

# ***Oracle AutoVue 20.0.1***

## ***User's Manual (French)***

ORACLE

February 28, 2011

Copyright © 1989, 2011, Oracle and/or its affiliates. All rights reserved.

Portions of this software Copyright 1996-2007 Glyph & Cog, LLC.

Portions of this software Copyright Unisearch Ltd, Australia.

Portions of this software are owned by Siemens PLM © 1986-2008. All rights reserved.

This software uses ACIS® software by Spatial Technology Inc. ACIS® Copyright © 1994-1999 Spatial Technology Inc. All rights reserved.

Oracle is a registered trademark of Oracle Corporation and/or its affiliates. Other names may be trademarks of their respective owners.

This software and related documentation are provided under a license agreement containing restrictions on use and disclosure and are protected by intellectual property laws. Except as expressly permitted in your license agreement or allowed by law, you may not use, copy, reproduce, translate, broadcast, modify, license, transmit, distribute, exhibit, perform, publish or display any part, in any form, or by any means. Reverse engineering, disassembly, or decompilation of this software, unless required by law for interoperability, is prohibited.

The information contained herein is subject to change without notice and is not warranted to be error-free. If you find any errors, please report them to us in writing.

If this software or related documentation is delivered to the U.S. Government or anyone licensing it on behalf of the U.S. Government, the following notice is applicable:

#### U.S. GOVERNMENT RIGHTS

Programs, software, databases, and related documentation and technical data delivered to U.S. Government customers are "commercial computer software" or "commercial technical data" pursuant to the applicable Federal Acquisition Regulation and agency-specific supplemental regulations. As such, the use, duplication, disclosure, modification, and adaptation shall be subject to the restrictions and license terms set forth in the applicable Government contract, and, to the extent applicable by the terms of the Government contract, the additional rights set forth in FAR 52.227-19, Commercial Computer Software License (December 2007).

Oracle USA, Inc., 500 Oracle Parkway, Redwood City, CA 94065.

This software is developed for general use in a variety of information management applications. It is not developed or intended for use in any inherently dangerous applications, including applications which may create a risk of personal injury. If you use this software in dangerous applications, then you shall be responsible to take all appropriate fail-safe, backup, redundancy and other measures to ensure the safe use of this software. Oracle Corporation and its affiliates disclaim any liability for any damages caused by use of this software in dangerous applications.

This software and documentation may provide access to or information on content, products and services from third parties. Oracle Corporation and its affiliates are not responsible for and expressly disclaim all warranties of any kind with respect to third party content, products and services. Oracle Corporation and its affiliates will not be responsible for any loss, costs, or damages incurred due to your access to or use of third party content, products or services.

# Table des matières

Préface.....	13
Audience.....	13
Accessibilité de la documentation .....	13
Accessibilité des exemples de code dans la documentation .....	13
Accessibilité des liens, dans la documentation, vers des sites Web externes .....	14
Accès TTY aux services d'assistance Oracle .....	14
Documents associés .....	14
Conventions .....	14
Introduction .....	17
Oracle AutoVue .....	17
Annotation de documents.....	18
Notions fondamentales d'AutoVue .....	19
Informations sur la version d'AutoVue .....	19
Affichage des informations de version .....	19
Interface utilisateur graphique d'AutoVue .....	20
Barre de menus.....	21
Barres d'outils.....	21
Panneau de navigation.....	22
Arborescence de navigation des annotations .....	28
Barre d'état.....	28
Menus d'accès rapide .....	29
Ouverture de fichiers.....	29
Ouverture d'un fichier local .....	30
Ouverture d'une URL .....	30
Ouverture d'un fichier à partir d'un serveur.....	30
Ouverture d'un fichier à partir d'un système GED principal.....	31
Fichiers de transmission en continu .....	33
Fichiers d'archives .....	33
Propriétés de fichier.....	33
Navigation dans un document de plusieurs pages .....	35
Utilisation de fichiers 2D .....	37
Recherche de texte .....	37
Options d'affichage 2D.....	38
Utilisation de la loupe .....	42
Utilisation de la fenêtre Panoramique et zoom.....	42
Utilisation de la loupe fenêtrée .....	43
Utilisation de fichiers vectoriels 2D.....	44
Manipulation de fichiers vectoriels 2D .....	44
Sélection de vues.....	49

Définition d'un point de vue.....	49
Analyse de fichiers vectoriels 2D.....	50
Comparaison de fichiers 2D.....	51
Informations de dessin .....	53
Mesures dans des fichiers 2D .....	55
Modes de sélection dans des fichiers vectoriels 2D.....	56
Distance dans des fichiers non vectoriels.....	57
Distance dans des fichiers vectoriels.....	58
Calibrage d'une distance .....	58
Option Aire dans des fichiers non vectoriels .....	59
Option Aire dans des fichiers non vectoriels .....	60
Option Angle dans des fichiers non vectoriels .....	61
Option Angle dans des fichiers vectoriels .....	61
Option Arc dans des fichiers non vectoriels.....	62
Option Arc dans des fichiers vectoriels.....	63
Calibrage d'un arc.....	63
Utilisation de fichiers EDA.....	65
Panneau de navigation .....	65
Personnalisation des colonnes .....	66
Onglet Composants .....	67
Onglet Réseaux .....	68
Onglet Favoris.....	69
Sélection d'entités.....	69
Panneau de navigation.....	70
Espace de travail .....	70
Boîte de dialogue Rechercher une entité .....	71
Zoom vers une entité sélectionnée .....	71
Filtrage des types d'entité .....	72
Propriétés d'entité.....	72
Affichage des propriétés d'une entité.....	74
Navigation dans une hiérarchie de design .....	76
Monter dans la hiérarchie .....	76
Descendre dans la hiérarchie .....	77
Couches .....	77
Sections Couches physiques et Couches logiques.....	78
Modification de l'ordre des couches.....	79
Modification de la visibilité des couches physiques .....	80
Modification de la visibilité des couches logiques .....	81
Modification de la polarité .....	82
Changement de la couleur de couche.....	82
Tri des couches logiques.....	83
Ensembles de couches .....	83
Affichage d'ensembles de couches.....	84
Création d'ensembles de couches définis par l'utilisateur .....	84
Suppression d'ensembles de couches définis par l'utilisateur.....	85
Enregistrement d'ensembles de couches définis par l'utilisateur avec des annotations...	

Manipulation de vues EDA.....	86
Vue 3D .....	87
Cross-Probing .....	87
Cross-Probing entre deux fichiers EDA ou plus .....	87
Cross-Probing entre les vues 2D et 3D d'un même fichier .....	89
Affichage de la connectivité réseau lors d'un Cross-Probing .....	90
Zoom lors d'un Cross-Probing .....	90
Comparaison d'un circuit imprimé et d'un plan .....	91
Génération d'une nomenclature .....	92
Vérification du design.....	94
Vérification des règles de design .....	94
Vérification d'un design .....	98
Exportation des résultats de vérification du design .....	99
Recherche à l'aide de l'option Rechercher une entité .....	100
Recherche basée sur un type d'entité.....	101
Recherche basée sur un attribut .....	102
Mesures dans des fichiers EDA .....	103
Modes de sélection dans les fichiers EDA.....	104
Mesure des distances .....	105
Calibrage d'une distance .....	106
Mesure d'une distance minimale.....	107
Mesure d'une aire .....	108
Mesure d'un angle.....	109
Mesure d'un arc .....	110
Calibrage d'un arc.....	110
Utilisation de fichiers 3D.....	113
Onglet Modèles et arborescence du modèle.....	113
Onglet Vues .....	114
Onglet Favoris.....	115
Référentiel global .....	115
Sélection de pièces de modèle.....	116
Sélection de pièces de modèle dans l'espace de travail .....	116
Sélection de toutes les parties identiques d'un modèle .....	116
Recentrage.....	117
Recentrage d'un modèle par rapport à une pièce sélectionnée .....	117
Recentrer - Tout.....	117
Entité de référence .....	117
Recentrage d'un modèle par rapport à une entité.....	118
Arborescence du modèle .....	118
Développement/réduction de l'arborescence du modèle.....	119
Affichage de l'icône indiquant une référence externe manquante .....	119
Sélection de pièces dans l'arborescence du modèle.....	120
Masquage de pièces de modèle .....	120
Création de maquettes 3D.....	121
Suppression de modèles dans une maquette .....	121

Manipulation de l'affichage d'un modèle 3D.....	122
Affichage des attributs .....	125
Modes de rendu .....	125
Modification de la visibilité .....	126
Changement de la couleur d'un modèle .....	127
Ajustement de la transparence .....	128
Paramètres d'éclairage .....	128
Réglage de la lumière ambiante .....	129
Réglage de l'éclairage directionnel .....	129
Ajout d'une source d'éclairage .....	130
Modification des propriétés d'éclairage.....	130
Suppression d'une source d'éclairage .....	131
Vues 3D .....	131
Vue par défaut .....	131
Définition de vues standard ou de caméra .....	132
Définition des vues d'origine.....	132
Création d'une vue définie par l'utilisateur .....	132
Suppression d'une vue définie par l'utilisateur .....	133
Affichage de la projection en perspective d'un modèle 3D.....	133
Affichage d'un modèle à partir d'un point de vue donné .....	134
Configuration des couches .....	134
Propriétés d'annotation .....	135
Attributs généraux .....	135
Affichage des attributs.....	136
Affichage des propriétés de masse .....	136
Configuration des propriétés de masse .....	137
Affichage de l'étendue.....	138
Propriétés de fichier.....	139
Entités PMI .....	139
Filtre PMI .....	140
Alignement sur une entité PMI.....	140
Accès à une entité PMI affichée.....	140
Entités de configuration PMI .....	141
Liens hypertexte PMI.....	142
Manipulation d'un modèle 3D.....	142
Panoramique d'un modèle par rapport aux axes X, Y et Z .....	143
Rotation d'un modèle par rapport aux axes X, Y et Z .....	143
Mise à l'échelle d'un modèle par rapport aux axes X, Y et Z .....	144
Alignement de pièces.....	145
Contraintes d'alignement des pièces .....	145
Alignement de pièces de modèle.....	147
Transformation d'un modèle 3D.....	148
Transformation d'un modèle à l'aide des boutons graphiques.....	149
Réinitialisation d'une transformation d'un modèle 3D.....	150
Transformation d'un modèle 3D par la définition de valeurs.....	151
Sectionnement.....	152

Options de plan de section .....	152
Options de coupe .....	152
Définition d'un plan de section et de la découpe .....	153
Vues éclatées.....	154
Options d'éclatement .....	154
Eclatement d'un modèle 3D .....	155
Enregistrement d'une vue éclatée d'un modèle 3D .....	155
Systèmes de coordonnées utilisateur .....	156
Position Options.....	156
Orientation Options.....	157
Suppression d'un système de coordonnées utilisateur.....	158
Modification d'un système de coordonnées utilisateur .....	159
Activer un système de coordonnées .....	159
Définition d'un système de coordonnées utilisateur .....	160
Contrôles d'interférences .....	161
Options de contrôle d'interférence.....	161
Contrôle d'interférence .....	161
Options de résultats de contrôle d'interférence .....	163
Comparaison de fichiers 3D.....	164
Comparaison de fichiers 3D.....	165
Comparaison d'ensembles d'entités .....	166
Génération d'une nomenclature .....	168
Recherche d'entité .....	170
Lancement d'une recherche .....	172
Recherche de texte dans des fichiers 3D .....	173
Recherche sur la base d'un attribut .....	173
Recherche 3D avancée .....	175
Enregistrement des résultats de recherche .....	176
Mesures dans des fichiers 3D .....	177
Modes de sélection dans des fichiers 3D .....	177
Mesure des distances .....	178
Calibrage d'une distance .....	180
Mesure d'une distance minimale.....	181
Mesure d'un angle.....	182
Mesure d'un arc.....	183
Calibrage d'un arc.....	183
Mesure des coordonnées de sommet.....	184
Mesure de la longueur d'une arête .....	185
Surface de face.....	185
Visite virtuelle .....	187
Boîte de dialogue Visite virtuelle .....	188
Visite virtuelle d'un modèle 3D.....	189
Ajout d'annotations en mode Visite virtuelle.....	190
Configuration d'AutoVue .....	191
Options générales .....	192
Configuration des options applicables aux fichiers CAO.....	192

Fichiers raster .....	193
Rendu .....	193
Ressources .....	194
Configuration des chemins d'accès .....	194
Mesures .....	196
Configuration de la police de base des fichiers texte .....	196
Configuration d'AutoVue pour des fichiers 2D .....	197
Paramètres de sélection .....	197
Paramètres d'étendue des superpositions .....	197
Configuration des couleurs .....	197
Configuration d'AutoVue pour des fichiers 3D .....	198
Rendu .....	198
Rendu dynamique .....	199
Images par seconde .....	199
Rendu optimisé .....	200
Modèle .....	200
Chargement .....	200
Résolution du chargement dynamique du maillage .....	200
Visibilité initiale .....	201
Visibilité initiale PMI .....	201
Filtre PMI .....	201
Configuration des couleurs .....	202
Configuration d'un arrière-plan .....	203
Divers .....	204
Configuration d'AutoVue pour des fichiers EDA .....	206
Personnalisation des sélections .....	206
Affichage des info-bulles .....	207
Modification Vue 3D .....	207
Synchronisation des couches lors d'une comparaison de fichiers .....	208
Configuration du comportement du zoom lors d'un Cross-Probing .....	208
Modification des couleurs .....	209
Options d'affichage avancées .....	210
Configuration des couleurs de fond des fichiers graphiques .....	211
Configuration des couleurs de fond du Bureau .....	211
Annotations .....	213
Arborescence de navigation des annotations .....	214
Filtrage d'annotations .....	215
Utilisation de fichiers d'annotations .....	217
Etats enregistrés .....	217
Création d'un fichier d'annotations .....	217
Saisie d'informations d'annotation .....	218
Enregistrement d'un nouveau fichier d'annotations .....	218
Ouverture de fichiers d'annotations .....	219
Enregistrement d'un fichier d'annotations existant .....	219
Importation d'un fichier d'annotations .....	220
Exportation d'un fichier d'annotations .....	220



Activer un fichier d'annotations .....	221
Changement de fichier d'annotations actif .....	221
Utilisation de couches d'annotations.....	222
Création d'une couche d'annotations.....	223
Activer une couche d'annotations .....	224
Changement de couleur d'une couche d'annotations .....	224
Changement de nom d'une couche d'annotations .....	225
Activer/désactiver l'affichage des annotations Couches .....	225
Suppression d'une couche d'annotations .....	226
Déplacement d'une entité d'annotation vers une autre couche .....	226
Consolidation de fichiers d'annotations .....	227
Annotation de fichiers 2D et 3D.....	227
Ajout d'une pièce jointe .....	229
Ouverture d'une pièce jointe .....	229
Modification d'une pièce jointe.....	230
Ajout d'un lien hypertexte.....	230
Création d'un lien hypertexte .....	230
Ouverture d'un lien hypertexte .....	231
Modification d'un lien hypertexte .....	232
Suppression d'un lien hypertexte.....	232
Ajout d'entités d'approbation.....	232
Révocation d'une approbation.....	233
Réapprobation d'une approbation .....	234
Affichage de l'historique d'une approbation .....	234
Ajout d'un IntelliStamp.....	234
Affichage/modification des attributs d'un IntelliStamp.....	235
Ajout d'un tampon.....	236
Création d'une bibliothèque de tampons .....	238
Ajout d'un tampon à une bibliothèque.....	239
Suppression d'un tampon dans une bibliothèque.....	239
Modification des informations d'une bibliothèque de tampons .....	240
Suppression d'une bibliothèque de tampons.....	240
Annotations propres aux fichiers 2D.....	241
Entités d'annotation 2D.....	241
Ajout d'une entité à main levée .....	244
Ajout d'une flèche .....	245
Alignement d'un segment de droite sur l'axe vertical ou horizontal .....	246
Création d'entités de mesure d'annotation non vectorielles .....	246
Création d'entité de mesure d'annotation non vectorielles .....	252
Création d'entités de mesure d'annotation EDA .....	260
Modes de sélection dans les fichiers EDA.....	261
Mesure des distances .....	262
Mesure d'une distance cumulée .....	263
Calibrage d'une distance .....	263
Mesure d'une aire .....	264
Mesure d'un angle.....	265

Mesure d'un arc .....	266
Calibrage d'un arc.....	267
Mesure d'une distance minimale.....	267
Ajout d'un texte .....	269
Masquage du rectangle entourant le texte .....	270
Ajout d'une note.....	270
Affichage et impression de la liste de notes .....	271
Imbrication d'entités d'annotation .....	272
Annotations propres aux fichiers 3D.....	272
Entités d'annotation 3D.....	272
Création d'entités de mesure d'annotation 3D .....	274
Modes de sélection dans des fichiers 3D .....	275
Ajout d'un texte .....	281
Ajout d'une note .....	283
Imbrication d'entités d'annotation .....	284
Utilisation d'entités d'annotation.....	285
Accès à une entité d'annotation .....	285
Sélection d'entités d'annotation .....	285
Déplacement d'une entité d'annotation.....	286
Transformation d'entités d'annotation.....	286
Rotation de toutes les entités d'annotation .....	286
Rotation d'une entité d'annotation sélectionnée.....	287
Renversement de toutes les entités d'annotation.....	287
Masquage de toutes les entités d'annotation.....	287
Regroupement et dégroupement d'entités d'annotation .....	288
Suppression d'entités d'annotation.....	289
Mise en forme des propriétés d'entité d'annotation.....	289
Changement de couleur de ligne .....	289
Modification du type de ligne.....	290
Changement de l'épaisseur de ligne .....	291
Modification du style de flèche .....	291
Modification du type de remplissage.....	292
Changement de la couleur de remplissage .....	292
Application de la couleur d'une couche à une entité d'annotation.....	293
Changement de police .....	294
Modification des unités et des symboles de mesure.....	295
Utilisation de la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotation .....	295
Impression .....	303
des options d'impression .....	304
Configuration des options d'impression .....	305
Marges d'impression .....	306
Définition des marges.....	306
En-têtes/Pieds de page .....	307
Ajout d'un en-tête ou d'un pied de page.....	308
Paramètres d'impression d'origine .....	309
Filigranes .....	309

Ajout d'un filigrane .....	310
Ajout d'un tampon.....	311
Définition des paramètres stylo .....	312
Création d'un paramètre de stylo .....	313
Suppression d'un paramètre de stylo .....	314
Prévisualisation partielle d'un fichier .....	314
Prévisualisation d'un fichier avant son impression .....	315
Impression d'un fichier .....	315
Impression par lots .....	316
Conversion.....	319
Options de conversion .....	319
Conversion d'un modèle 3D.....	321
PDF.....	322
X et Y .....	322
Conversion d'un fichier .....	323
Modification des paramètres de stylo .....	323
Personnalisation d'AutoVue.....	325
Définition du Presse-papiers .....	325
Informations de copie .....	326
Outils .....	326
Ajout d'un élément du menu Outils .....	327
Création d'une touche de raccourci.....	328
Modification d'un élément du menu Outils.....	328
Déplacement d'un élément du menu Outils .....	329
Suppression d'un élément du menu Outils .....	329
Personnalisation des barres d'outils.....	329
Configuration de l'utilitaire de messagerie électronique .....	330
Miniatures .....	331
Création d'un dossier de miniatures .....	331
Personnalisation des miniatures.....	332
Affichage d'un répertoire de miniatures.....	332
Tri d'un répertoire de miniatures.....	333
Affichage d'une miniature .....	334
Mise à jour des miniatures .....	334
Conversion de miniatures .....	335
Impression de miniatures.....	336
Extraction complète du texte .....	339
Utilitaire d'extraction complète du texte.....	339
Extraction des informations de CAO .....	340
AutoVue Mobile.....	341
Création d'un pack mobile .....	342
Affichage des packs mobiles.....	346
Création de fichiers d'annotations.....	348
Définition de la politique d'annotation.....	349
Mise à jour à partir du pack mobile .....	351
Répondre à un pack mobile .....	353

Annexe A : Termes EDA et définitions .....	355
Annexe B : Format de fichier GBL (Gerber Layer File).....	363
En-tête .....	363
Configuration INI .....	363
Fichier d'ouverture.....	364
Couches Gerber.....	365
Commentaires .....	369
Questions générales.....	369
Questions commerciales .....	369
Support technique.....	370

---

# Préface

Le présent manuel explore les fonctions clés d'AutoVue et a pour objectif de vous aider à exploiter l'ensemble des fonctions de la suite logicielle.

Pour vous procurer la version la plus à jour de ce document, rendez-vous sur le site Web de la documentation AutoVue, dans Oracle Technology Network, à l'adresse <http://www.oracle.com/technetwork/documentation/autovue-091442.html>.

## Audience

Ce manuel s'adresse aux utilisateurs finaux d'Oracle AutoVue.

## Accessibilité de la documentation

Notre objectif est de rendre accessibles et facilement utilisables pour la communauté des handicapés les produits et services Oracle ainsi que la documentation qui s'y rapporte. A cette fin, notre documentation intègre des fonctionnalités qui permettent aux utilisateurs de technologie assistée d'accéder à ces informations. Cette documentation existe en format HTML et contient des marquages destinés à en faciliter l'accès par la communauté des handicapés. Les normes vont continuer à évoluer avec le temps, et Oracle, qui est activement engagé au côté des autres fournisseurs majeurs sur le marché de ces technologies, s'efforce de lever les obstacles pour que la documentation Oracle soit accessible à l'ensemble de tous ses clients. Pour des informations complémentaires sur ce sujet, visitez le site Web Oracle Accessibility Program, à l'adresse <http://www.oracle.com/accessibility/>.

## Accessibilité des exemples de code dans la documentation

Les lecteurs d'écran peuvent ne pas toujours lire correctement les exemples de code inclus dans ce document. Les conventions d'écriture de code nécessitent que des accolades

fermantes apparaissent au début d'une ligne vide, mais il est possible que certains lecteurs d'écran ne parviennent pas à lire des lignes de texte qui ne comportent qu'une accolade ou une parenthèse.

## Accessibilité des liens, dans la documentation, vers des sites Web externes

Cette documentation peut contenir des liens vers des sites Web de sociétés ou organisations indépendantes d'Oracle et hors de son contrôle. Oracle n'effectue aucune évaluation ou déclaration à propos de l'accessibilité de ces sites Web.

## Accès TTY aux services d'assistance Oracle

Oracle offre un accès dédié Télétipe (TTY) aux services d'assistance implantés aux Etats-Unis d'Amérique 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7. Pour une assistance TTY, appelez le 800.446.2398. En dehors des Etats-Unis, appelez le 1.407.458.2479.

## Documents associés

Pour plus d'informations, reportez-vous aux documents suivants disponibles dans la bibliothèque Oracle Autovue :

- *Installation and Configuration Guide* (disponible en anglais uniquement)
- *Viewing Configuration Guide* (disponible en anglais uniquement)
- *Release Notes* (disponible en anglais uniquement)
- *Supported Formats List* (disponible en anglais uniquement)
- *Product Variations - Feature Matrix* (disponible en anglais uniquement)

## Conventions

Les conventions de texte suivantes sont utilisées dans le présent document :

Convention	Signification
<b>Caractères gras</b>	Indiquent les éléments de l'interface utilisateur graphique associés à une action ou les termes définis dans le texte ou le glossaire.
<i>Caractères italiques</i>	Indiquent les titres de manuel, les mises en évidence ou les variables d'espace réservé pour lesquelles vous fournissez des valeurs particulières.
Caractères à espacement fixe	Indiquent les commandes à l'intérieur d'un paragraphe, les URL, les exemples de code et le texte qui s'affiche à l'écran ou que vous saisissez.





---

# Introduction

La suite AutoVue comprend des solutions professionnelles de visualisation dont les fonctions natives de visualisation et d'annotation permettent d'utiliser des documents enregistrés dans des centaines de formats natifs, tels que les formats CAO 2D/3D, EDA, Office et graphiques. Ces solutions permettent d'accéder et d'afficher des documents dans un environnement collaboratif sécurisé et fiable avec des équipes et des partenaires déployés sur différents sites. L'amélioration de la productivité d'équipe, la réduction des erreurs, la capacité d'innover et l'accélération du temps de mise sur le marché sont quelques-uns des avantages que les entreprises peuvent tirer de ces solutions. Ce manuel explore les fonctions clés d'AutoVue et a pour objectif de vous aider à exploiter l'ensemble des fonctions de la suite logicielle.

## Oracle AutoVue

Oracle AutoVue est une application de visualisation et d'annotation qui a été conçue pour répondre aux besoins des utilisateurs commerciaux et techniques. AutoVue permet d'afficher des centaines de formats de fichier différents sans avoir à utiliser l'application de création. Les types de fichier pris en charge incluent notamment les formats de type texte, Office, graphique, EDA, dessin industriel 2D et modèle 3D. Il est même possible d'afficher le contenu de fichiers d'archives dans AutoVue.

***NOTE:** Bien que cela ne soit pas obligatoire, il est recommandé d'inclure les extensions de fichier standard dans les noms de fichier afin d'éviter d'allonger le temps de chargement des fichiers.*

Oracle AutoVue est disponible en plusieurs versions. Reportez-vous au chapitre "Product Variations - Feature Matrix" (en anglais) à la fin de ce document afin de savoir quelles sont les fonctions disponibles pour chaque version.

# Annotation de documents

AutoVue permet de créer des annotations pour tous les formats de fichier lisibles sans l'application ayant servi à créer le document. Il est possible de créer des annotations de différents formats sans avoir à modifier le fichier d'origine. Vous pouvez attacher des commentaires, des notes et des dessins à tous les fichiers que vous consultez dans AutoVue. Dans ces opérations, souvent appelées "annotation" ou "surlignage", une annotation est un objet ou une entité que vous attachez à un fichier. Toutes les annotations sont enregistrées dans un fichier à part appelé *annotation* ou *fichier d'annotations*. Lorsque vous affichez un fichier avec ses *annotations*, celles-ci sont superposées sur une couche au début du dessin. AutoVue propose diverses entités souples et simples à utiliser, telles que des cercles, des nuages, des polygones et des flèches. Vous pouvez également attacher du texte aux entités, insérer une note pour y inclure des commentaires longs, ajouter des pièces jointes ou un tampon tel qu'un logo de société. De plus, vous pouvez créer des entités d'annotation de mesure et des liens hypertexte qui relient le fichier actif aux fichiers associés ou à des applications.

---

# Notions fondamentales d'AutoVue

Cette section présente les notions de base sur l'utilisation d'AutoVue, telles que le démarrage et la fermeture d'AutoVue, le menu d'aide, la modification des paramètres régionaux, l'affichage des informations sur les versions et l'interface utilisateur graphique. La section relative à l'interface utilisateur graphique d'AutoVue décrit les barres de menus, les barres d'outils, le panneau de navigation et l'arborescence de navigation.

## Informations sur la version d'AutoVue

La boîte de dialogue A propos de affiche les *informations relatives à la version* d'AutoVue. Vous pouvez également afficher la version, la référence et la date de version des composants livrés avec AutoVue et exporter ces informations dans un fichier texte.

### Affichage des informations de version

Pour afficher les informations relatives à la version du produit :

---

#### TACHE

1. Dans le menu **Aide**, sélectionnez **A propos de**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue A propos de apparaît avec le numéro de version et la date de création d'AutoVue.

2. Pour afficher les informations de version des composants, cliquez sur **Informations sur la version**.

3. Pour exporter les informations de version, cliquez sur **Exporter**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Exporter s'affiche.

4. Accédez au répertoire dans lequel vous souhaitez exporter les informations et sélectionnez-le.
5. Saisissez un nom de fichier (le nom par défaut est fverinfo.txt).

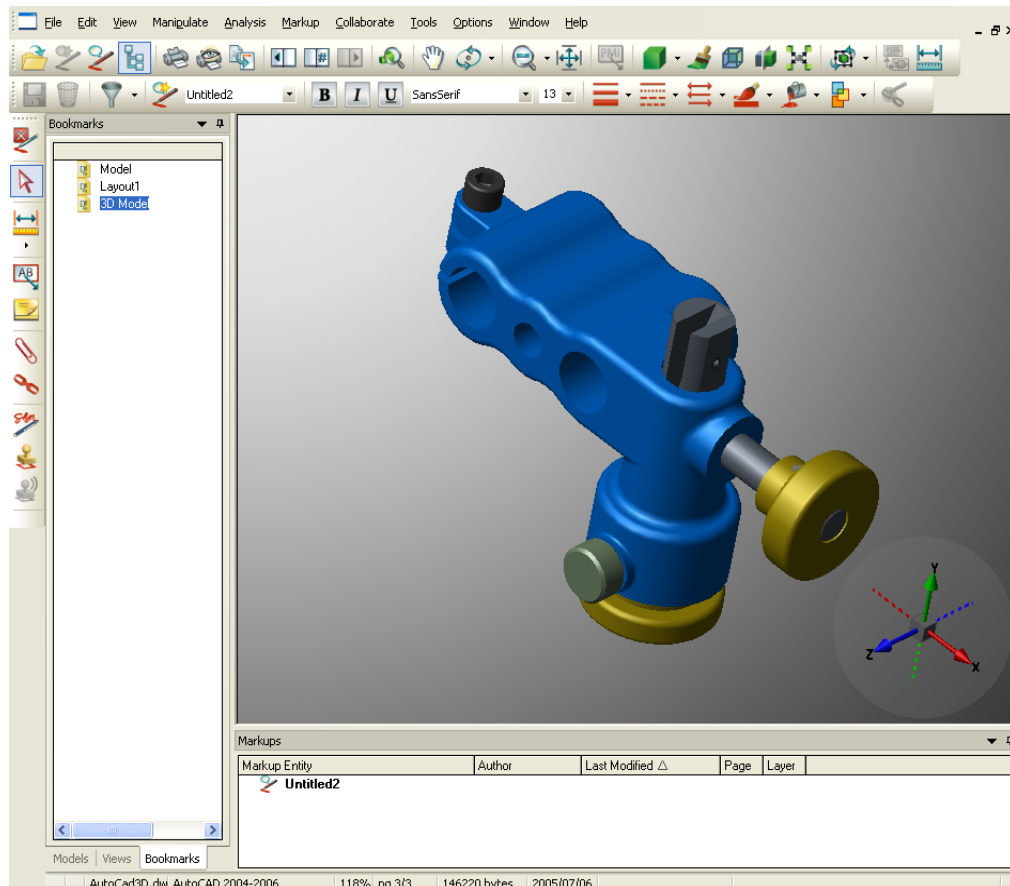
6. Cliquez sur **Enregistrer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les informations sont exportées vers le fichier indiqué.

7. Lorsque la consultation des données est terminée, cliquez sur **Fermer**.
  8. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue A propos de.
- 

## Interface utilisateur graphique d'AutoVue

Cette section présente les concepts de base de l'*interface utilisateur graphique* d'AutoVue. La figure suivante représente l'interface pour un dessin 3D :



**NOTE:** Il s'agit de la vue par défaut d'AutoVue. Si vous utilisez un fichier d'interface utilisateur graphique AutoVue personnalisé, vos options de menu et barres d'outils peuvent ne pas être exactement les mêmes.

## Barre de menus

La *barre de menus* constitue l'accès principal à toutes les commandes. La sélection des commandes varie selon les tâches exécutées par AutoVue.

## Barres d'outils

AutoVue comporte trois barres d'outils : *AutoVue*, *Propriétés d'annotation* et *Entité d'annotation*.

### Barre d'outils AutoVue

La *barre d'outils AutoVue* apparaît sous la barre de menus lorsque vous ouvrez AutoVue. Cette barre d'outils s'affiche par défaut et comporte les fonctions les plus couramment utilisées pendant la visualisation d'un fichier, telles que l'ouverture d'un fichier, la création d'une annotation, l'impression, le zoom, etc. Les boutons disponibles varient selon le type de fichier ouvert. Par exemple, la barre d'outils AutoVue se présente comme suit lorsqu'un fichier 3D est ouvert :



### Barre d'outils Propriétés d'annotation

La *barre d'outils Propriétés d'annotation* s'affiche sous la barre d'outils AutoVue lorsque vous passez en mode Annotation. Elle comporte les options de mise en forme et de propriété applicables aux entités d'annotation, telles que l'enregistrement d'annotations, le changement de police de caractères, le type de remplissage, le type de ligne, etc. Par défaut, la barre d'outils Propriétés d'annotation se présente comme suit :



### Barre d'outils Entité d'annotation

La *barre d'outils Propriétés d'annotation* apparaît dans la partie gauche de la fenêtre AutoVue lorsque vous passez en mode Annotation. Elle comporte toutes les entités d'annotation du fichier ouvert. Les boutons affichés varient selon le type de fichier ouvert. Par


exemple, la barre d'outils Propriétés d'annotation se présente comme suit lorsqu'un fichier 3D est ouvert :



**NOTE:** L'interface utilisateur graphique d'AutoVue peut être personnalisée par l'administrateur système. L'affichage de l'interface utilisateur graphique varie selon que celle-ci est ou non personnalisée et selon le type de personnalisation effectué.

## Panneau de navigation

Le *panneau de navigation* s'affiche par défaut dans la partie gauche de l'espace de travail AutoVue lors de l'affichage d'un dessin. Par exemple, lorsque vous affichez un dessin EDA, vous pouvez consulter une liste d'instances de composants et de réseaux ainsi que les broches et nœuds de réseau associés qui sont représentés dans le diagramme ou le design du circuit imprimé en cours.

**NOTE:** Pour masquer ou afficher le panneau de navigation, cliquez sur .

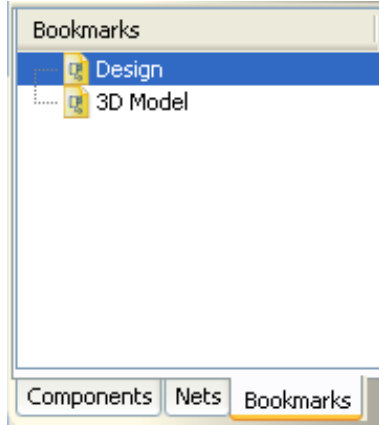
Les colonnes affichées dans le panneau de navigation sont déterminées par le profil ou les types d'entité dans le diagramme ou le design du circuit imprimé en cours. Il est possible de trier les listes pour regrouper les instances de composants similaires.

Vous pouvez également utiliser le panneau de navigation pour sélectionner (mettre en surbrillance) un ou plusieurs composants ou entités, effectuer un zoom vers un composant ou une entité et rechercher des informations sur des entités.

Components		
Components		
RefDes	Part Type	Location
U4	BQFPC6...	(29.000)
C1	CAPAE1...	(51.000)
C2	CAPC321...	(7.0000)
C3	CAPC321...	(7.0000)
C4	CAPC321...	(7.0000)
U1	SOP63P...	(50.000)
U2	SOP63P...	(50.000)
U3	SSOP50...	(50.000)
U5	SSOP50...	(50.000)
R4	RESC16...	(7.0000)
R3	RESC16...	(7.0000)
R2	RESC16...	(7.0000)
R1	RESC16...	(7.0000)
RN1	RESCAX...	(9.0000)
RN2	RESCAX...	(9.0000)
RN3	RESCAX...	(9.0000)
RN4	RESCAX...	(9.0000)
J1	MOL-541...	(30.000)
S1	SW_SNA...	(11.000)
S2	SW_SNA...	(49.000)
J2	USBAF	(23.000)
DISPLAY1	7SEGSM	(29.000)
Component Pins		
Name	Location	With
U5.1	(47.1500...	false
U5.2	(47.1500...	false
U5.3	(47.1500...	false
U5.4	(47.1500...	false
U5.5	(47.1500...	false
U5.6	(47.1500...	false

## Onglet Favoris

L'onglet *Favoris* contient des liens renvoyant à des vues spécifiques (vues en mode brouillon, plans 2D, vues 3D d'un design EDA) ou à une structure de pages ou de favoris enregistrée, par exemple, dans un fichier PDF.



Cliquez sur le lien approprié pour consulter ces pages ou ces vues. Les favoris renvoient aux différentes vues de fichiers de CAO, telles que la vue Espace objet des fichiers AutoCAD, le modèle 3D d'un fichier et les documents techniques 2D associés en mode brouillon.

Si un signe plus apparaît à gauche d'un favori, cliquez dessus pour afficher les niveaux inférieurs. S'il s'agit d'un signe moins, cliquez dessus pour masquer les niveaux inférieurs.

Pour atteindre une destination spécifiée par un favori, cliquez sur le texte du favori ou sur l'icône de page à gauche du texte du favori.

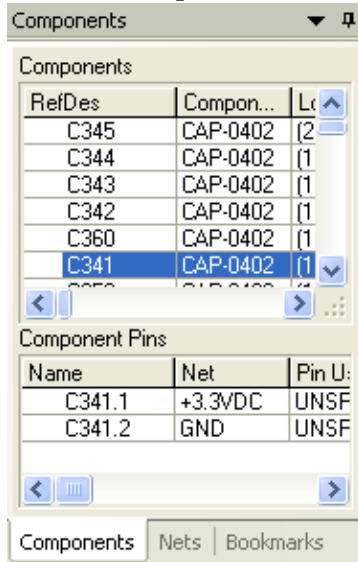
## Onglet Composants

**NOTE:** L'onglet *Composants* ne s'affiche que pour les pages EDA d'un dessin.

L'onglet *Composants* répertorie les instances de composant et les broches associées. La partie supérieure de l'onglet affiche toutes les instances de la page en cours du dessin et la partie inférieure, les broches associées aux instances sélectionnées.



Lorsque vous sélectionnez un composant, il s'affiche en surbrillance dans le dessin. Pour sélectionner plusieurs composants, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection. Tous les composants sélectionnés et leurs broches associées apparaissent en surbrillance.



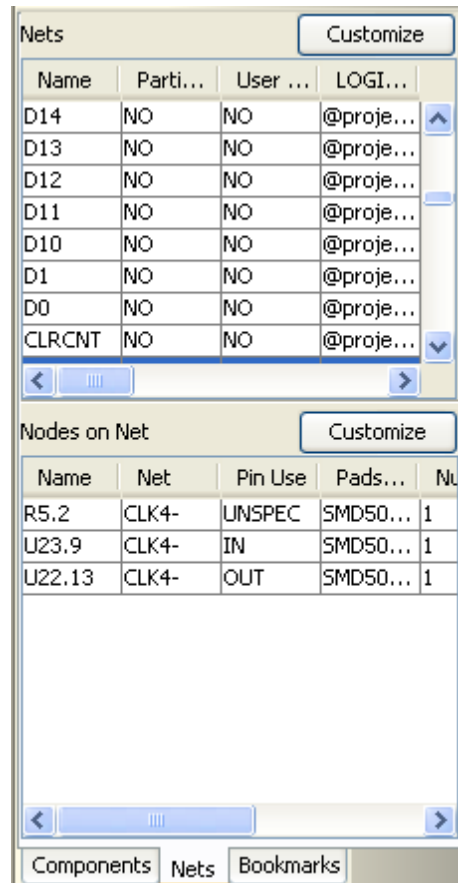
## Onglet Réseaux

**NOTE:** L'onglet Réseaux est disponible uniquement pour des dessins EDA.

L'onglet Réseaux répertorie les réseaux et les noeuds associés (broches connectées aux réseaux). La partie supérieure de l'onglet affiche tous les réseaux de la page en cours du dessin, et la partie inférieure affiche les noeuds associés aux réseaux sélectionnés.

Tous les réseaux sélectionnés apparaissent en surbrillance dans le dessin. Pour sélectionner plusieurs réseaux, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection. Vous pouvez également sélectionner plusieurs réseaux dans le panneau de navigation en cliquant dessus.

et en les faisant glisser. Le panneau Noeuds sur le réseau affiche les noeuds associés aux réseaux sélectionnés.

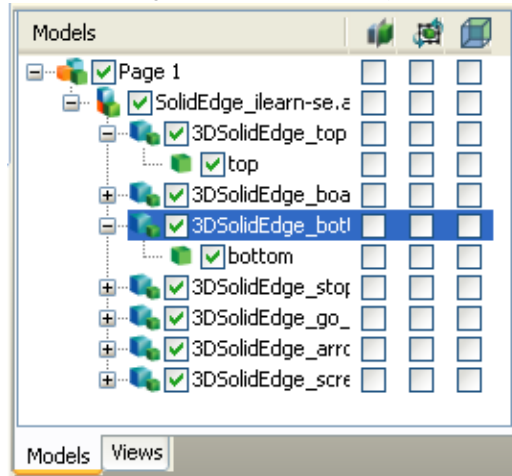


## Onglet Modèles et arborescence du modèle

L'onglet *Modèles* affiche l'*arborescence de modèle*. Cette arborescence affiche la hiérarchie du modèle, les relations entre les pièces, les assemblages et les corps. Elle indique également les références externes manquantes. Vous pouvez sélectionner des pièces et modifier leurs attributs, tels que la couleur, le mode de rendu ou la transformation.

Pour plus d'informations sur les références externes, voir "Affichage des références externes".

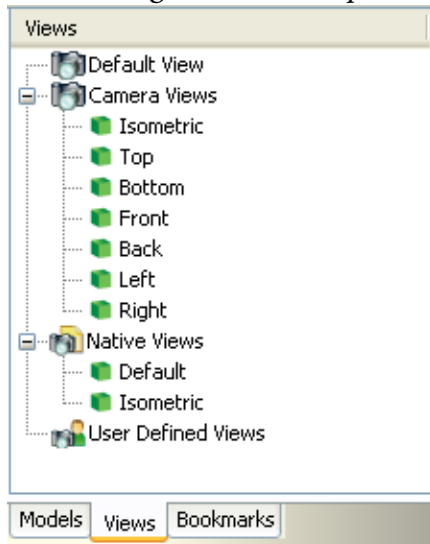
**NOTE:** L'onglet Modèles est disponible uniquement avec des dessins 3D.



## Onglet Vues

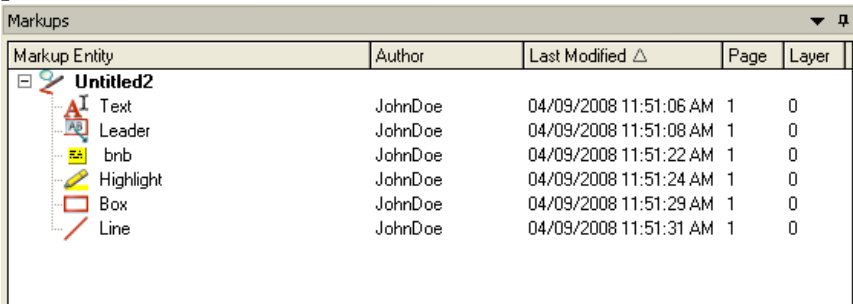
L'onglet Vues répertorie les vues par défaut, standard, natives et définies par l'utilisateur. Vous pouvez passer de l'une à l'autre de ces vues et ajouter ou supprimer des vues définies par l'utilisateur.

**NOTE:** L'onglet Vues est disponible uniquement pour des dessins 3D.



## Arborescence de navigation des annotations

En mode Annotation, l'**arborescence de navigation des annotations** apparaît sous l'espace de travail. Si elle n'apparaît pas, dans le menu **Options**, sélectionnez **Afficher les panneaux** puis **Panneau des annotations**.



The screenshot shows a window titled 'Markups' with a tree view on the left and a table on the right. The tree view shows a folder 'Untitled2' containing several annotation types: Text, Leader, bnb, Highlight, Box, and Line. The table on the right lists the details for each annotation.

Markup Entity	Author	Last Modified	Page	Layer
Text	JohnDoe	04/09/2008 11:51:06 AM	1	0
Leader	JohnDoe	04/09/2008 11:51:08 AM	1	0
bnb	JohnDoe	04/09/2008 11:51:22 AM	1	0
Highlight	JohnDoe	04/09/2008 11:51:24 AM	1	0
Box	JohnDoe	04/09/2008 11:51:29 AM	1	0
Line	JohnDoe	04/09/2008 11:51:31 AM	1	0

L'arborescence affiche une hiérarchie d'annotations ou de commentaires créés par les utilisateurs. Vous pouvez parcourir les annotations. Un ensemble de propriétés est généré pour chacune d'elles. Vous pouvez trier les annotations dans l'arborescence en fonction de chaque propriété en cliquant sur les en-têtes de colonne. Ces propriétés sont les suivantes :

Propriété	Description
Entité d'annotation	Type d'entité d'annotation créée.
Auteur	Nom de l'utilisateur qui a créé l'entité d'annotation.
Dernière modification le	Date et heure auxquelles l'entité d'annotation a été modifiée pour la dernière fois.
Page	Numéro de la page du document d'origine sur laquelle l'entité d'annotation a été créée.
Couche	Couche d'annotation sur laquelle l'entité d'annotation a été créée.

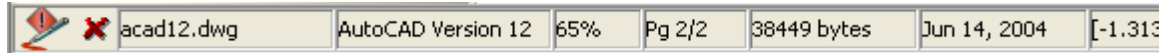
Lorsqu'une entité d'annotation est créée, elle apparaît dans l'arborescence et les informations sont enregistrées dans le fichier d'annotations.




*NOTE: Lorsque vous passez le pointeur de la souris sur une entité, vous affichez ses propriétés Auteur et Date.*


## Barre d'état


En mode Affichage ou Annotation, la *barre d'état* apparaît au bas de la fenêtre principale. Les champs affichés de gauche à droite de la barre sont les suivants : marqueur, nom du fichier actif, type de fichier, facteur de zoom, page en cours et nombre total de pages, taille


du fichier actif, date de création du fichier et position des coordonnées du curseur. L'image suivantes apparaît dans la barre d'état :



La barre d'état peut comprendre trois marqueurs : l'icône *Indicateur d'annotation*  signale les annotations associées, l'icône *Ressource manquante*  indique les ressources manquantes et l'icône *Ressource remplacée*  indique les ressources remplacées.

L'*indicateur d'annotation*  signale que des annotations sont associées au fichier actif. En mode Affichage, cliquez sur cette icône pour afficher la boîte de dialogue Fichiers d'annotations, puis sélectionnez le fichier d'annotations ou le groupe de fichiers d'annotations à ouvrir.

L'icône *Ressource manquante*  indique que certaines ressources principales requises pour afficher correctement le fichier actif ne sont pas disponibles. Pour identifier les ressources manquantes, cliquez sur cette icône afin d'afficher la boîte de dialogue des propriétés.

L'icône *Ressource remplacée*  indique qu'AutoVue a remplacé une ressource manquante par une autre. Pour identifier les ressources manquantes, cliquez sur cette icône afin d'afficher la boîte de dialogue des propriétés.

## Menus d'accès rapide

Les *menus d'accès rapides*, ou menus contextuels, permettent d'accéder rapidement aux options. Ils apparaissent lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris dans l'espace de travail, l'arborescence de navigation des annotations ou l'arborescence du modèle. Les options de menu disponibles dépendent de la zone sur laquelle vous cliquez avec le bouton droit.

## Ouverture de fichiers


Vous pouvez ouvrir des fichiers de base et des fichiers d'annotations à partir des menus Fichier et Annotation, respectivement.

## Ouverture d'un fichier local

---

### TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Ouvrir**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Ouvrir fichier**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ouvrir fichier apparaît.

2. Recherchez le fichier à ouvrir.
3. Cliquez sur **Ouvrir**.

---

### RÉSULTAT:

Le fichier s'ouvre dans l'espace de travail d'AutoVue.


## Ouverture d'une URL

Vous pouvez ouvrir un fichier en indiquant son URL.


---

### TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Ouvrir**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Ouvrir fichier**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ouvrir fichier apparaît.

2. Dans le volet de gauche, cliquez sur **URL Web** .
3. Dans le champ **Nom du fichier**, saisissez l'adresse URL du fichier à ouvrir.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Par exemple : <http://AutoVueServer/files/abc.dwg> ou <ftp://ftpserver1.com/files/abc.doc>.

4. Cliquez sur **Ouvrir**.

---

### RÉSULTAT:

Le fichier s'ouvre dans l'espace de travail d'AutoVue.

## Ouverture d'un fichier à partir d'un serveur


Pour qu'un fichier puisse être ouvert à partir d'un serveur, le répertoire du serveur doit être configuré sur le serveur AutoVue. Pour plus d'informations sur la configuration des répert-

oires de serveur, reportez-vous au document *Installation Guide* (disponible en anglais uniquement).

---

#### TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Ouvrir**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Ouvrir fichier**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ouvrir fichier apparaît.

2. Dans le volet de gauche, cliquez sur **Serveur** .

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Les fichiers du serveur apparaissent dans la boîte de dialogue.

3. Sélectionnez un fichier et cliquez sur **Ouvrir**.
- 

#### RÉSULTAT:

Le fichier s'ouvre dans l'espace de travail d'AutoVue.

## Ouverture d'un fichier à partir d'un système GED principal

Lorsque l'application AutoVue est connectée à un système de gestion électronique de documents (GED) principal <sup>1</sup>vous pouvez un fichier du système à partir de la boîte de dialogue Ouvrir fichier. Selon le système GED principal auquel vous êtes connecté, vous devez saisir votre nom utilisateur et votre mot de passe pour ouvrir les fichiers enregistrés dans le système principal.


Pour plus d'informations, reportez-vous à la documentation d'Oracle VueLink.


---

#### TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Ouvrir**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ouvrir fichier apparaît.

2. Pour ouvrir un fichier à partir du système GED principal, cliquez sur **GED** <sup>2</sup> .

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si l'application AutoVue est configurée avec un seul système GED, le nom de ce système apparaît à la place du libellé GED. Si elle est connectée à plusieurs systèmes GED principaux, les noms de ces systèmes apparaissent lorsque vous cliquez sur **GED** . Sélectionnez le système GED à partir duquel vous souhaitez ouvrir des fichiers.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Une boîte de dialogue d'authentification apparaît.

---

1. (dans le présent document, un système GED désigne un système GED/PLM/ERP/UCM),  
2. Le nom du bouton varie selon le type du système principal auquel AutoVue est connecté.

3. Saisissez les informations de connexion et cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les fichiers du système GED principal apparaissent dans la boîte de dialogue Ouvrir fichier.

4. Sélectionnez un fichier et cliquez sur **Ouvrir**.
- 

*RÉSULTAT:*

Le fichier s'ouvre dans l'espace de travail d'AutoVue.

## Recherche de fichiers dans un système GED principal

Si AutoVue est connecté à un système GED principal, vous pouvez rechercher des fichiers dans le système en saisissant des critères de recherche spécifiques dans la boîte de dialogue Ouvrir fichier.


Pour plus d'informations sur la connexion à votre système GED, reportez-vous à la documentation sur l'intégration.


---

TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Ouvrir**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ouvrir fichier apparaît.

2. Pour rechercher un fichier dans le système GED principal, cliquez sur **Recherche GED** .

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si l'application AutoVue est configurée avec un seul système GED, le nom de ce système apparaît à la place du libellé GED. Si elle est connectée à plusieurs systèmes GED principaux, les noms de ces systèmes apparaissent lorsque vous cliquez sur **Recherche GED** . Sélectionnez le système GED dans lequel vous souhaitez lancer la recherche.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Une boîte de dialogue d'authentification apparaît.

3. Saisissez les informations de connexion et cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les options de critère de recherche sont chargées dans la boîte de dialogue Ouvrir fichier.

4. Saisissez vos critères de recherche et cliquez sur **Recherche**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également afficher tous les fichiers dans le système GED principal, ne pas renseigner les champs de critère de sélection et cliquer sur **Recherche**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les résultats apparaissent dans la boîte de dialogue. Pour chaque session AutoVue, tous les résultats de recherche sont enregistrés et peuvent être



référencés à partir de la boîte de dialogue Ouvrir fichier en tant que Résultats de la recherche 1, Résultats de la recherche 2, etc.

5. Sélectionnez un fichier et cliquez sur **Ouvrir**.
- 

*RÉSULTAT:*

Le fichier s'ouvre dans l'espace de travail d'AutoVue.

## Fichiers de transmission en continu

AutoVue génère des fichiers de transmission en continu pour la plupart des formats de fichier pris en charge. Lors du premier accès à un fichier par AutoVue, un fichier de transmission en continu est généré. Ce fichier contient les données du fichier et permet un accès depuis AutoVue beaucoup plus rapide que l'accès au fichier natif. Le délai de rendu est donc significativement plus court en cas de chargement depuis le fichier de transmission en continu.

Si le fichier natif, les fichiers de ressources externes associés ou une option INI sont modifiés, le fichier de transmission en continu n'est plus valide. Dans ce cas, AutoVue ouvre les informations d'affichage à partir du fichier natif et génère un nouveau fichier de transmission en continu.

## Fichiers d'archives

Le répertoire complet des *fichiers d'archives* apparaît dans la fenêtre AutoVue. Il n'est pas nécessaire de décompresser un fichier pour l'afficher dans AutoVue ; il suffit de double-cliquer dessus. Si vous souhaitez annoter un fichier archivé, il doit être accessible pour AutoVue dans un format décompressé.

## Propriétés de fichier

Sélectionnez **Propriétés** dans le menu **Fichier** pour ouvrir la boîte de dialogue Propriétés. Cette boîte de dialogue fournit des informations spécifiques sur le fichier actif, telles que son nom, sa taille, sa date de création et son type. Vous pouvez consulter les propriétés suivantes :

Onglet de propriétés	Description
Propriétés de fichier	Informations détaillées sur le fichier actif, telles que son nom, sa taille, sa date de création, le type de fichier, le nombre de pages, et les dimensions x, y et z. Ces informations indiquent également si le fichier est chargé à partir d'un fichier de transmission en continu.
Informations sur les ressources	Ressources spécifiques au fichier actif, telles que la police de caractères, le fichier de formes, le type de ligne et les fichiers de références externes.
Propriétés d'origine	Propriétés personnalisées pour les types de fichier, telles que le dernier utilisateur ayant enregistré le fichier, la vérification de signature et les commentaires de l'auteur.
GED	Si l'application AutoVue est intégrée à un système GED/PLM/ERP principal, un onglet GED apparaît avec la liste des attributs de fichier provenant du système principal.

*NOTE: La boîte de dialogue Propriétés diffère pour chaque format de fichier ouvert. Certains onglets de propriétés peuvent donc ne pas être affichés pour un fichier particulier.*

## Affichage des propriétés de fichier

Pour afficher les propriétés d'un fichier :

### TACHE




1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Propriétés**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés apparaît.

2. Pour afficher les propriétés du fichier, cliquez sur l'onglet **Propriétés fichier**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'onglet Propriétés fichier affiche le nom du fichier, sa taille, sa date de dernière modification, le type de fichier et le nombre de pages du document.




3. Pour afficher les informations relatives aux ressources, cliquez sur l'onglet **Informations sur les ressources**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Toutes les ressources incluses apparaissent dans l'onglet Informations sur les ressources. L'icône Ressource manquante  s'affiche en regard des ressources manquantes nécessaires à l'affichage du fichier. L'icône Ressource trouvée  s'affiche en regard des ressources qui ont été trouvées. L'icône Ressource remplacée  s'affiche en regard des ressources manquantes qui ont été remplacées par une autre ressource par AutoVue.

4. Pour afficher les propriétés d'origine, cliquez sur l'onglet **Propriétés d'origine**.
5. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés.

## Navigation dans un document de plusieurs pages

La barre d'outils d'AutoVue fournit des boutons de navigation qui permettent de faire défiler le contenu d'un dessin (fichier Office, 2D, EDA ou 3D, par exemple) comportant plusieurs pages.

Par défaut, les boutons de navigation sont affichés. La barre d'outils contient des outils couramment utilisés : **Page précédente** , **Page suivante**  et **Numéro de page** .

Vous pouvez également accéder aux boutons de navigation à partir du menu **Afficher** en sélectionnant **Page** et le bouton de navigation requis.



---

# Utilisation de fichiers 2D

Lorsque vous traitez des fichiers 2D vectoriels et non vectoriels dans AutoVue, vous pouvez modifier instantanément l'affichage du fichier actif dans l'espace de travail en sélectionnant différentes options d'affichage. Par exemple, vous pouvez effectuer un zoom avant sur une zone d'un dessin, agrandir une pièce du dessin, faire pivoter la vue d'un fichier dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et la renverser sur l'axe horizontal ou vertical.

Lorsque vous visualisez des fichiers vectoriels 2D, vous pouvez accéder aux informations des entités, aux vues enregistrées dans un dessin et effectuer des "sélections intelligentes" pendant les opérations de mesure. AutoVue obtient toutes ces informations en référençant diverses sources, par exemple des fichiers internes ou des fichiers de références externes.

Outre ces fonctionnalités, ce chapitre fournit des informations détaillées sur la personnalisation d'AutoVue en fonction de vos besoins et de vos préférences à l'aide d'un grand nombre d'options de configuration.

## Recherche de texte

Vous pouvez effectuer une *recherche de texte* dans des fichiers vectoriels 2D et dans des documents de texte.

Les options de recherche d'AutoVue vous permettent de personnaliser vos recherches. Ces options sont décrites ci-après.

*NOTE: Il n'est pas possible d'effectuer une recherche de texte dans des fichiers raster.*

Option	Description
Mot complet seulement	Recherche un mot entier.
Respecter Maj-Min	Recherche un mot ou une chaîne de texte dont la casse est identique.
Haut	Effectue une recherche vers le haut du document.
Bas	Effectue une recherche vers le bas du document.

---






#### TACHE


1. Dans le menu **Edition**, sélectionnez **Rechercher du texte**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Rechercher apparaît.
  2. Dans le champ **Rechercher**, saisissez le mot ou l'expression que vous recherchez.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous effectuez une recherche dans un fichier vectoriel, sélectionnez une chaîne de texte dans la liste.
  3. Vous pouvez affiner votre recherche en sélectionnant **Mot complet seulement** ou **Respecter Maj-Min**.
  4. Cliquez sur **Suivant**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* AutoVue met en surbrillance le texte et effectue un zoom avant sur la zone de texte.
  5. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Rechercher.
- 

## Options d'affichage 2D





Dans le menu Afficher, vous pouvez modifier l'affichage du fichier actif dans l'espace de travail. Par exemple, vous pouvez effectuer un zoom avant sur une zone d'un dessin, agrandir une pièce du dessin, faire pivoter la vue d'un fichier dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et la renverser sur l'axe horizontal ou vertical.



Ces options accessibles à partir du menu Afficher sont les suivantes :

Menu	Sous-menu	Description
Zoom	Zone de zoom	Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris pour tracer un cadre autour de l'objet que vous souhaitez agrandir aux dimensions de la fenêtre. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue ou cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail et sélectionner l'option appropriée dans le menu contextuel.
	Zoom avant	Applique un facteur d'agrandissement de 2. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue.
	Zoom arrière	Applique un facteur de réduction de 2. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue.
	Zoom précédent	Rétablit le niveau de zoom précédent. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue. <i>NOTE: Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail et sélectionner Zoom précédent.</i>
	Pleine résolution	Affiche le fichier en pleine résolution. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue.

Menu	Sous-menu	Description
Ajuster	Horizontalement	Ajuste l'image horizontalement dans la fenêtre active. Les dimensions verticales de l'image sont agrandies proportionnellement mais peuvent être trop grandes ou trop petites pour la fenêtre. <i>NOTE: Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail et sélectionner Zoom - Ajustement à la largeur de la page.</i>
	Verticalement	Ajuste l'image verticalement dans la fenêtre active. Les dimensions horizontales de l'image sont agrandies proportionnellement mais peuvent être trop grandes ou trop petites pour la fenêtre.
	Zoom ajusté pour l'horizontale et la verticale	AutoVue trouve le meilleur compromis d'agrandissement du fichier par rapport aux dimensions verticales et horizontales. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue. <i>NOTE: Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail et sélectionner Page entière.</i>
Loupe		Grossit la zone du fichier spécifiée par la position du curseur. Pour plus d'informations, voir "Utilisation de la loupe".
Loupe fenêtrée		Grossit une zone du fichier et l'affiche dans la loupe fenêtrée. Pour plus d'informations, voir "Utilisation de la loupe fenêtrée".



Menu	Sous-menu	Description
Fenêtre Panoramique et zoom		<p>Affiche un plan rapproché d'une zone particulière d'un fichier tout en conservant la vue entière du fichier.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue.</p> <p><i>NOTE: L'option Fenêtre Panoramique et zoom est désactivée pour les documents texte et les feuilles de calcul.</i></p> <p>Pour plus d'informations, voir “Utilisation de la fenêtre Panoramique et zoom”.</p>
Panoramique		<p>Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris pour déplacer le dessin. Pour quitter, cliquez avec le bouton droit.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue.</p>
<i>NOTE: L'option Faire pivoter est désactivée pour les fichiers archivés, les documents de texte et les feuilles de calcul.</i>		
Faire pivoter	Faire pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre	<p>Fait pivoter de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue.</p>
	Faire pivoter dans le sens inverse des aiguilles d'une montre	<p>Fait pivoter de 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue.</p>

Menu	Sous-menu	Description
Renverser	Horizontalement	Renverse le dessin sur l'axe horizontal. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue.
	Verticalement	Renverse le dessin sur l'axe vertical. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue.

## Utilisation de la loupe

L'option Loupe affiche la zone agrandie à la position du curseur. Vous pouvez afficher les détails d'une zone sélectionnée dans un fichier tout en conservant une vue globale de celui-ci.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Loupe**.
2. Déplacez le curseur sur la zone à agrandir.
3. Cliquez avec le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour afficher différentes zones du fichier, cliquez dessus et faites-les glisser.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La zone agrandie apparaît dans la loupe.

4. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour quitter la vue Loupe.
- 

## Utilisation de la fenêtre Panoramique et zoom


L'option *Fenêtre Panoramique et zoom* permet d'obtenir un plan rapproché d'une zone spécifique d'un fichier tout en maintenant une vue globale du fichier. La fenêtre Panoramique et zoom affiche une version miniature du fichier, et un cadre mobile dans le haut de la miniature indique la zone du fichier représentée dans l'espace de travail d'AutoVue.

**NOTE:** L'option *Fenêtre Panoramique et zoom* est désactivée pour les documents texte et les feuilles de calcul.

---

TACHE

1. Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Fenêtre Panoramique et zoom**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Fenêtre Panoramique et zoom**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La fenêtre Panoramique et zoom contenant une vue globale du fichier apparaît.

2. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Dynamique** pour afficher les modifications en temps réel.
  3. Pour obtenir un plan rapproché d'une zone spécifique du fichier dans l'espace de travail d'AutoVue, cliquez sur le cadre de sélection et faites glisser ses poignées pour le réduire.
  4. Pour visualiser une autre zone du fichier dans l'espace de travail d'AutoVue, cliquez sur le cadre de sélection et faites-le glisser vers la vue concernée.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous effectuez un zoom avant sur l'espace de travail d'AutoVue, la zone affichée dans l'espace de travail est mise en surbrillance dans le cadre de la fenêtre Panoramique et zoom.
  5. Dans le menu **Panoramique et zoom**, sélectionnez **Quitter** pour fermer la fenêtre.
- 

*RÉSULTAT:*

La dernière vue obtenue reste affichée dans l'espace de travail d'AutoVue.

## Utilisation de la loupe fenêtrée

L'option *Loupe fenêtrée* affiche la zone agrandie dans une fenêtre à mise à jour dynamique. Vous pouvez cliquer sur la fenêtre et la déplacer sur l'écran, afficher les détails d'une partie sélectionnée du fichier actif tout en conservant une vue globale de celui-ci.

---

TACHE

1. Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Loupe fenêtrée**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La loupe fenêtrée apparaît.

2. Déplacez le curseur sur la zone à agrandir dans le fichier actif.
3. Cliquez une seule fois.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La zone agrandie apparaît dans la loupe fenêtrée.

4. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour quitter la loupe fenêtrée.
-

# Utilisation de fichiers vectoriels 2D



Outre toutes les fonctions disponibles pour les fichiers 2D génériques dans AutoVue, vous pouvez accéder aux informations d'entité ainsi qu'aux vues enregistrées dans un dessin et effectuer des "sélections intelligentes" lorsque vous prenez des mesures.

AutoVue fait référence à diverses sources afin de rassembler toutes les données permettant d'obtenir un affichage complet et précis des fichiers vectoriels. Ces sources peuvent être internes au fichier (couches, blocs et superpositions) ou il peut s'agir de références externes au fichier.

## Manipulation de fichiers vectoriels 2D

L'option de menu *Manipuler* permet de contrôler l'affichage du fichier actif. Par exemple, vous pouvez sélectionner les couches, les blocs et les fichiers de références externes à afficher.

Les options du menu Manipuler sont les suivantes :


Menu	Sous-menu	Description
Contrôle de visibilité	Couches	Permet de sélectionner et d'afficher les différentes couches d'un dessin. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue. Pour plus d'informations, voir "Affichage des couches".
	Blocs	Permet de sélectionner et d'afficher un bloc de dessin. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue. Pour plus d'informations, voir "Sélection de blocs".
	Références externes	Permet de sélectionner les références externes à afficher dans le dessin. Pour plus d'informations, voir "Affichage des références externes".

Menu	Sous-menu	Description
Superpositions		Permet de sélectionner une superposition à modifier. Pour plus d'informations, voir "Ajout d'une superposition".

## Affichage des couches

Cette option permet de définir les couches à afficher pour le fichier actif.


### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Couches**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Couches**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Sélectionner les couches à afficher apparaît avec la liste des couches et le statut de visibilité de celles-ci dans le fichier actif.
2. Pour trier la liste des couches dans la boîte de dialogue, cliquez sur **Nom** pour trier la liste par ordre alphabétique ou numérique ou sur **Statut** pour regrouper les couches par visibilité.
3. Vous pouvez modifier la visibilité d'une ou de plusieurs couches en procédant de l'une des façons suivantes :
  - Désélectionnez/sélectionnez l'option Statut en regard des couches à masquer/afficher.
  - Cliquez sur **Tout activer** ou **Tout désactiver** pour afficher ou masquer la totalité des couches.
  - Sélectionnez une couche dans la boîte de dialogue et cliquez sur **Permuter** pour la masquer/l'afficher.
4. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue et appliquer vos modifications.

## Sélection de blocs

Cette option permet de sélectionner un bloc du fichier actif pour l'afficher.

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Blocs**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Blocs**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Sélectionner un bloc à afficher apparaît avec la liste des blocs du fichier actif.
2. Dans la liste, sélectionnez le bloc à afficher.

3. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le bloc sélectionné est affiché.

---

## Affichage des références externes

AutoVue fait référence à diverses sources afin de rassembler toutes les données permettant d'obtenir un affichage complet et correct des fichiers. Ces sources peuvent être internes au fichier, telles que des couches ou des blocs. Les références résident hors du fichier.

Utilisez l'option Références externes pour afficher les références externes du fichier actif.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Références externes**.



*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Sélectionner les références externes à afficher apparaît avec la liste des fichiers de références externes associés au fichier actif.

2. Vous pouvez modifier la visibilité des références externes en procédant de l'une des façons suivantes :
    - Désélectionnez/sélectionnez l'option Statut en regard des références externes à masquer/afficher.
    - Cliquez sur **Tout activer** ou **Tout désactiver** pour afficher ou masquer la totalité des références externes.
    - Sélectionnez une référence externe dans la boîte de dialogue et cliquez sur **Permuter** pour la masquer/l'afficher.
  3. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Sélectionner les références externes à afficher.
- 

### RÉSULTAT:

Les références externes sélectionnées s'affichent.

## Affichage des détails sur les ressources

Les informations relatives aux ressources d'un fichier apparaissent à gauche de la barre d'état AutoVue. Si un fichier manque de ressources, l'icône *Ressource manquante*  s'affiche à gauche de la barre d'état AutoVue. Ces ressources manquantes peuvent être des références externes, des polices de caractères, des types de ligne ou des fichiers de forme. Si une ressource manquante est remplacée par une autre, l'icône *Ressource remplacée*  apparaît.

**NOTE:** Pour afficher un fichier correctement, assurez-vous qu'AutoVue dispose de toutes les ressources requises.

Pour plus d'informations sur les références externes, voir "Affichage de l'icône indiquant une référence externe manquante".

---




#### TACHE

1. Cliquez sur l'icône **Ressource manquante**  ou **Ressource remplacée**  dans la barre d'état AutoVue.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également sélectionner **Propriétés** dans le menu **Fichier**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet **Informations sur les ressources** pour afficher les détails relatifs aux ressources manquantes ou remplacées nécessaires à l'affichage des fichiers.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Une coche de couleur verte  indique les ressources accessibles par AutoVue. Une coche de couleur rouge  indique les ressources non accessibles. Un point d'exclamation de couleur jaune  indique qu'une ressource manquante a été remplacée par une autre.

3. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés.
- 

## Ajout d'une superposition

Lorsque vous travaillez avec des fichiers 2D, vous pouvez superposer des fichiers sur le fichier actif et ajuster ou déplacer une superposition. Vous pouvez également mettre à l'échelle une superposition en définissant les coordonnées X et Y et le facteur d'échelle.

*NOTE:* Si vous utilisez un fichier raster, vous devez l'utiliser en tant que fichier de base car les formats raster sont opaques et masquent, par conséquent, les fichiers qui se trouvent en dessous.

---

#### TACHE

1. Ouvrez le fichier à utiliser en tant que fichier de base pour la superposition.
2. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Importer le fichier comme superposition**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Superpositions apparaît.

3. Cliquez sur **Ajouter fichier**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Sélectionner le fichier de superposition apparaît.

4. Sélectionnez un fichier à superposer et cliquez sur **Ouvrir**.

5. Pour ajouter un autre fichier, répétez les étapes 3 et 4.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez afficher/masquer certaines superpositions en activant/désactivant les cases à cocher correspondantes dans la colonne Visibilité.

6. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Superpositions.

---

*RÉSULTAT:*

Le fichier de base s'affiche avec les fichiers sélectionnés superposés au-dessus.

## Modification d'une superposition

---

TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Superpositions**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Modifier une superposition apparaît.

2. Sélectionnez la superposition à modifier.
3. Cliquez sur l'**action** à appliquer à la superposition.
4. Cliquez sur **Déplacer** pour déplacer la superposition. Cliquez sur un point du fichier de base où vous souhaitez définir l'angle inférieur gauche de la superposition. Cliquez sur un autre point pour définir l'angle supérieur droit.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pendant que vous sélectionnez le point permettant de définir la position de l'angle supérieur droit, vous pouvez redimensionner la zone de destination.

5. Cliquez sur **Ajuster** pour redimensionner la superposition. Indiquez les coordonnées Décalage X et Décalage Y et/ou le facteur.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Les décalages X et Y sont relatifs au dessin de base et toutes les options s'affichent avec leurs valeurs en cours.

6. Cliquez sur **Déformer** pour ajuster la superposition. Cliquez sur un point de la superposition et faites glisser le curseur jusqu'à l'emplacement du point de départ de la superposition. Cliquez sur un autre point et faites glisser le curseur jusqu'à l'emplacement du point d'arrivée de la superposition.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* La taille de la superposition est mise à l'échelle pour l'adapter aux points d'origine et de destination définis.

7. Cliquez sur **OK**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour ajouter une autre superposition, répétez les étapes 2 à 4.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les modifications sont appliquées à la superposition sélectionnée.

---



## Suppression d'une superposition

---

### TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Importer le fichier comme superposition**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Superpositions apparaît.
  2. Sélectionnez la superposition à supprimer.
  3. Cliquez sur **Supprimer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La superposition est supprimée de la liste.
  4. Cliquez sur **OK**.
- 

### RÉSULTAT:

La superposition est supprimée de l'affichage.

## Sélection de vues

L'option *Vues* permet d'accéder aux différentes vues nommées d'un fichier.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Vues**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Sélectionner une vue nommée apparaît.
  2. Dans la liste, choisissez la vue à afficher.
  3. Cliquez sur **OK**.
- 

### RÉSULTAT:

La vue sélectionnée est affichée.

*NOTE:* Pour revenir à la vue par défaut, sélectionnez **Vue par défaut**.

## Définition d'un point de vue

L'option *Point de vue* permet de rendre un dessin à partir d'un point de vue sélectionné.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Points de vue**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Point de vue apparaît.

2. Indiquez les coordonnées **X**, **Y** et **Z** du point de vue à partir duquel vous souhaitez rendre le dessin.
  3. Cliquez sur **OK**.
- 


*RÉSULTAT:*

La dessin s'affiche à partir du point de vue sélectionné.

## Analyse de fichiers vectoriels 2D

La fonction d'*analyse* permet de mesurer des entités, de comparer deux fichiers ou d'afficher des informations sur les dessins. Ces options sont disponibles sous le menu Analyse.

Le tableau suivant décrit toutes les options du menu Analyse :

Menu	Sous-menu	Description
Mesure		Mesure la distance, l'aire, l'angle et l'arc d'une entité. Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur  . Pour plus d'informations, voir aussi "Mesures dans des fichiers 2D".
Comparer		Compare deux fichiers. Pour plus d'informations, voir "Comparaison de fichiers 2D".

Menu	Sous-menu	Description
Afficher les informations de dessin	Sélectionner une entité	Affiche les informations relatives à l'entité sélectionnée. Pour plus d'informations, voir aussi "Affichage des détails d'une entité".
	Liste des étiquettes/attributs	Répertorie les attributs et les étiquettes de bloc. Pour plus d'informations, voir aussi "Affichage des étiquettes/attributs".
	Informations entité	Affiche des informations sur un ensemble d'entités. Pour plus d'informations, voir aussi "Affichage des informations d'un ensemble d'entités".

## Comparaison de fichiers 2D

AutoVue permet de *comparer* visuellement deux fichiers et d'utiliser des codes couleur pour afficher les données comparatives. Lorsque vous comparez deux fichiers, AutoVue affiche trois fenêtres. La première fenêtre contient le fichier d'origine, la deuxième le fichier que vous comparez par rapport au fichier d'origine, et la troisième les résultats de comparaison.

Dans la fenêtre Résultats de la comparaison, vous pouvez indiquer si vous souhaitez afficher uniquement les éléments ajoutés, supprimés ou inchangés ou une combinaison des trois. Pour accéder à ces options, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une fenêtre et sélectionnez une option dans le menu contextuel.

Les résultats de la comparaison apparaissent dans des couleurs différentes pour les différencier. Les options de comparaison et les couleurs correspondantes sont les suivantes :

Option	Couleur	Description
Afficher les éléments ajoutés	Vert	Indique un ajout.
Afficher les éléments supprimés	Rouge	Indique une suppression.
Afficher les éléments inchangés	Bleu	Indique l'absence de modification.

---




#### TACHE

1. Affichez le fichier de base dans AutoVue.
2. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Comparer**.
3. Indiquez ou recherchez le nom du fichier que vous souhaitez comparer au fichier actif.
4. Cliquez sur **OK**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous appliquez une modification à partir du menu Afficher, les trois fenêtres afficheront la modification synchronisée.


*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* AutoVue affiche trois fenêtres : la première affiche le fichier d'origine, la deuxième le fichier à comparer et la troisième, les résultats de la comparaison.

5. Pour accéder aux options de comparaison, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'une des fenêtres.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour agrandir une des fenêtres, cliquez sur le bouton  dans la barre de titres de la fenêtre à agrandir. Pour réduire la fenêtre, cliquez sur le bouton . Pour restaurer la fenêtre, cliquez sur le bouton .

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Un menu apparaît avec les options de comparaison.

6. Lors de la comparaison de fichiers AutoCAD, vous pouvez visualiser un fichier sans les fenêtres d'affichage. Pour cela, sélectionnez **Sans les fenêtres d'affichage** dans le menu Afficher.
7. Pour agrandir une fenêtre, double-cliquez sur le bouton de la barre de titres de la fenêtre à agrandir. Pour restaurer la fenêtre, cliquez sur la barre de titre.
8. Pour quitter le mode **Comparer**, sélectionnez **Quitter le comparatif** dans le menu **Fichier**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Quitter le comparatif**  dans la barre d'outils AutoVue.

---

#### RÉSULTAT:

Le fichier d'origine s'ouvre dans l'espace de travail.

## Aligner et mettre à l'échelle

Vous pouvez mettre à l'échelle ou convertir un fichier pour procéder à une comparaison précise entre deux fichiers. L'option *Aligner et mettre à l'échelle* permet d'aligner automatiquement les fichiers, de sélectionner les points à aligner et à mettre à l'échelle, de modifier les coordonnées (Décalage X et Décalage) ou d'indiquer un facteur d'échelle pour le second fichier.

---

### TACHE

1. En mode Comparaison, sélectionnez **Aligner et mettre à l'échelle** dans le menu **Afficher**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Aligner et mettre à l'échelle apparaît.

2. Sélectionnez l'une des options suivantes :

Option	Description
Automatique	AutoVue sélectionne le meilleur ajustement pour les deux fichiers.
Sélectionner les points à aligner	Sélectionnez les points à aligner.
Sélectionner les points à aligner et à mettre à l'échelle.	Sélectionnez les points à aligner et à mettre à l'échelle.
Personnaliser	Vous pouvez indiquer un facteur d'échelle et des valeurs de décalage X et Y. Les décalages X et Y sont relatifs au dessin de base et toutes les options s'affichent avec leurs valeurs en cours.

3. Cliquez sur **Appliquer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les modifications d'alignement et de mise à l'échelle sont appliquées au fichier de la deuxième fenêtre.

4. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Aligner et mettre à l'échelle.
- 

## Informations de dessin

*NOTE:* Cette fonction n'est pas disponible avec un serveur AutoVue exécuté sur des plates-formes UNIX.

L'option *Informations dessin* est disponible uniquement avec des dessins AutoCAD et MicroStation à partir du menu **Analyse**. Vous accédez ensuite aux options Sélectionner une entité, Liste des étiquettes/attributs ou Informations entité.

## Affichage des détails d'une entité

L'option *Sélectionner une entité* permet d'afficher des informations sur une entité.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Afficher les informations de dessin** puis **Sélectionner une entité**.
  2. Cliquez sur l'entité pour laquelle vous désirez obtenir des informations.
  3. Si vous ne sélectionnez aucune entité, un message apparaît pour vous informer qu'aucune entité n'a été trouvée et vous inviter à effectuer une autre sélection.
  4. La boîte de dialogue Obtenir les informations sur l'entité apparaît avec les informations de l'entité sélectionnée. Le bouton DonnéeX (données étendues) apparaît s'il existe des informations supplémentaires pour cette entité. Cliquez sur ce bouton pour les afficher, le cas échéant.
  5. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Obtenir les informations sur l'entité.
- 

## Affichage des étiquettes/attributs

L'option *Liste des étiquettes/attributs* permet d'afficher les informations relatives aux attributs et aux étiquettes de bloc.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Afficher les informations de dessin** puis **Liste des étiquettes/attributs**.
  2. Cliquez sur la zone du fichier pour laquelle vous souhaitez consulter les informations sur les attributs et étiquettes de bloc.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si la zone sélectionnée ne contient aucune entité, un message apparaît pour vous informer qu'aucune entité n'a été trouvée et vous inviter à effectuer une autre sélection.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Attributs du bloc apparaît avec les attributs/étiquettes de l'entité sélectionnée.
  3. Cliquez **OK** pour quitter la boîte de dialogue Attributs du bloc.
-

## Affichage des informations d'un ensemble d'entités

L'option *Informations entité* permet d'afficher des informations d'affichage d'un ensemble d'entités contenu dans une zone spécifique d'un dessin.

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Afficher les informations de dessin** puis **Informations entité**.
2. Cliquez et faites glisser pour mettre en surbrillance les entités pour lesquelles vous souhaitez visualiser des informations.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si la zone sélectionnée ne contient aucune entité, un message apparaît pour vous informer qu'aucune entité n'a été trouvée et vous inviter à effectuer une autre sélection. Pour quitter, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail.


*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Liste des entités apparaît avec les informations sur toutes les entités sélectionnées.

3. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Liste des entités.

# Mesures dans des fichiers 2D

AutoVue permet de prendre des *mesures dans des fichiers 2D*. Les options de mesure varient selon qu'il s'agit de fichiers vectoriels ou non vectoriels.

- Avec des fichiers vectoriels, AutoVue permet de sélectionner les points fixes d'un dessin.
- Avec des fichiers non vectoriels, l'option Mode de sélection est désactivée. Vous pouvez néanmoins sélectionner librement n'importe quel point d'un dessin.

AutoVue propose plusieurs options de mesure. Pour y accéder, sélectionnez **Mesure** dans le menu **Analyse** ou cliquez sur **Mesure**  dans la barre d'outils AutoVue.

Les options de mesure sont les suivantes :





Nom	Description
Distance	Mesure la distance entre deux points sélectionnés. voir "Distance dans des fichiers non vectoriels" "Distance dans des fichiers vectoriels"

Nom	Description
Aire	Mesure une aire sélectionnée. voir "Option Aire dans des fichiers non vectoriels" "Option Aire dans des fichiers non vectoriels"
Angle	Mesure l'angle entre deux points sélectionnés. voir "Option Angle dans des fichiers non vectoriels" "Option Angle dans des fichiers vectoriels"
Arc	Mesure une entité d'arc. voir "Option Arc dans des fichiers non vectoriels" "Option Arc dans des fichiers vectoriels"

## Modes de sélection dans des fichiers vectoriels 2D

Les **modes de sélection** disponibles permettent de cliquer sur des points géométriques précis d'un dessin. Par exemple, si vous sélectionnez **Sélection au point d'arrivée** et que vous placez le curseur sur le point d'arrivée d'une ligne, ce point apparaît en surbrillance dans un cadre de sélection.

Les modes de sélection permettent de sélectionner le point milieu, le point central et le point d'arrivée d'une entité :

Bouton	Sélectionner	Description
	Point d'arrivée	Mode de sélection géométrique où un cadre de sélection apparaît lorsque vous placez le curseur près du point d'arrivée d'un composant linéaire.
	Point milieu	Mode de sélection géométrique : un rectangle de sélection s'affiche lorsque le curseur est placé près du point médian d'un composant linéaire.
	Point central	Mode de sélection géométrique où un cadre de sélection apparaît lorsque vous placez le curseur près du centre d'un composant linéaire.
	Sélection libre	Permet de sélectionner n'importe quel point du dessin.

**NOTE:** Lorsque vous sélectionnez un mode de sélection, vous pouvez également sélectionner tous les modes de sélection (**Tout activer**) ou les désélectionner tous (**Tout désactiver**).

Le tableau suivant répertorie les emplacements de sélection pour certaines mesures :




Mesures	Emplacement de sélection
Aire	Sélectionne une forme du dessin.
Arc	Sélectionne un arc du dessin.
Angle	Sélectionne deux lignes non parallèles.

## Distance dans des fichiers non vectoriels

L'option *Distance* permet de mesurer la distance entre deux points spécifiques.

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesurer**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure s'ouvre avec les options de mesure.

2. Cliquez sur l'onglet **Distance**.
3. Sélectionnez une unité de mesure dans la liste Distance mesurée.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous souhaitez mesurer la distance le long d'un chemin, cochez la case Cumulée.

4. Cliquez sur un point du dessin pour définir le point de départ.
5. Cliquez sur un autre point pour définir le point d'arrivée.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous avez sélectionné **Cumulée**, continuez à cliquer sur les points le long du chemin à mesurer.

6. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour terminer la mesure.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les points sont reliés par une ligne. La distance mesurée, delta X et delta Y apparaissent dans les champs respectifs de l'onglet Distance.


7. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.

## Distance dans des fichiers vectoriels

L'option *Distance* permet de mesurer la distance entre deux points spécifiques.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesure**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure s'ouvre avec les options de mesure.
  2. Cliquez sur l'onglet **Distance**.
  3. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.
  4. Pour sélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Tout activer** et pour les désélectionner tous, cliquez sur **Tout désactiver**.
  5. Sélectionnez les unités de mesure dans la liste Distance mesuré.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous souhaitez mesurer la distance le long d'un chemin, sélectionnez Cumulée.
  6. Cliquez sur un point du dessin pour définir le point de départ.
  7. Cliquez sur un autre point pour définir le point d'arrivée.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous avez sélectionné **Cumulée**, continuez à cliquer sur les points le long du chemin à mesurer.
  8. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour terminer la mesure.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les points sont reliés par une ligne. La distance mesurée, delta X, delta Y et la distance de Manhattan apparaissent dans la boîte de dialogue Mesure.
  9. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
- 

## Calibrage d'une distance

Calibrez la mesure de distance.

---

### TACHE

1. Mesurez la distance entre deux points ou la distance cumulée.
2. Dans l'onglet **Distance**, cliquez sur **Calibrer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Calibrage de distance s'ouvre avec la distance mesurée.
3. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez calibrer la distance.


4. Sélectionnez **Calibrer à** et saisissez une valeur pour déterminer le calibrage de la distance à l'aide d'une valeur.
  5. Sélectionnez **Facteur** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage de la distance à l'aide d'un facteur.
  6. Cliquez sur **OK**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les résultats du calibrage apparaissent dans la boîte de dialogue Mesure.
  7. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Calibrage de distance.
- 

## Option Aire dans des fichiers non vectoriels

L'option Aire permet de mesurer la surface et le périmètre d'une région.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesurer**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure s'ouvre avec les options de mesure.
  2. Cliquez sur l'onglet **Aire**.
  3. Dans la liste des unités Aire, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la surface de la zone.
  4. Dans la liste des unités Périmètre, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer le périmètre de la zone.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Dans le groupe Résultat net d'aire, cliquez sur **Ajouter** pour cumuler le résultat net d'aire des différentes aires, cliquez sur **Soustraire** pour soustraire une aire du résultat net d'aire et cliquez sur **Effacer** pour effacer le champ Résultat net d'aire.
  5. Cliquez sur un point du dessin pour définir le point de départ.
  6. Continuez de cliquer sur les points du dessin pour définir la zone à mesurer.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les points sont reliés par une ligne. Les mesure d'aire et de périmètre apparaissent dans les champs respectifs de l'onglet Aire.
  7. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour terminer la mesure.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.
  8. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
-


## Option Aire dans des fichiers non vectoriels

L'option Aire permet de mesurer la surface et le périmètre d'une région.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesure**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet **Aire**.
3. Sélectionnez **Entre points** pour mesurer l'aire entre les points d'un dessin.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Les modes de sélection apparaissent.
4. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour la mesure. Pour plus d'informations, voir "Modes de sélection dans des fichiers vectoriels 2D".

Option	Description
Tout activer	Sélectionne tous les modes de sélection.
Tout désactiver	Désactive tous les modes de sélection.

5. Sélectionnez **Forme** pour mesurer l'aire d'une forme prédéfinie dans le dessin.
6. Dans la liste des unités Aire mesurée, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la surface.
7. Dans la liste des unités Périmètre, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer le périmètre.
8. Pour cumuler le résultat net d'aire des différentes aires, cliquez sur **Ajouter**.
9. Pour soustraire une aire du résultat net d'aire, cliquez sur **Soustraire**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour effacer le contenu du champ Résultat net d'aire, cliquez sur **Effacer**.
10. Si vous avez sélectionné **Entre points**, cliquez sur les points du dessin pour définir l'aire.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les points sont reliés par une ligne. Les mesures d'aire et de périmètre apparaissent dans les champs respectifs de la boîte de dialogue Mesure.
11. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour terminer la mesure.
12. Si vous avez sélectionné **Forme**, cliquez sur l'arête de la forme prédéfinie.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La forme est mise en surbrillance et les mesures d'aire et de périmètre apparaissent dans les champs respectifs de la boîte de dialogue Mesure.

13. Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.
  14. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
- 


## Option Angle dans des fichiers non vectoriels

L'option Angle permet de mesurer l'angle entre deux points dans un dessin.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesure**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure s'ouvre avec les options de mesure.

2. Cliquez sur l'onglet **Angle**.
3. Sélectionnez une unité de mesure dans la liste Unités.
4. Cliquez sur les points du dessin pour définir l'angle à mesurer.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les bras de l'angle apparaissent reliés par un arc et la mesure de l'angle s'affiche dans l'onglet Angle.

5. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
- 


## Option Angle dans des fichiers vectoriels

L'option Angle permet de mesurer l'angle entre deux points dans un dessin.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesure**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure s'ouvre avec les options de mesure.

2. Cliquez sur l'onglet **Angle**.
3. Sélectionnez l'une des options suivantes dans la section Définition d'angle :
  - **Entre 3 points** : Mesure l'angle entre trois points.
  - **Entre 2 lignes** : Mesure l'angle entre deux lignes non parallèles.
4. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.

5. Pour sélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Tout activer**. Pour désélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Tout désactiver**. Pour plus d'informations, voir "Modes de sélection dans des fichiers vectoriels 2D".
6. Sélectionnez **Entre 2 lignes** pour mesurer l'angle entre deux lignes.
7. Sélectionnez une unité de mesure dans la liste des unités Angle mesuré.
8. Si vous avez sélectionné **Entre 3 points**, cliquez sur trois points du dessin pour définir l'angle.
9. Si vous avez sélectionné **Entre 2 lignes**, cliquez sur deux lignes du dessin pour définir l'angle.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les bras de l'angle apparaissent reliés par un arc et la mesure de l'angle s'affiche dans la boîte de dialogue Mesure.

10. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
- 


## Option Arc dans des fichiers non vectoriels

L'option Arc permet de définir un arc dans un dessin et d'en calculer le centre, le rayon, le diamètre et la longueur.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesure**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure s'ouvre avec les options de mesure.

2. Cliquez sur l'onglet **Arc**.
3. Dans la liste Longueur de la section Informations sur l'arc, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la longueur de l'arc.
4. Dans la liste Balayage de la section Angle mesuré, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer l'angle de l'arc.
5. Cliquez sur les points du dessin pour définir l'arc.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.


*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les points sont reliés par un arc. Les mesures correspondant aux coordonnées du point central, au rayon, au diamètre, à la longueur de l'arc, au début et à la fin de l'angle et au balayage apparaissent dans l'onglet Arc.

6. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
-

## Option Arc dans des fichiers vectoriels

L'option Arc permet de définir un arc dans un dessin et d'en mesurer le rayon, le centre, la longueur, le début et la fin de l'angle, le balayage et le diamètre.

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesurer**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.
2. Cliquez sur l'onglet **Arc**.
3. Sélectionnez **Entre 3 points** pour mesurer l'arc entre trois points. Les modes de sélection sont affichés.
4. Cliquez sur les modes de sélection à utiliser comme points d'arrivée de la mesure.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Tout activer**. Pour désactiver tous les modes de sélection, cliquez sur **Tout désactiver**. Pour plus d'informations, voir "Modes de sélection dans des fichiers vectoriels 2D".
5. Sélectionnez **Entité Arc** pour mesurer un arc prédéfini.
6. Dans la liste des unités Informations sur l'arc, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la distance.
7. Dans la liste des unités Angle mesuré, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer l'angle.
8. Si vous avez sélectionné **Entre 3 points**, cliquez sur trois points du dessin pour définir l'arc.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les points sont reliés par un arc. Les mesures correspondant aux coordonnées du point central, au rayon, au diamètre, à la longueur de l'arc, au début et à la fin de l'angle et au balayage apparaissent dans la boîte de dialogue Mesure.
9. Si vous avez sélectionné **Entité Arc**, cliquez sur l'arête de l'arc à mesurer.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'arc est mis en surbrillance. Les mesures correspondant aux coordonnées du point central, au rayon, au diamètre, à la longueur de l'arc, au début et à la fin de l'angle et au balayage apparaissent dans la boîte de dialogue Mesure.
10. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.

## Calibrage d'un arc

### TACHE

1. Mesurez un arc du dessin.

2. Dans l'onglet **Arc**, cliquez sur **Calibrer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Calibrage de rayon s'ouvre avec la distance mesurée.

3. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure dans laquelle vous souhaitez calibrer la distance.
4. Cliquez sur **Calibrer à** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage à l'aide d'une valeur.
5. Cliquez sur **Facteur** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage à l'aide d'un facteur.
6. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les résultats du calibrage apparaissent dans l'onglet Arc.

7. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
-




---

# Utilisation de fichiers EDA

Outre les fonctions disponibles avec des fichiers 2D génériques, AutoVue permet de lancer des recherches intelligentes pour des fichiers EDA. Vous pouvez, par exemple, créer ou modifier des ensembles de couches, générer une nomenclature, vérifier des designs EDA, effectuer des mesures intelligentes, analyser des réseaux et des composants, paramétrer les options d'affichage avancées et la transparence globale, etc. Pour plus d'informations sur les fonctions disponibles avec des fichiers EDA, reportez-vous aux sections ci-après.

## Panneau de navigation

Le *panneau de navigation* s'affiche par défaut dans la partie gauche de l'espace de travail AutoVue lors de l'affichage d'un dessin. Par exemple, lorsque vous affichez un dessin EDA, vous pouvez consulter une liste d'instances de composants et de réseaux ainsi que les broches et nœuds de réseau associés qui sont représentés dans le diagramme ou le design du circuit imprimé en cours.

**NOTE:** Pour masquer ou afficher le panneau de navigation, cliquez sur .

Les colonnes affichées dans le panneau de navigation sont déterminées par le profil ou les types d'entité dans le diagramme ou le design du circuit imprimé en cours. Il est possible de trier les listes pour regrouper les instances de composants similaires.

Vous pouvez également utiliser le panneau de navigation pour sélectionner (mettre en surbrillance) un ou plusieurs composants ou entités, effectuer un zoom vers un composant ou une entité et rechercher des informations sur des entités.

Components		
Components		
RefDes	Part Type	Location
U4	BQFPC6...	(29.000)
C1	CAPAE1...	(51.000)
C2	CAPC321...	(7.0000)
C3	CAPC321...	(7.0000)
C4	CAPC321...	(7.0000)
U1	SOP63P...	(50.000)
U2	SOP63P...	(50.000)
U3	SSOP50...	(50.000)
U5	SSOP50...	(50.000)
R4	RESC16...	(7.0000)
R3	RESC16...	(7.0000)
R2	RESC16...	(7.0000)
R1	RESC16...	(7.0000)
RN1	RESCAX...	(9.0000)
RN2	RESCAX...	(9.0000)
RN3	RESCAX...	(9.0000)
RN4	RESCAX...	(9.0000)
J1	MOL-541...	(30.000)
S1	SW_SNA...	(11.000)
S2	SW_SNA...	(49.000)
J2	USBAF	(23.000)
DISPLAY1	7SEGSM	(29.000)

Component Pins		
Name	Location	With
U5.1	(47.1500...	false
U5.2	(47.1500...	false
U5.3	(47.1500...	false
U5.4	(47.1500...	false
U5.5	(47.1500...	false
U5.6	(47.1500...	false

## Personnalisation des colonnes

Dans le panneau de navigation, vous pouvez trier une colonne, modifier l'ordre des colonnes ou masquer/afficher une colonne. Pour trier une colonne, cliquez sur son en-tête.

### TACHE

1. Pour modifier l'ordre des colonnes ou afficher/masquer une colonne, cliquez sur **Personnaliser**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Personnaliser colonnes apparaît.

2. Cochez la case en regard de la ou des colonnes à afficher ou désactivez la case à cocher en regard de celles que vous souhaitez masquer.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour afficher toutes les colonnes, cliquez sur Tout afficher. Pour masquer toutes les colonnes, cliquez sur Tout masquer.

3. Pour modifier l'ordre des colonnes, sélectionnez la colonne à déplacer et cliquez sur **Monter** pour déplacer la colonne vers le haut de la liste ou sur **Descendre** pour la déplacer vers le bas de la liste.
4. Pour enregistrer vos modifications, sélectionnez **Enregistrer les paramètres de la colonne**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les nouveaux paramètres de colonne seront conservés la prochaine fois que vous ouvrirez le fichier.

5. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:*

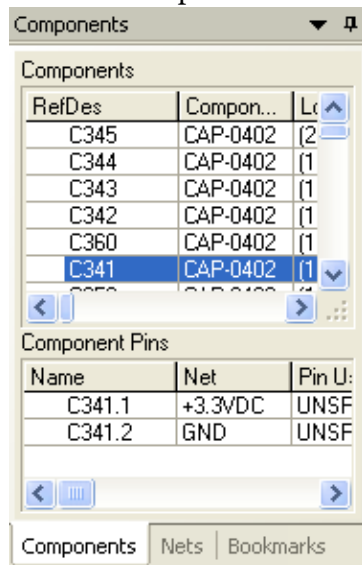
Les modifications apparaissent dans le panneau de navigation.

## Onglet Composants

*NOTE:* L'onglet Composants ne s'affiche que pour les pages EDA d'un dessin.

L'onglet Composants répertorie les instances de composant et les broches associées. La partie supérieure de l'onglet affiche toutes les instances de la page en cours du dessin et la partie inférieure, les broches associées aux instances sélectionnées.

Lorsque vous sélectionnez un composant, il s'affiche en surbrillance dans le dessin. Pour sélectionner plusieurs composants, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection. Tous les composants sélectionnés et leurs broches associées apparaissent en surbrillance.

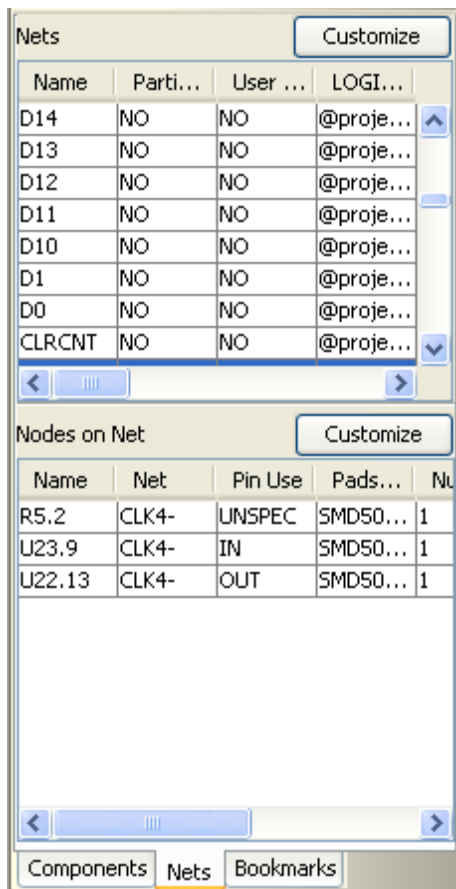


# Onglet Réseaux

*NOTE: L'onglet Réseaux est disponible uniquement pour des dessins EDA.*

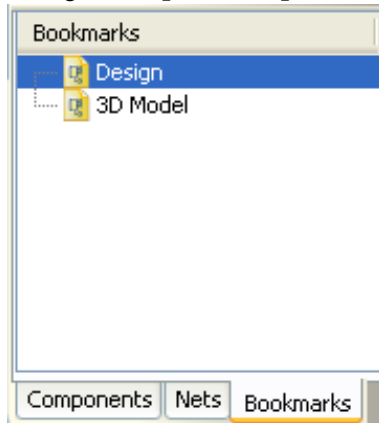
L'onglet Réseaux répertorie les réseaux et les noeuds associés (broches connectées aux réseaux). La partie supérieure de l'onglet affiche tous les réseaux de la page en cours du dessin, et la partie inférieure affiche les noeuds associés aux réseaux sélectionnés.

Tous les réseaux sélectionnés apparaissent en surbrillance dans le dessin. Pour sélectionner plusieurs réseaux, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection. Vous pouvez également sélectionner plusieurs réseaux dans le panneau de navigation en cliquant dessus et en les faisant glisser. Le panneau Noeuds sur le réseau affiche les noeuds associés aux réseaux sélectionnés.



# Onglet Favoris

L'onglet *Favoris* contient des liens renvoyant à des vues spécifiques (vues en mode brouillon, plans 2D, vues 3D d'un design EDA) ou à une structure de pages ou de favoris enregistrée, par exemple, dans un fichier PDF.



Cliquez sur le lien approprié pour consulter ces pages ou ces vues. Les favoris renvoient aux différentes vues de fichiers de CAO, telles que la vue Espace objet des fichiers AutoCAD, le modèle 3D d'un fichier et les documents techniques 2D associés en mode brouillon.

Si un signe plus apparaît à gauche d'un favori, cliquez dessus pour afficher les niveaux inférieurs. S'il s'agit d'un signe moins, cliquez dessus pour masquer les niveaux inférieurs.

Pour atteindre une destination spécifiée par un favori, cliquez sur le texte du favori ou sur l'icône de page à gauche du texte du favori.

## Sélection d'entités

La *sélection d'une entité* ou de plusieurs entités constitue souvent la première étape de nombreuses opérations que vous exécutez avec des fichiers EDA. Les sections ci-après fournissent des informations sur la sélection d'entités dans l'espace de travail, le panneau de navigation et la boîte de dialogue Rechercher une entité. Pour définir les types d'entité que vous pouvez ou non sélectionner, utilisez la boîte de dialogue Filtre d'entité.

Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue Filtre d'entité, voir “Filtrage des types d'entité”.

Après avoir sélectionné une entité, vous pouvez effectuer un zoom avant sur cette entité dans l'espace de travail et effectuer d'autres opérations avec le fichier EDA.

## Panneau de navigation

Pour sélectionner une entité dans le panneau de navigation, procédez comme suit :

Pour sélectionner une entité, cliquez sur le composant, le réseau, la broche associée ou le noeud de réseau dans le volet de navigation.

Pour sélectionner plusieurs entités, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

Les entités sélectionnées apparaissent en surbrillance dans l'espace de travail. Si l'une d'elles est trop petite pour être visible, le symbole éclair apparaît pour vous indiquer la position de l'entité en surbrillance dans l'espace de travail.

voir “Zoom vers une entité sélectionnée”

## Espace de travail

Pour sélectionner une entité dans l'espace de travail, procédez comme suit :

Cliquez sur une entité dans l'espace de travail pour la sélectionner. Pour sélectionner plusieurs entités, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

Les entités sélectionnées apparaissent en surbrillance dans l'espace de travail et dans le panneau de navigation. Si l'une d'elles est trop petite pour être visible, le symbole éclair apparaît pour vous indiquer la position de l'entité en surbrillance dans l'espace de travail.

Vous pouvez également appliquer des filtres de sélection lors de la sélection d'entités dans l'espace de travail.

voir “Filtrage des types d'entité”

Lorsque vous passez le pointeur de la souris sur une entité dans l'espace de travail, une info-bulle apparaît pour afficher des informations sur les attributs de l'entité. Elle indique également si l'entité est sélectionnée ou non.

## Boîte de dialogue Rechercher une entité

Pour sélectionner une entité dans la *boîte de dialogue Rechercher une entité*, procédez comme suit :

---

### TACHE

1. Lancez une recherche sur un attribut ou un type d'entité.
  2. Sélectionnez une ou plusieurs entités dans la liste Types d'entité ou Attributs de la boîte de dialogue Rechercher une entité. Pour sélectionner plusieurs entités, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
- 

### RÉSULTAT:

Les entités sélectionnées apparaissent en surbrillance dans l'espace de travail et dans le panneau de navigation.

Si une entité sélectionnée est trop petite pour être visible, le symbole éclair apparaît pour vous indiquer la position de l'entité en surbrillance dans l'espace de travail.

voir “Recherche à l'aide de l'option Rechercher une entité”

## Zoom vers une entité sélectionnée

Pour *zoomer vers une entité sélectionnée*, procédez comme suit :

---

### TACHE

1. Si vous avez sélectionné une entité dans l'espace de travail ou le panneau de navigation, cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Zoom sur sélection**.
  2. Si vous avez sélectionné une entité dans la boîte de dialogue Rechercher une entité, cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Zoom sur sélection**.
- 

### RÉSULTAT:

AutoVue effectue un zoom vers l'entité sélectionnée dans l'espace de travail.

# Filtrage des types d'entité

L'option *Filtre d'entité* permet d'afficher certains types d'entité et d'en masquer d'autres. Vous pouvez également limiter les types d'entité que vous sélectionnez dans l'espace de travail.

---

## TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Filtre d'entité**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Filtre d'entité apparaît.

2. Sous la colonne Visibilité, effectuez l'une des actions suivantes :
  - Cochez la case en regard des types d'entité à afficher dans l'espace de travail.
  - Désactivez la case à cocher pour les masquer.
3. Sous la colonne Sélection, effectuez l'une des actions suivantes :
  - Cochez la case en regard des types d'entité que vous souhaitez sélectionner dans l'espace de travail.
  - Désactivez la case en regard de celles que vous ne souhaitez pas sélectionner dans l'espace de travail.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner tous les types d'entité, cochez la case de l'en-êtes de colonne. Désactivez cette cas pour désélectionner tous les types d'entité.

4. Cliquez sur **Appliquer** pour appliquer les modifications.
  5. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Filtre d'entité.
- 

## RÉSULTAT:

Seuls les types d'entité sélectionnés restent affichés dans l'espace de travail.

Lorsque vous cliquez sur l'espace de travail, seuls les types d'entité cochés dans la boîte de dialogue Filtre d'entité sont mis en surbrillance.

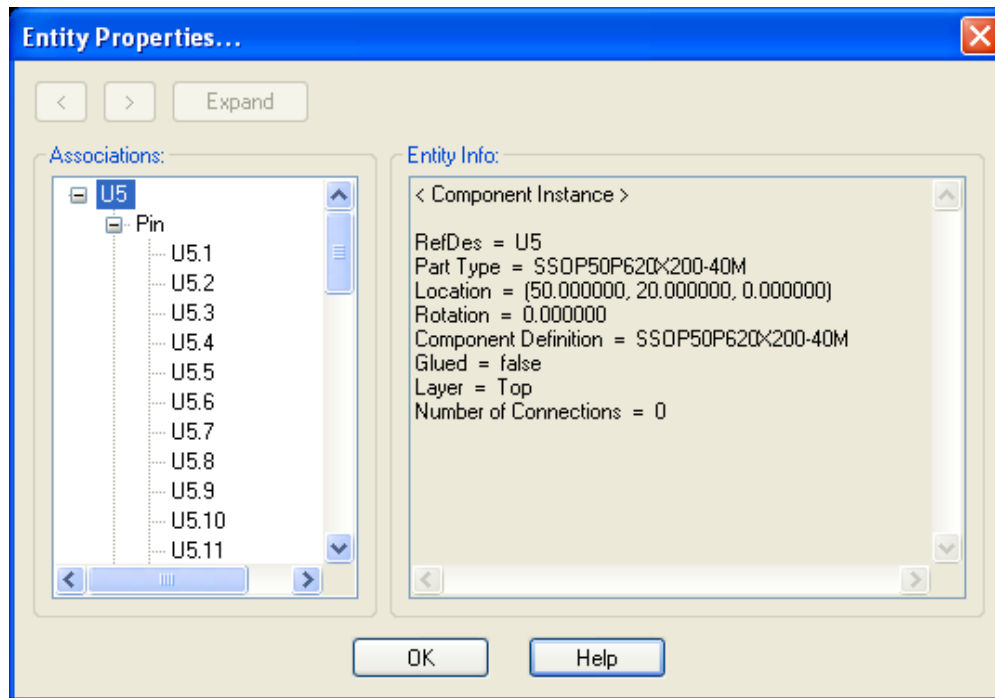
# Propriétés d'entité

La boîte de dialogue *Propriétés de l'entité* affiche des informations détaillées sur l'entité sélectionnée dans le diagramme actuel ou le design de circuit imprimé. Pour afficher la boîte de dialogue Propriétés de l'entité, sélectionnez d'abord une entité dans l'espace de travail, puis, dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Afficher les propriétés de l'entité**.

*NOTE:* Vous pouvez également double-cliquer sur une entité dans l'espace de travail ou cliquer avec le bouton droit de la souris sur une entité dans l'espace de travail, le panneau de



*navigation ou la boîte de dialogue Rechercher une entité, puis sélectionner **Afficher les propriétés de l'entité**.*



Dans la partie gauche de la boîte de dialogue Propriétés de l'entité, une arborescence affiche toutes les entités associées à l'entité sélectionnée. Celle-ci apparaît à la racine de l'arborescence et toutes les entités associées (regroupées par type) apparaissent en tant qu'enfants.

Les attributs de l'entité apparaissent à droite de l'arborescence, sous le titre Infos entité. Dans l'arborescence, sélectionnez une entité associée pour afficher ses attributs sous Infos entité.

Vous pouvez également afficher les attributs d'une entité dans l'espace de travail. Lorsque vous passez le pointeur de la souris sur une entité dans l'espace de travail, une info-bulle apparaît avec les informations les plus couramment utilisées sur l'entité. Vous pouvez activer/désactiver l'affichage de ces info-bulles dans la boîte de dialogue Configuration.

Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue Configuration, voir "Configuration d'AutoVue".

## Affichage des propriétés d'une entité

La boîte de dialogue Propriétés de l'entité affiche des informations détaillées sur l'entité sélectionnée dans le diagramme actuel ou le design de circuit imprimé.

---



### TACHE

1. Sélectionnez l'entité dans l'espace de travail, dans le panneau de navigation ou dans la boîte de dialogue Rechercher une entité.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Afficher les propriétés de l'entité**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également double-cliquer sur l'entité dans l'espace de travail pour consulter ses informations.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés de l'entité apparaît avec l'entité sélectionnée et son entité associé.

3. Sélectionnez une entité associée dans l'arborescence pour afficher ses attributs.
4. Pour afficher toutes les entités associées à une entité donnée dans l'arborescence, sélectionnez l'entité et cliquez sur **Développer**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour afficher les propriétés de l'entité précédente, cliquez sur la flèche gauche . Pour revenir aux propriétés d'entité affichées avant votre clic sur la flèche gauche, cliquez sur la flèche droite .

5. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés de l'entité.
- 

## Affichage de la connectivité réseau

Vous pouvez afficher la connectivité réseau d'une entité telle qu'une broche, un trou d'interconnexion ou une piste à l'aide de l'option *Afficher la connectivité réseau*.

*NOTE:* L'option *Afficher la connectivité réseau* est désactivée lorsque plusieurs entités sont sélectionnées.

---

### TACHE

1. Sélectionnez une entité telle qu'une broche, un trou d'interconnexion ou une piste dans l'espace de travail ou dans le panneau de navigation.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'entité correspondante apparaît en surbrillance dans le panneau de navigation et dans l'espace de travail.

2. Dans le menu **Vue**, sélectionnez **Afficher la connectivité réseau**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Dans l'espace de travail ou le panneau de navigation, vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'entité sélectionnée, puis sélectionner **Afficher la connectivité réseau**

---

*RÉSULTAT:*

Les entités graphiques appartenant aux réseaux connectés s'affichent en surbrillance.

### Affichage des propriétés d'entité d'un réseau

Vous pouvez afficher les propriétés d'un réseau à l'aide de l'option *Afficher les propriétés de l'entité*.

*NOTE:* L'option *Afficher les propriétés de l'entité* est désactivée lorsque plusieurs entités de réseau sont sélectionnées.

---

TACHE

1. Sélectionnez une entité telle qu'une broche, un trou d'interconnexion ou une piste dans l'espace de travail ou dans le panneau de navigation.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le réseau correspondant apparaît en surbrillance dans le panneau de navigation et dans l'espace de travail.

2. Dans l'espace de travail ou le panneau de navigation, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le réseau sélectionné et choisissez **Afficher les propriétés de l'entité**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés de l'entité apparaît avec les propriétés du réseau sélectionné.

3. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés de l'entité.
- 

### Affichage d'instances de réseau

Vous pouvez afficher les instances d'un réseau dans un fichier de plusieurs pages.

---

TACHE

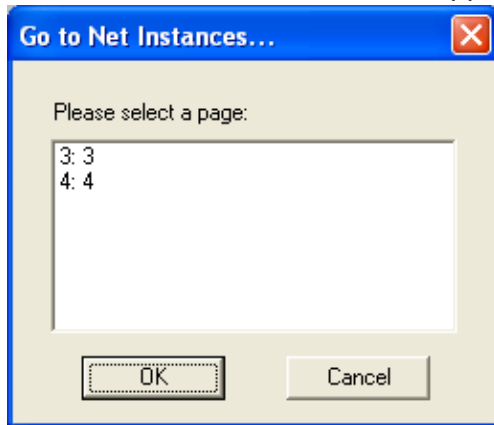
1. Dans le panneau de navigation, cliquez sur l'onglet **Réseaux** et sélectionnez le réseau à afficher.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le réseau apparaît en surbrillance dans le panneau de navigation et dans l'espace de travail.

2. Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Aller aux instances de réseau** ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur le réseau mis en surbrillance dans le panneau

de navigation ou dans l'espace de travail et sélectionnez **Aller aux instances de réseau**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* AutoVue affiche en surbrillance l'instance ou les instances du réseau sélectionné. Si le réseau sélectionné apparaît sur plusieurs pages, la boîte de dialogue Aller aux instances de réseau apparaît.



3. Sélectionnez la page correspondant à l'instance de réseau à afficher et cliquez sur **OK**.

---

*RÉSULTAT:*

La page sélectionnée apparaît avec l'instance du réseau sélectionné en surbrillance.


## Navigation dans une hiérarchie de design

AutoVue prend en charge la navigation dans la structure hiérarchique d'un diagramme. Dans un diagramme, un bloc hiérarchique est un symbole qui se rapporte à un diagramme enfant.

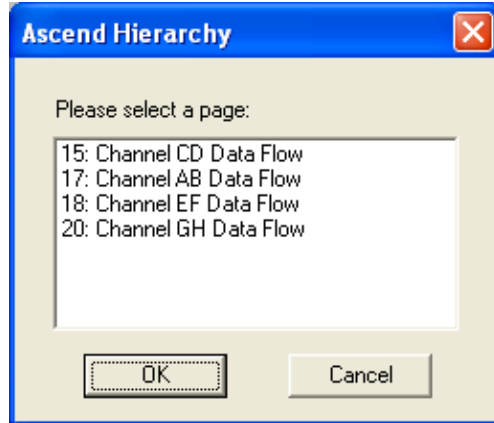
### Monter dans la hiérarchie

L'option Monter dans la hiérarchie permet d'accéder à la page parent d'un diagramme enfant.

Dans la page enfant de la hiérarchie du design du diagramme, sélectionnez une entité dans l'espace de travail ou dans le panneau de navigation, puis, dans le menu **Vue**, sélectionnez **Monter dans la hiérarchie**. AutoVue renvoie la page parent.

*NOTE: Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris dans l'espace de travail ou dans le panneau de navigation et sélectionner **Monter dans la hiérarchie** .*


Si vous sélectionnez une entité comportant plusieurs parents, la boîte de dialogue Monter dans la hiérarchie apparaît avec les pages parent. Sélectionnez la page qui vous intéresse, puis cliquez sur **OK**. AutoVue renvoie la page parent sélectionnée.




*NOTE: Vous pouvez également sélectionner l'entité dans la boîte de dialogue Rechercher une entité, cliquer avec le bouton droit de la souris et sélectionner **Monter dans la hiérarchie**.*

## Descendre dans la hiérarchie



Dans la page parent de la hiérarchie du design du diagramme, sélectionnez un bloc hiérarchique dans l'espace de travail ou dans le panneau de navigation, puis, dans le menu **Vue**, sélectionnez **Descendre dans la hiérarchie**. AutoVue ouvre la page contenant le diagramme enfant sélectionné.

*NOTE: Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur le bloc hiérarchique dans l'espace de travail, puis sélectionner **Descendre dans la hiérarchie** .*

## Couches

Lorsque vous travaillez avec des fichiers EDA, AutoVue vous permet d'afficher toutes les couches physiques et les couches logiques associées d'un dessin EDA. Vous pouvez afficher tous les ensembles de couches d'un fichier ou créer vos propres couches. En outre, à partir de l'option Couches, vous pouvez manipuler certains attributs de couche, tels que la visibilité, la couleur, la polarité ou l'ordre. Pour afficher la boîte de dialogue Couches, dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Couches**. Vous pouvez également cliquer sur **Couches**  dans la barre d'outils AutoVue.

*NOTE: L'option de menu et le bouton Couches sont désactivés pour les dessins qui ne contiennent pas de couches.*

La boîte de dialogue Couches comprend les sections Couches physiques et Couches logiques. Vous pouvez afficher et masquer ces sections en cliquant sur Détailler  et Réduire , respectivement.

## Sections Couches physiques et Couches logiques

La section *Couches logiques* affiche les couches dans l'ordre dans lequel elles apparaissent dans l'espace de travail. La section Couches physiques les affiche dans l'ordre dans lequel elles apparaissent dans la pile des couches une fois fabriquées.

La section *Couches physiques* affiche une matrice qui met en correspondance les noms des couches physiques avec les types d'entité. Chaque ligne de la matrice correspond à une couche physique de la carte. Chaque colonne de la matrice permet de contrôler la visibilité d'un type d'entité, tel qu'une broche, un trou d'interconnexion ou une piste. Les types d'entité qui apparaissent dépendent des entités disponibles dans le fichier ouvert. Sélectionnez une couche physique pour modifier sa visibilité, l'ordre des couches et la couleur. Sélectionnez ou désélectionnez le type d'entité d'une couche physique pour déterminer sa visibilité séparément des autres entités de la couche.

Lorsque vous sélectionnez une couche physique dans la section Couches physiques, les couches logiques associées sont également sélectionnées dans la section Couches logiques. Vous pouvez également sélectionner des couches logiques individuelles dans la section Couches logiques ou appuyer sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pour sélectionner plusieurs couches logiques.

*NOTE: Il n'est pas possible de sélectionner plusieurs couches physiques à la fois.*

La section Couches logiques affiche une liste de couches logiques et les options d'attribut de couche modifiables : visibilité, ordre, couleur et polarité.

Pour modifier les attributs des couches physiques et logiques, sélectionnez d'abord les couches à modifier, puis utilisez les paramétrages pour effectuer vos modifications.

Lorsque vous sélectionnez des couches physiques et que vous modifiez les paramètres de la boîte de dialogue Couches, un message apparaît au bas de la boîte de dialogue pour indiquer votre dernière action.

Lorsque vos modifications sont terminées, cliquez sur **Appliquer** pour les implémenter dans l'espace de travail. Vous pouvez également créer des ensembles de couches pour enregistrer vos paramètres de couche modifiés et les réutiliser ultérieurement.







Lorsque vous ouvrez un fichier, tous les ensembles de couches de ce fichier apparaissent. Vous pouvez sélectionner l'ensemble dont vous avez besoin ou en créer un.

## Modification de l'ordre des couches

Vous pouvez modifier l'ordre dans lequel les couches apparaissent dans l'espace de travail. Vous pouvez notamment modifier l'ordre z des couches.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Couches**   
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Couches**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Couches apparaît.
  2. Si la section Couches logiques n'est pas ouverte, cliquez sur **Développer** .
  3. Sélectionnez la ou les couches à déplacer. Pour cela, procédez de l'une des façons suivantes :
    - Sélectionnez une couche physique dans la section Couches physiques. Les couches logiques associées à la couche physique sélectionnées sont également sélectionnées. Lorsque vous modifiez une couche physique sélectionnée, vous modifiez également les couches logiques associées.
    - Sélectionnez une ou plusieurs couches logiques dans la section Couches logiques. Pour sélectionner plusieurs couches, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
  4. Cliquez sur l'un des boutons suivants :
    - **Ramener au premier plan**  pour placer toutes les couches sélectionnées au premier plan de l'espace de travail. Dans la section Couches logiques, ces couches sont placées au début de la liste.
    - Cliquez sur **Haut**  pour remonter d'une couche les couches sélectionnées.
    - Cliquez sur **Bas**  pour redescendre d'une couche les couches sélectionnées.*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également faire glisser les couches logiques sélectionnées dans la section Couches logiques.
  5. Cliquez sur **Appliquer** pour afficher les modifications dans l'espace de travail.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le fichier s'affiche en fonction du modèle de couches que vous avez défini. De même, toutes les couches logiques sont renumérotées dans la colonne Ordre de la section Couches logiques.
  6. Vous pouvez à présent enregistrer vos modifications en tant qu'ensemble de couches défini par l'utilisateur.
  7. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Couches.
-


## Modification de la visibilité des couches physiques

Utilisez la boîte de dialogue Couches pour masquer ou afficher des couches physiques spécifiques dans l'espace de travail.

---


### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Couches**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Couches**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Couches apparaît.

2. Dans la section Couches physiques, vous pouvez afficher ou masquer :

Option	Description
Toutes les couches physiques	Cliquez sur l'en-tête de colonne <b>Toutes</b> .
Une couche physique	Cochez la case à gauche du nom de la couche. Vous pouvez également sélectionner une couche et cliquer sur <b>Visibilité</b>  .
Un type d'entité pour toutes les couches physiques	Cliquez sur l'en-tête de colonne. Par exemple, cliquez sur l'en-tête de colonne <b>Piste</b> pour afficher ou masquer toutes les entités de piste de toutes les couches physiques.
Un type d'entité pour une couche physique	Cliquez sur une case à cocher.

3. Cliquez sur **Appliquer** pour afficher les modifications dans l'espace de travail.
4. Vous pouvez à présent enregistrer vos modifications en tant qu'ensemble de couches défini par l'utilisateur.
5. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Couches.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Quatre états peuvent être appliqués aux cases à cocher des couches physiques : activé, désactivé, estompé activé et estompé non activé. Les cases à cocher activées et estompées indiquent que les entités des couches physiques ne sont ni toutes visibles ni toutes masquées. Les cases à cocher désactivées et estompées que vous ne pouvez pas sélectionner indiquent qu'il n'existe aucune entité de ce type pour cette couche.

---




## Modification de la visibilité des couches logiques

Utilisez la boîte de dialogue Couches pour masquer ou afficher des couches logiques spécifiques dans l'espace de travail.


---



### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Couches**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Couches**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Couches apparaît.

2. Si la section Couches logiques n'est pas ouverte, cliquez sur **Développer** .
3. La section Couches logiques, vous pouvez afficher ou masquer :

Option	Description
Une couche logique	Cochez la case dans la colonne <b>Visibilité</b>  .
Plusieurs couches logiques	Pour sélectionner plusieurs couches, appuyez sur la touche <b>Maj</b> ou <b>Ctrl</b> pendant la sélection, puis cliquez sur <b>Visibilité</b>  .

4. Cliquez sur **Appliquer** pour afficher les modifications dans l'espace de travail.
  5. Vous pouvez à présent enregistrer vos modifications en tant qu'ensemble de couches défini par l'utilisateur.
  6. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Couches.
-

## Modification de la polarité

Dans la section Couches logiques de la boîte de dialogue Couches, vous pouvez inverser la *polarité* de la couche sélectionnée (s'il existe une polarité dans le fichier sélectionné).

---

### TACHE





1. Sélectionnez la couche, puis cliquez sur l'icône **Polarité** pour permuter la polarité ou cochez/ôtez la coche dans la colonne Polarité.
    - Lorsque la polarité positive est sélectionnée, la couche apparaît telle quelle.
    - Lorsque la polarité négative est sélectionnée, l'image de la couche est inversée ; les entités de la couche sont affichées de manière transparente et le reste de la couche apparaît en couleur unie.
- 

## Changement de la couleur de couche

Vous pouvez modifier la couleur d'une couche physique ou logique dans la boîte de dialogue Couches.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Couches**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Couches**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Couches apparaît.
2. Si nécessaire, cliquez sur **Développer**  pour ouvrir la section Couches logiques.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Sélectionnez la ou les couches dont vous souhaitez changer la couleur. Vous pouvez sélectionner une couche physique dans la section Couches physiques. Les couches logiques associées sont également sélectionnées. Vous pouvez également sélectionner des couches logiques individuelles dans la section Couches logiques ou appuyer sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pour sélectionner plusieurs couches logiques.
3. Après avoir sélectionné une couche, procédez de l'une des façons suivantes pour en modifier la couleur :
  - Cliquez sur **Modifier couleur**  et sélectionnez une couleur dans la palette. Utilisez ce bouton si vous souhaitez changer la couleur de toutes les couches logiques associées à une couche physique sélectionnée, ou changer en même temps la couleur de plusieurs couches logiques sélectionnées.
  - Double-cliquez sur un carré dans la colonne Couleur  de la section Couches logiques et sélectionnez une couleur dans la palette. Utilisez cette option si vous souhaitez changer la couleur de couches logiques individuellement.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La couleur des couches sélectionnées change dans la colonne Couleur.


4. Cliquez sur **Appliquer** pour enregistrer les modifications.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'affichage est mis à jour dans l'espace de travail en fonction des modifications que vous avez apportées à la couleur des couches.
5. Vous pouvez à présent enregistrer vos modifications en tant qu'ensemble de couches défini par l'utilisateur.
6. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Couches.

## Tri des couches logiques


Dans la section Couches logiques, vous pouvez trier la liste des couches logiques par nom, par option de visibilité, par couleur ou par couche physique.

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Couches**.


*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Couches**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Couches apparaît.

2. Si la section Couches logiques n'est pas ouverte, cliquez sur **Développer** .
3. Cliquez sur l'en-tête de colonne d'un attribut.

### RÉSULTAT:

Les couches sont alors triées en fonction de l'attribut sur lequel vous avez cliqué.

Par exemple, si vous cliquez sur l'en-tête de colonne Couleur , les couches logiques de la section sont regroupées en fonction de leur couleur.

*NOTE:* Pour rétablir l'ordre de tri initial, cliquez sur l'en-tête de colonne **Ordre**.

## Ensembles de couches

Un ensemble de couches comprend toutes les couches physiques et logiques d'un dessin. Chaque ensemble regroupe des couches partageant des attributs communs, tels que l'ordre Z, la visibilité et la couleur. Vous pouvez définir vos propres ensembles de couches pour contrôler les couches à visualiser et imprimer.


## Affichage d'ensembles de couches

AutoVue répertorie tous les ensembles de couches enregistrés dans le fichier actif, qu'ils se trouvent en début ou en fin de liste ou qu'il s'agisse d'ensembles par défaut. Vous pouvez afficher n'importe lequel de ces ensembles. Vous pouvez également créer des ensembles de couches définis par l'utilisateur et les afficher ultérieurement. Pour visualiser un ensemble de couches :

---

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Couches**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Couches**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Couches apparaît.

2. Dans la liste Ensembles de couches, sélectionnez l'ensemble de couches à afficher.
3. Cliquez sur **Appliquer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'ensemble de couches sélectionné apparaît dans l'espace de travail.

4. Pour rétablir l'ensemble de couches par défaut, sélectionnez **(Par défaut)**.
5. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Couches.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Les ensembles de couches sont également visibles dans la liste Couches en regard du bouton **Couches**  de la barre d'outils d'AutoVue.

---


## Création d'ensembles de couches définis par l'utilisateur

Vous pouvez définir un ensemble de couches et l'enregistrer pendant la durée de la session. L'ensemble de couches défini est ajouté à la liste Ensembles de couches de la boîte de dialogue Couches et à la liste Couches de la barre d'outils AutoVue. Par défaut, les ensembles de couches de début et de fin de liste et par défaut ainsi que tous les autres appartenant au fichier apparaissent dans la liste Ensemble de couches.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Couches**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Couches**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Couches apparaît.

2. Cliquez sur **Ajouter**.


*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ajouter un ensemble de couches apparaît.

3. Saisissez le nom de l'ensemble de couches.

4. Cliquez sur **OK**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le nouvel ensemble de couches apparaît dans la liste Ensembles de couches.
5. Pour modifier les attributs du nouvel ensemble de couches, sélectionnez une ou plusieurs couches et modifiez la visibilité, l'ordre et la couleur.
6. Cliquez sur **Appliquer** pour enregistrer les modifications et afficher le nouvel ensemble de couches dans l'espace de travail.
7. Pour définir d'autres ensembles de couches, répétez les étapes 2 à 6.
8. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Couches.

---

*RÉSULTAT:*


Les ensembles de couches sont également visibles dans la liste Couches en regard du bouton **Couches**  de la barre d'outils d'AutoVue.

## Suppression d'ensembles de couches définis par l'utilisateur

Pour supprimer un ensemble de couches défini par l'utilisateur, procédez comme suit :

---

TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Couches**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Couches**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Couches apparaît.
  2. Dans la liste Ensembles de couches, sélectionnez l'ensemble de couches défini par l'utilisateur que vous souhaitez supprimer.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous ne pouvez supprimer que des ensembles de couches définis par l'utilisateur.
  3. Cliquez sur **Supprimer**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Les options de couche de l'ensemble de couches supprimé restent affichées jusqu'à ce que vous sélectionniez un autre ensemble de couches.
  4. Cliquez sur **Appliquer** pour enregistrer les modifications.
  5. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Couches.
-


## Enregistrement d'ensembles de couches définis par l'utilisateur avec des annotations

Vous pouvez enregistrer des ensembles de couches définis par l'utilisateur à l'aide de fichiers d'annotations.

---

### TACHE

1. Créez des ensembles de couches personnalisés.
2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Nouvelle**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Annotation**  dans la barre d'outils AutoVue.

3. Créez toutes les entités d'annotation nécessaires.
4. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Enregistrer sous**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Enregistrer le fichier d'annotations sous apparaît.

5. Saisissez les informations d'annotation et cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Enregistrer le fichier d'annotations sous.

---

### RÉSULTAT:

Les ensembles de couches que vous avez créés sont enregistrés dans le fichier d'annotations. Lorsque vous ouvrirez à nouveau ce fichier lors d'une autre session, vous pourrez visualiser les ensembles de couches.

voir “Annotations”

## Manipulation de vues EDA

Comme avec les fichiers 2D, les *options d'affichage* permettent de modifier instantanément l'affichage du fichier actif. Par exemple, vous pouvez faire pivoter la vue d'un fichier de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et la renverser horizontalement, verticalement ou dans les deux sens.

Pour plus d'informations sur les options d'affichage, voir “Options d'affichage 2D”.

Diverses méthodes permettent de modifier la taille de la vue d'une zone sélectionnée dans un fichier et d'afficher différents blocs, couches et vues du fichier actif. Vous pouvez également passer d'une page à l'autre dans un fichier de plusieurs pages.

# Vue 3D

Pour certains formats ECAD, AutoVue prend en charge les *vues 3D* des circuits imprimés.


---

## TACHE

1. Dans le panneau de navigation, cliquez sur l'onglet **Favoris**.
  2. Sélectionnez **Modèle 3D** dans l'arborescence de navigation.
- 

## RÉSULTAT:

La vue 3D du circuit imprimé apparaît dans l'espace de travail.

**NOTE:** Pour accéder à une vue 3D, vous pouvez également sélectionner le menu **Afficher** puis **Page** puis **Suivante** ou bien cliquer sur **Page suivante**  dans la barre d'outils AutoVue.

# Cross-Probing

La fonction *Cross-Probing* permet de sélectionner les éléments d'un schéma et de les appliquer aux composants correspondants des dessins de mise en page, et inversement.

Les sections ci-après fournissent des informations sur la fonction de Cross-Probing entre deux fichiers EDA ou plus, sur l'affichage de la connectivité réseau lors d'un Cross-Probing et sur un Cross-Probing entre les vues 2D et 3D d'un même fichier.


## Cross-Probing entre deux fichiers EDA ou plus

L'option *Cross-Probing* permet de sélectionner des entités dans un diagramme ou un design de circuit imprimé pour les mettre en évidence dans tous les fichiers ouverts.

---

## TACHE

1. Ouvrez le fichier EDA dans lequel vous souhaitez effectuer un Cross-Probing.
2. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Cross-Probing**.

**INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez cliquer également sur **Cross-Probing** .

**RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:** La boîte de dialogue Cross-Probing apparaît.

3. Cliquez sur **Ajouter fichier**.

4. Dans la boîte de dialogue Ouvrir qui apparaît, indiquez ou recherchez le nom du fichier dans lequel vous souhaitez effectuer le Cross-Probing, puis cliquez sur **Ouvrir**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour ajouter plusieurs fichiers dans la boîte de dialogue Cross Probing, répétez les étapes 3 et 4. Pour ajouter plusieurs fichiers du même répertoire, appuyez sur la touche **Maj** lors de la sélection.



5. Cliquez sur **OK**.

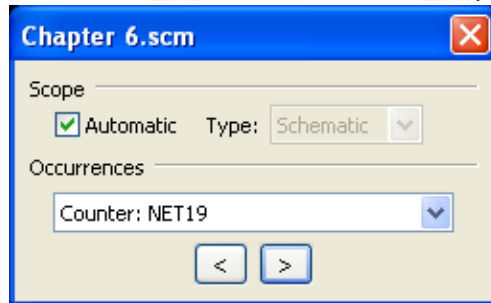
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Chaque fichier sélectionné apparaît dans une nouvelle fenêtre. Une boîte de dialogue associée à chaque nouvelle fenêtre s'ouvre pour vous permettre de changer de vue ou de page. Lorsque l'option Automatique est activée (sélection par défaut) dans chaque boîte de dialogue, vous obtenez un comportement différent selon les fichiers dans lesquels le Cross-Probing est effectué.

6. Si vous effectuez un Cross-Probing entre un diagramme et un circuit imprimé, une fenêtre affichera automatiquement un circuit imprimé 2D, tandis que l'autre affichera un schéma. Il en est de même si l'un des fichiers contient un circuit imprimé et l'autre un diagramme. Par exemple, si les fichiers A et B contiennent un diagramme et un circuit imprimé et que vous effectuez un Cross-Probing, l'une des fenêtres affichera la page de diagramme et l'autre le circuit imprimé 2D.
7. Si vous effectuez un Cross-Probing entre deux circuits imprimés, une fenêtre affichera automatiquement un circuit imprimé 2D, et l'autre un circuit imprimé 3D.
8. Si vous effectuez un Cross-Probing entre deux diagrammes, les fenêtres afficheront toutes les deux un diagramme.
9. Pour changer la vue d'un fichier dans une fenêtre, procédez comme suit :
  - a Désélectionnez l'option **Automatique** dans la boîte de dialogue associée à la fenêtre contenant la vue à modifier.
  - b Dans la liste Type, sélectionnez **Diagramme**, **Circuit imprimé**, ou **Vue 3D du circuit imprimé**. Ces options ne sont disponibles dans la liste Type que si les vues sont présentes dans le fichier.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La vue du fichier est modifiée dans la fenêtre.



10. Pour passer d'une occurrence à l'autre d'un composant sélectionné, procédez comme suit :
  - a Dans le panneau de navigation, sélectionnez un composant dans un fichier contenant plusieurs occurrences de ce composant dans l'autre fichier.
  - b Dans la boîte de dialogue du fichier contenant plusieurs occurrences du composant, sélectionnez l'un des composants dans la liste Occurrences ou cliquez sur **Suivant**  ou sur **Précédent**  pour passer d'une occurrence du composant à l'autre .



11. Sélectionnez une entité dans le diagramme.

RÉSULTAT:


La même entité est mise en surbrillance dans le design du circuit imprimé.

## Cross-Probing entre les vues 2D et 3D d'un même fichier

L'option *Cross-Probing* permet de sélectionner les entités à mettre en évidence dans des vues 2D et 3D d'un même fichier.

TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Cross-Probing**.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES: Vous pouvez également cliquer sur **Cross-Probing**  dans la barre d'outils AutoVue.

RÉSULTAT DE L'ÉTAPE: La boîte de dialogue Cross-Probing apparaît.

2. Cliquez sur **Ajouter fichier**.
3. Dans la boîte de dialogue Ouvrir qui apparaît, sélectionnez le même fichier et cliquez sur **Ouvrir**.
4. Dans la boîte de dialogue Cross-Probing, cliquez sur **OK**.

RÉSULTAT DE L'ÉTAPE: Le fichier apparaît dans une nouvelle fenêtre AutoVue. Les vues qui apparaissent dans chaque fenêtre dépendent du contenu du fichier auquel vous appliquez le Cross-Probing.

5. Si le fichier ne contient pas de diagramme, une fenêtre affiche la vue bidimensionnelle du circuit imprimé, et l'autre la vue tridimensionnelle du circuit imprimé.

6. Si le fichier contient un diagramme et un circuit imprimé, la vue du diagramme apparaît dans une fenêtre et la vue 2D du circuit imprimé apparaît dans l'autre fenêtre. Dans ce cas, procédez comme suit pour afficher les vues 2D et 3D du circuit imprimé :
    - a Désélectionnez l'option **Automatique** dans la boîte de dialogue associée à la fenêtre.
    - b Sélectionnez une vue différente dans la liste TYPE. Vous pouvez, par exemple, passer d'un diagramme à une vue 3D de circuit imprimé.
  7. Sélectionnez une entité dans la vue 3D.
- 

*RÉSULTAT:*

La même entité est mise en surbrillance dans la vue 2D de ce fichier.

*NOTE: Vous pouvez sélectionner des entités dans la vue 2D ou 3D du fichier. Les entités sélectionnées s'affichent en surbrillance dans les vues ouvertes du fichier.*

## Affichage de la connectivité réseau lors d'un Cross-Probing

Pour afficher la *connectivité réseau* du design lors d'un Cross-Probing, procédez comme suit :

---

TACHE

1. Sélectionnez une ou plusieurs entités dans un fichier ouvert.
  2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Afficher la connectivité réseau**.
- 

*RÉSULTAT:*

La connectivité réseau de la ou des entités sélectionnées est mis en surbrillance dans tous les fichiers.

## Zoom lors d'un Cross-Probing

Lors d'un Cross-Probing sur des fichiers, vous pouvez effectuer un *zoom avant* sur les entités sélectionnées.

Effectuez un zoom avant sur une ou plusieurs entités sélectionnées dans les cas suivants :

- Vous effectuez un Cross-Probing entre un diagramme et un design de circuit imprimé.

- Vous effectuez un Cross-Probing entre les vues 2D et 3D du même fichier.

---

TACHE

1. Sélectionnez une ou plusieurs entités dans l'un des fichiers ou vues ouverts.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous effectuez un Cross-Probing entre un diagramme et un design de circuit imprimé, vous pouvez sélectionner des entités dans l'un ou l'autre fichier. Vous pouvez également en sélectionner dans les vues ouvertes lors d'un Cross-Probing entre les vues 2D et 3D du même fichier.

2. Cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez **Zoom sur sélection**.
- 

RÉSULTAT:

AutoVue effectue un zoom vers les mêmes entités dans tous les fichiers ou vues ouverts.

Pour plus d'informations, voir aussi "Configuration du comportement du zoom lors d'un Cross-Probing".

## Comparaison d'un circuit imprimé et d'un plan

Vous pouvez comparer visuellement des designs de circuit imprimé avec un plan. Pour des fichiers EDA, le mode Comparaison propose l'option Sélectionner entité et les boîtes de dialogue Rechercher une entité et Filtre d'entité.

---

TACHE

1. Ouvrez le fichier de circuit imprimé que vous souhaitez comparer au plan.
2. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Comparer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.

3. Indiquez ou recherchez le nom du fichier de plan que vous souhaitez comparer au fichier de circuit imprimé.
4. Cliquez sur **Ouvrir**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Comparaison Circuit imprimé-Plan apparaît.


5. Dans le cadre, sélectionnez la couche physique du circuit imprimé qui représente le plan.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Par exemple, **HAUT** ou **BAS**.

6. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* AutoVue affiche trois fenêtres : la première affiche le dessin du circuit imprimé, la deuxième le dessin du plan et la troisième, les résultats de la comparaison.

7. Pour quitter le mode Comparaison, sélectionnez **Quitter le comparatif** dans le menu **Fichier**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Quitter le comparatif**  dans la barre d'outils AutoVue.

---

*RÉSULTAT:*

Le fichier d'origine s'ouvre dans l'espace de travail d'AutoVue.

## Génération d'une nomenclature

Pour des fichiers EDA, vous pouvez obtenir une liste répertoriant les composants et les pièces nécessaires à la fabrication de l'élément décrit dans le diagramme ou le design du circuit imprimé.

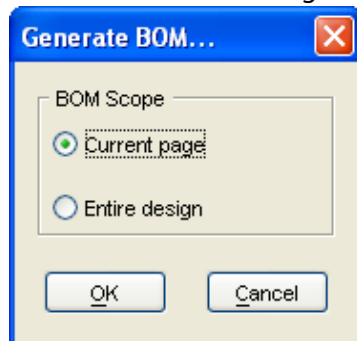
Le rapport *Nomenclature* répertorie le nombre de composants ou pièces uniques nécessaires à la fabrication. Il indique la quantité requise, le nom du composant, les références, la valeur (pour les résistances et les condensateurs), la taille et les descriptions. En déterminant l'unicité d'un composant, le total ne tient compte que des attributs sélectionnés pour être inclus dans le rapport. Il ne comprend que les attributs qui fournissent les quantités précises et uniques des composants.

---

TACHE

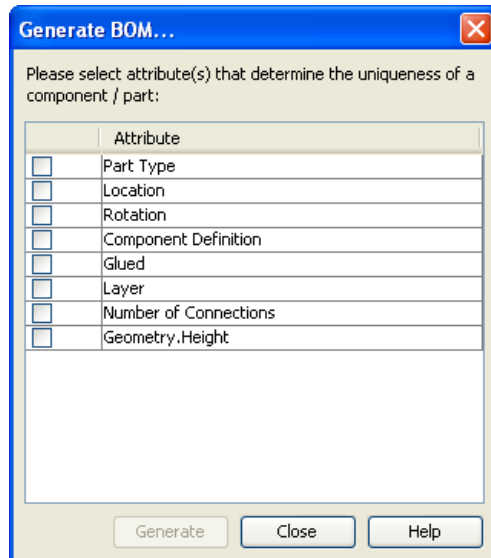
1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Nomenclature**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Si vous générez une nomenclature pour un diagramme de plusieurs pages, une boîte de dialogue s'affiche pour vous inviter à sélectionner la portée de la nomenclature : Page en cours ou Tout le design.



- Effectuez votre sélection et cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Génération de la nomenclature apparaît avec la liste des attributs du fichier.



- Sélectionnez les attributs à inclure dans le rapport.

- Cliquez sur **Générer**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour trier une colonne par ordre alphabétique ou alphanumérique, cliquez sur l'en-tête de colonne.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La nomenclature apparaît avec le nombre de composants ou pièces incluant les attributs sélectionnés. Les valeurs des attributs sélectionnés apparaissent également dans des colonnes.

- Pour enregistrer la nomenclature, cliquez sur **Exporter**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Exporter la nomenclature s'affiche.

- Indiquez le répertoire dans lequel vous souhaitez stocker le fichier, le nom et l'extension du fichier, puis cliquez sur Enregistrer.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez indiquer l'extension .pdx (Product Data Exchange) ou .csv (valeurs séparées par des virgules).

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* AutoVue enregistre automatiquement les résultats dans un fichier avec l'extension spécifiée.

- Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Nomenclature.

# Vérification du design

La vérification du design consiste à vérifier le design électrique d'un circuit imprimé par rapport à un ensemble de règles définissant les contraintes de design électriques et physiques. Cette procédure a pour but d'éviter les courts-circuits et de traiter les erreurs. Les types de règle de design sont les suivants :

Type de règle de design	Description
Tolérances	Espacement minimal (entrefers) autorisé entre deux ensembles d'entités dans le design. Ces ensembles peuvent appartenir au même type d'entité ou à différents types d'entité.
Electrique	S'applique à certaines propriétés des réseaux.
Fabrication	S'applique aux propriétés physiques d'une entité donnée.

## Vérification des règles de design

Pour les règles de design comportant des valeurs, vous pouvez définir une unité de mesure globale. Les règles disponibles sont les suivantes :

Type	Numéro	Vérification des règles de design	Description
Tolérance	1	Tolérance minimale (Pastille > Pastille)	Spécifie la distance minimale entre le contour de la pastille et le contour de sa perforation sur toutes les couches physiques. <i>NOTE: Les deux contours (géométries) appartiennent à l'entité broche (bloc) mais résident sur des couches logiques différentes.</i>

Type	Numéro	Vérification des règles de design	Description
	2	Tolérance minimale (Pastille > Piste)	Spécifie la tolérance minimale entre une pastille et une piste sur une même couche physique. <i>NOTE: Seul le contour du bloc est pris en compte. Ne tient pas compte des pistes connectées à une broche (bloc) sur le même réseau.</i>
	3	Tolérance minimale (Piste > Piste)	Spécifie la tolérance minimale entre les pistes sur une même couche physique. <i>NOTE: Ne tient pas compte des pistes connectées directement.</i>
	4	Tolérance minimale (Composant > Composant)	Spécifie la tolérance minimale entre une pastille et une piste sur une même couche physique (côté supérieur ou inférieur du composant). <i>NOTE: Seule la couche définissant le contour physique du composant est prise en compte.</i>  <i>Une entité de composant comprend généralement des géométries sur les différentes couches logiques (sérigraphie, routage interdit, etc.), mais seule la couche logique définissant le contour réel du composant est prise en compte.</i>

Type	Numéro	Vérification des règles de design	Description
Fabrication	5	Segment annulaire minimal	Spécifie la distance minimale entre le contour de la pastille et le contour de sa perforation sur toutes les couches physiques. <i>NOTE: Les deux contours (géométries) appartiennent à l'entité broche (bloc) mais résident sur des couches logiques différentes.</i>
	6	Diamètre de pastille minimal	Spécifie le diamètre minimal d'une pastille. <i>NOTE: Applicable aux blocs arrondis uniquement.</i>
	8	Angle aigu (en degrés)	Spécifie l'angle aigu minimal entre des pistes reliées sur la même couche physique. <i>NOTE: Seules deux pistes appartenant au même réseau sont prises en compte.</i>
	9	Taille de perforation minimale	Spécifie le diamètre minimal autorisé de la perforation. <i>NOTE: Applicable aux blocs arrondis uniquement.</i>
	10	Taille de perforation maximale	Spécifie le diamètre maximal autorisé de la perforation. <i>NOTE: Applicable aux blocs arrondis uniquement.</i>
Electrique	7	Nombre maximal de trous d'interconnexion	Spécifie le nombre maximal de trous d'interconnexion autorisé pour un réseau.
	11	Largeur minimale de piste	Spécifie la largeur minimale de piste autorisée dans le design.



Type	Numéro	Vérification des règles de design	Description
	12	Largeur maximale de piste	Spécifie la largeur maximale de piste autorisée dans le design.
	13	Longueur minimale de piste	Spécifie la longueur minimale de piste autorisée dans le design.
	14	Longueur maximale de piste	Spécifie la longueur maximale de piste autorisée dans le design.
	15	Réseau vide	Cochez cette case si vous souhaitez rechercher les réseaux non connectés à une broche, à un trou d'interconnexion, à une piste et à un retour de masse.
	16	Pistes sans route	Cochez cette case si vous souhaitez rechercher les segments de trace non connectés à un autre segment de trace, à une broche et à un trou d'interconnexion à l'autre extrémité.
	17	Connexion seule	Cochez cette case si vous voulez rechercher un réseau connecté à une seule broche. <i>NOTE: Exception : connexions électriques et de mise à la terre.</i>

Type	Numéro	Vérification des règles de design	Description
	18	Court-circuit	Cochez cette case si vous souhaitez rechercher les intersections (sur la même couche) de pistes appartenant à des réseaux différents.  <i>NOTE: Les entités de trace sont divisées en n ensembles, où n correspond au nombre de réseaux dans le design.</i>
	19	Broche non connectée	Cochez cette case si vous souhaitez rechercher les broches (pastilles) qui ne croisent pas graphiquement des pistes sur une même couche physique.

## Vérification d'un design

Pour vérifier un design, procédez comme suit :

### TACHE

- Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Vérifier le design**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Vérifier le design apparaît.
- Pour activer une règle de design, cochez la case correspondante dans la section **Règles de design** de la boîte de dialogue.
- Pour désactiver une règle de design, désélectionnez la case qui lui est associée.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez trier les règles de design en cliquant sur les en-têtes de colonne correspondant à **Activé**, **Description** ou **Valeur**.
- Pour ajouter une valeur à la règle de design sélectionnée, double-cliquez sur la ligne correspondante de la colonne Valeur et saisissez une valeur.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* La règle de design sélectionnée doit être activée pour l'ajout d'une valeur.
- Dans le champ Nombre maximal de violations, indiquez le nombre maximal de résultats à afficher dans la liste des résultats.

6. Dans la liste des unités Distance, sélectionnez l'unité à utiliser comme unité de mesure.
7. Cliquez sur **Vérifier**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Le bouton Vérifier est remplacé par le bouton Arrêt. Pour interrompre la procédure de vérification de design à tout moment, cliquez sur **Arrêt**.  
Lorsque la procédure est terminée, le nombre total d'erreurs détectées pendant la vérification du design, jusqu'au nombre maximal spécifié dans le champ Nombre maximal de violations apparaît dans la liste des résultats.
8. Pour afficher la description d'une violation, sélectionnez cette dernière dans la liste de résultats.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La description apparaît dans le champ Description. Elle inclut le type et l'emplacement (coordonnées x et y) de la violation, le composant ou l'entité concerné et la valeur réelle mesurée.  
Lorsque vous sélectionnez un résultat de violation, AutoVue effectue un zoom vers l'entité ou l'ensemble d'entités et les met en surbrillance dans le dessin.
9. Sélectionnez d'autres violations pour afficher leur description.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour relancer une vérification.
10. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Vérifier le design.

## Exportation des résultats de vérification du design

Vous pouvez exporter les résultats de vérification du design dans un fichier texte.


### TACHE

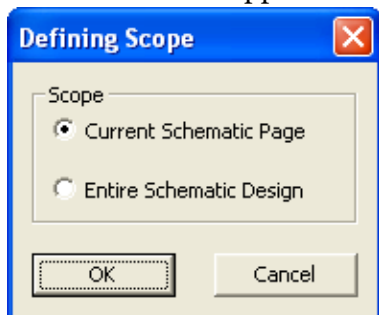
1. Vérifier le design.
2. Dans la boîte de dialogue Vérifier le design, Cliquez sur **Exporter**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Exporter les résultats s'affiche.
3. Accédez au répertoire dans lequel vous souhaitez exporter les résultats et sélectionnez-le.
4. Saisissez un nom de fichier.
5. Cliquez sur **Enregistrer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* AutoVue enregistre les résultats de vérification du design dans un fichier texte (text) ou .csv (valeurs séparées par des virgules) contenant toutes les violations et leur description.
6. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Vérifier le design.

## Recherche à l'aide de l'option Rechercher une entité

Vous pouvez rechercher une entité dans un diagramme ou un design de circuit imprimé à l'aide de l'option *Rechercher une entité*. Pour filtrer les entités, appliquez des filtres de type d'entité ou d'attribut comme critères de recherche. Vous pouvez sélectionner des entités dans la liste des résultats pour les mettre en surbrillance dans l'espace de travail et le panneau de navigation. Vous pouvez également exporter les résultats d'une recherche dans un fichier .csv.

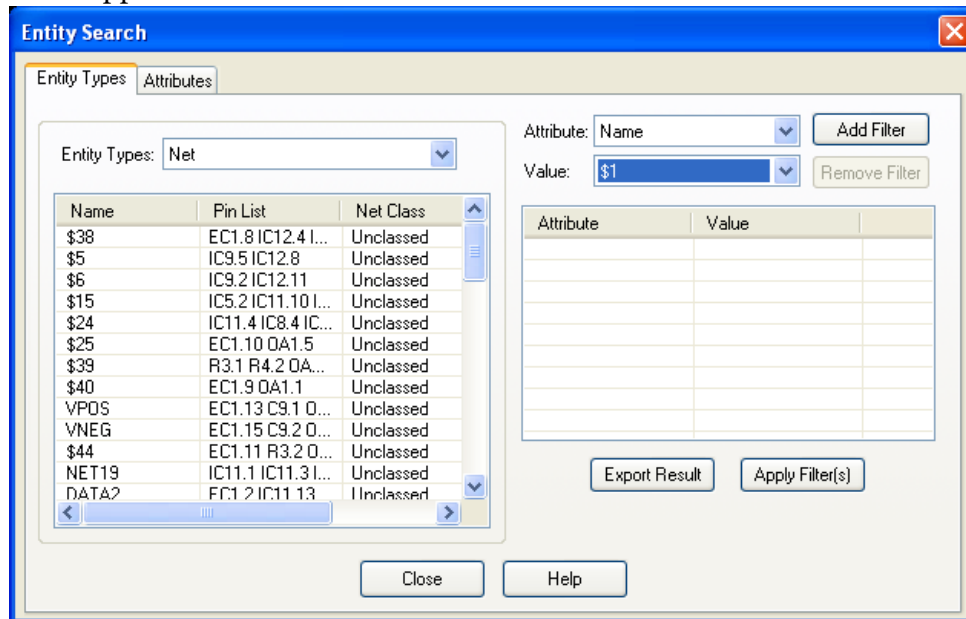
*NOTE: Si l'entité sélectionnée est trop petite pour être visible, le symbole éclair apparaît pour vous indiquer la position de l'entité en surbrillance dans l'espace de travail.*

Pour ouvrir la boîte de dialogue Rechercher une entité, sélectionnez **Rechercher une entité** dans le menu **Edition**. Vous pouvez également cliquer sur **Rechercher une entité**  dans la barre d'outils AutoVue. Si le diagramme comprend plusieurs pages, la boîte de dialogue Définir l'étendue apparaît.



Sélectionnez Page de diagramme actuelle pour lancer la recherche sur une seule page.  
Sélectionnez Design de tout le diagramme pour lancer la recherche sur toutes les pages.

Cliquez sur OK après avoir effectué votre sélection. La boîte de dialogue Rechercher une entité apparaît.




## Recherche basée sur un type d'entité

Les étapes suivantes expliquent comment effectuer une *recherche basée sur un type d'entité*.

### TACHE

1. Dans le menu **Edition**, sélectionnez **Rechercher une entité**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Rechercher une entité**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Rechercher une entité apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet **Types d'entité**.
3. Dans la liste Types d'entité, sélectionnez un type d'entité.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour trier la liste par attribut, cliquez sur l'en-tête de la colonne d'attribut sur laquelle sera effectué le tri.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La liste des attributs du type d'entité sélectionné apparaît.

4. Si vous effectuez une recherche par attribut, sélectionnez-en un dans la liste Attribut.
5. Si vous effectuez une recherche par valeur, sélectionnez une valeur dans la liste Valeur.
6. Cliquez sur **Ajouter filtre**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'attribut sélectionné et sa valeur correspondante apparaissent dans la liste.


7. Répétez les étapes 4 et 5 jusqu'à ce que vous ayez défini tous les filtres nécessaires.
  8. Cliquez sur **Appliquer filtre(s)**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour supprimer un filtre, sélectionnez la ligne contenant l'attribut et la valeur à ne pas utiliser en tant que filtre, puis cliquez sur **Supprimer filtre**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Une liste d'entités correspondant aux critères de recherche apparaît dans les en-têtes de colonne pour les attributs disponibles de l'entité.
  9. Pour enregistrer les résultats, cliquez sur **Exporter le résultat**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Enregistrer apparaît.
  10. Indiquez le nom du fichier et le répertoire dans lequel vous souhaitez stocker le fichier, puis cliquez sur **Enregistrer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les résultats sont enregistrés dans un fichier .csv (valeurs séparées par des virgules).
  11. Pour afficher les propriétés d'une entité, sélectionnez-la dans la liste Types d'entité ou Attributs, puis cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Afficher les propriétés de l'entité**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés de l'entité apparaît avec les propriétés de l'entité sélectionnée.
  12. Pour afficher la connectivité réseau, cliquez sur l'onglet **Attributs**, sélectionnez l'entité dans la liste, puis cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Afficher la connectivité réseau**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La connectivité réseau de l'entité sélectionnée apparaît en surbrillance dans l'espace de travail.
  13. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Rechercher une entité.
- 

## Recherche basée sur un attribut

Les étapes suivantes expliquent comment effectuer une *recherche basée sur un type d'entité*.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Edition**, sélectionnez **Rechercher une entité**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Rechercher une entité**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Rechercher une entité apparaît.
2. Cliquez sur l'onglet **Attributs**.

3. Sélectionnez un attribut dans la liste Attributs.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour trier la liste par propriété, type ou valeur, cliquez sur l'en-tête de la colonne correspondant.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le propriétaire, le type et la valeur de l'attribut sélectionné apparaissent dans la liste.

4. Si vous effectuez une recherche par propriétaire, sélectionnez-en un dans la liste Filtre propriétaire.
5. Si vous effectuez une recherche par valeur, sélectionnez une valeur dans la liste Filtre valeur.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également définir un filtre propriétaire un filtre valeur dans la zone de texte.

6. Cliquez sur **Appliquer filtre(s)**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Sélectionnez un élément dans la liste des résultats et cliquez avec le bouton droit de la souris pour accéder aux options Zoom sur sélection et Afficher les propriétés de l'entité.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Une liste d'entités correspondant aux critères de recherche apparaît avec les colonnes Propriétaire, Type et Valeur.

7. Pour enregistrer les résultats, cliquez sur **Exporter le résultat**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.

8. Indiquez le nom du fichier et le répertoire dans lequel vous souhaitez stocker le fichier, puis cliquez sur **Enregistrer**.


*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Les résultats sont enregistrés dans un fichier .csv (valeurs séparées par des virgules).

9. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Rechercher une entité.
- 

## Mesures dans des fichiers EDA

Dans des fichiers EDA, vous pouvez mesurer des distances, des aires, des arcs et des angles. Pendant que vous prenez les mesures, vous pouvez sélectionner des points géométriques ou électriques dans le dessin.

Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure** pour accéder aux options de mesure.

**NOTE:** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Mesurer** .




Le tableau suivant décrit les options de mesure disponibles :

Nom	Description
Angle	Mesure l'angle entre deux points sélectionnés.
Arc	Mesure un arc sélectionné.
Aire	Mesure une aire sélectionnée.
Distance	Mesure la distance entre deux points sélectionnés.
Distance minimale	Mesure la distance minimale entre deux réseaux. <i>NOTE: Cette option n'est disponible que pour les fichiers de circuit imprimé.</i>







## Modes de sélection dans les fichiers EDA

Les *modes de sélection* permettent de cliquer sur des points électriques ou géométriques précis. Par exemple, lorsque vous sélectionnez **Sélection broche**, placez le curseur sur la broche à sélectionner jusqu'à ce qu'elle apparaisse en surbrillance, puis cliquez dessus. Mettez en surbrillance une deuxième broche et cliquez dessus pour mesurer la distance entre les deux.

Les modes de sélection permettent de sélectionner le milieu, le centre et les points d'arrivée d'une entité, ainsi qu'une broche, un trou d'interconnexion et un symbole. Le tableau suivant décrit les modes de sélection disponibles :

Bouton	Sélectionner	Description
	Point d'arrivée	Mode de sélection géométrique : un rectangle de sélection s'affiche lorsque le curseur est placé près du point d'arrivée d'une entité.
	Point milieu	Mode de sélection géométrique : un rectangle de sélection s'affiche lorsque le curseur est placé près du point médian d'une entité linéaire.
	Point central	Mode de sélection géométrique : un rectangle de sélection s'affiche lorsque le curseur est placé près du centre d'une entité.




Bouton	Sélectionner	Description
	Broche	Mode de sélection électrique : un rectangle de sélection s'affiche lorsque le curseur touche une broche.
	Trou d'interconnexion	Mode de sélection électrique : un rectangle de sélection s'affiche lorsque le curseur touche un trou d'interconnexion.
	Origine symbole	Mode de sélection électrique : un rectangle de sélection s'affiche lorsque le curseur touche un composant.
	Sélection libre	Permet de sélectionner n'importe quel point du dessin.
	Réseau	Permet de sélectionner un réseau.
	Piste	Permet de sélectionner une piste.

## Mesure des distances

L'option Distance permet de mesurer la distance entre deux points spécifiques.

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesurer**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet **Distance**.
3. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.
  - Pour activer tous les modes de sélection, cliquez sur **Tout activer**.
  - Pour désactiver tous les modes de sélection, cliquez sur **Tout désactiver**.  
voir "Modes de sélection dans les fichiers EDA"
4. Dans la liste des unités de la distance mesurée, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la distance.
 

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous souhaitez mesurer la distance le long d'un chemin, sélectionnez **Cumulée**.
5. Cliquez sur un point du dessin pour définir le point de départ.

6. Cliquez sur un autre point pour définir le point d'arrivée.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous avez sélectionné l'option Cumulée, continuez à cliquer sur les points le long du chemin à mesurer.

7. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour terminer la mesure.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les points sont reliés par une ligne. La distance mesurée, delta X, delta Y et la distance de Manhattan apparaissent dans la boîte de dialogue Mesure.

8. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
- 

## Calibrage d'une distance

Calibrez la mesure de distance.

---

### TACHE

1. Mesurez la distance entre deux points ou la distance cumulée.
2. Dans l'onglet **Distance**, cliquez sur **Calibrer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Calibrage de distance s'ouvre avec la distance mesurée.

3. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez calibrer la distance.
4. Sélectionnez **Calibrer à** et saisissez une valeur pour déterminer le calibrage de la distance à l'aide d'une valeur.
5. Sélectionnez **Facteur** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage de la distance à l'aide d'un facteur.
6. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les résultats du calibrage apparaissent dans la boîte de dialogue Mesure.


7. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Calibrage de distance.
-

## Mesure d'une distance minimale

Utilisez l'option Mesure d'une distance minimale pour mesurer la distance minimale entre deux réseaux.

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.


*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesurer**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.


2. Cliquez sur l'onglet **Distance minimale**.

3. Pour mesurer la distance minimum entre des entités ne se trouvant pas sur la même couche physique, sélectionnez **Dans toutes les couches**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si une couche physique n'existe pas, cette option détermine si la distance minimum doit être calculée sur les couches logiques.

4. Choisissez **Premier ensemble**  pour sélectionner les entités à partir desquelles vous souhaitez mesurer la distance.

5. Cliquez sur les modes de sélection à utiliser comme entités pour la mesure.


*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous cliquez sur **Réseau** , vous ne pourrez pas sélectionner un autre type d'entité.

voir "Modes de sélection dans les fichiers EDA"

6. Cliquez sur le premier ensemble d'entités du dessin.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour effacer le dernier ensemble d'entités sélectionnées, cliquez sur **Effacer l'ensemble**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les entités sont mises en surbrillance.

7. Choisissez **Second ensemble**  pour sélectionner les entités à partir desquelles vous souhaitez mesurer la distance.

8. Cliquez sur le second ensemble d'entités du dessin.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les entités apparaissent en surbrillance dans une couleur différente.

9. Dans la liste des unités Distance minimale mesurée, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la distance.

10. Sélectionnez **Zoom vers résultat**, pour effectuer un zoom avant sur la mesure dans le dessin.

11. Cliquez sur **Calculer**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* AutoVue ne permet pas de mesurer la distance entre deux couches (dimension z).

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La distance minimale du premier ensemble d'entités au second est représentée par une ligne. La distance minimale mesurée, delta X, delta Y et la distance de Manhattan apparaissent dans section Distance minimale mesurée de la boîte de dialogue.

12. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
- 


## Mesure d'une aire

L'option Aire permet de mesurer la surface et le périmètre d'une région.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesurer**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet **Aire**.
3. Sélectionnez **Entre points** pour mesurer l'aire entre les points d'un dessin. Les modes de sélection sont affichés.
4. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.
5. Sélectionnez **Forme** pour mesurer l'aire d'une forme prédéfinie dans le dessin. Les modes de sélection sont désactivés.
6. Dans la liste des unités Aire mesurée, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la surface.
7. Dans la liste des unités Périmètre, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer le périmètre.
8. Pour cumuler le résultat net d'aire des différentes aires, cliquez sur **Ajouter** dans la section Résultat net d'aire de la boîte de dialogue.
9. Pour soustraire une aire du résultat net d'aire, cliquez sur **Soustraire**.
10. Pour effacer le contenu du champ Résultat net d'aire, cliquez sur **Effacer**.
11. Si vous avez sélectionné **Entre points**, cliquez sur les points du dessin pour définir l'aire.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les points sont reliés par une ligne. Les mesures d'aire et de périmètre apparaissent dans les champs respectifs de la boîte de dialogue Mesure.

12. Si vous avez sélectionné **Forme**, cliquez sur l'arête de la forme prédéfinie à mesurer.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur Réinitialiser pour prendre une autre mesure.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La forme est mise en surbrillance. Les mesures d'aire et de périmètre apparaissent dans les champs respectifs de la boîte de dialogue Mesure.

13. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
- 


## Mesure d'un angle

L'option Angle permet de mesurer l'angle entre deux points dans un dessin.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesure**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet **Angle**.
  3. Sélectionnez l'une des options suivantes dans la section Définition d'angle :
    - **Entre 3 points** : Mesure l'angle entre trois points.
    - **Entre 2 lignes** : Mesure l'angle entre deux lignes non parallèles.
  4. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.
    - Pour activer tous les modes de sélection, cliquez sur **Tout activer**.
    - Pour désactiver tous les modes de sélection, cliquez sur **Tout désactiver**.  
voir "Modes de sélection dans les fichiers EDA"
  5. Sélectionnez **Entre 2 lignes** pour mesurer l'angle entre deux lignes.
  6. Dans la liste des unités Angle mesuré, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer l'angle.
  7. Si vous avez sélectionné **Entre 3 points**, cliquez sur trois points pour définir l'angle.
  8. Si vous avez sélectionné **Entre 2 lignes**, cliquez sur deux lignes pour définir l'angle.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les bras de l'angle sont reliés par un arc et la mesure de l'angle s'affiche dans la boîte de dialogue Mesure.
  9. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
-


## Mesure d'un arc

L'option Arc permet de définir ou de sélectionner un arc dans un dessin et d'en mesurer la longueur, le début et la fin de l'angle, le balayage, le centre et le diamètre.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesure**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet **Arc**.
  3. Sélectionnez **Entre 3 points** pour mesurer l'arc entre trois points. Les modes de sélection sont affichés.
  4. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.
    - Pour activer tous les modes de sélection, cliquez sur **Tout activer**.
    - Pour désactiver tous les modes de sélection, cliquez sur **Tout désactiver**.  
voir "Modes de sélection dans les fichiers EDA"
  5. Sélectionnez **Entité Arc** pour mesurer un arc prédéfini.
  6. Dans la section Informations sur l'arc, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer l'arc.
  7. Dans la liste des unités Angle mesuré, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer l'angle.
  8. Si vous avez sélectionné **Entre 3 points**, cliquez sur trois points pour définir l'arc.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les points sont reliés par un arc. Les mesures correspondant aux coordonnées du point central, au rayon, au diamètre, à la longueur de l'arc, au début et à la fin de l'angle et au balayage apparaissent dans la boîte de dialogue Mesure.
  9. Si vous avez sélectionné **Entité Arc**, cliquez sur l'arête de l'arc à mesurer.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'arc est mis en surbrillance. Les mesures correspondant aux coordonnées du point central, au rayon, au diamètre, à la longueur de l'arc, au début et à la fin de l'angle et au balayage apparaissent dans la boîte de dialogue Mesure.
  10. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
- 

## Calibrage d'un arc

---

### TACHE

1. Mesurez un arc du dessin.

2. Dans l'onglet **Arc**, cliquez sur **Calibrer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Calibrage de rayon s'ouvre avec la distance mesurée.

3. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure dans laquelle vous souhaitez calibrer la distance.
4. Cliquez sur **Calibrer à** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage à l'aide d'une valeur.
5. Cliquez sur **Facteur** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage à l'aide d'un facteur.
6. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les résultats du calibrage apparaissent dans l'onglet Arc.

7. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
-





---

# Utilisation de fichiers 3D

En mode 3D, AutoVue propose différentes méthodes pour manipuler un modèle. Par exemple, vous pouvez sélectionner des pièces afin de les transformer indépendamment du reste du modèle ou modifier la visibilité et les attributs des pièces sélectionnées. En mode 3D, vous pouvez également rechercher des entités, calculer des propriétés de masse, importer des modèles 3D dans la fenêtre active et exporter des fichiers vers d'autres formats. De plus, le référentiel global indique la position des axes X, Y et Z dans toutes les opérations que vous effectuez dans AutoVue.

L'option *Perspective* affiche les objets en trois dimensions en ajustant les distances, les plans et les surfaces courbes pour donner une impression de profondeur. A l'aide des options d'éclairage, vous pouvez régler l'éclairage global autour d'un modèle ou uniquement la source de lumière.

Vous pouvez également personnaliser les opérations en fonction de vos besoins. Par exemple, vous pouvez créer et enregistrer vos propres vues, définir des coupes transversales ou des découpes de modèles 3D ou créer et activer un système de coordonnées à trois axes pour vos fichiers 3D.

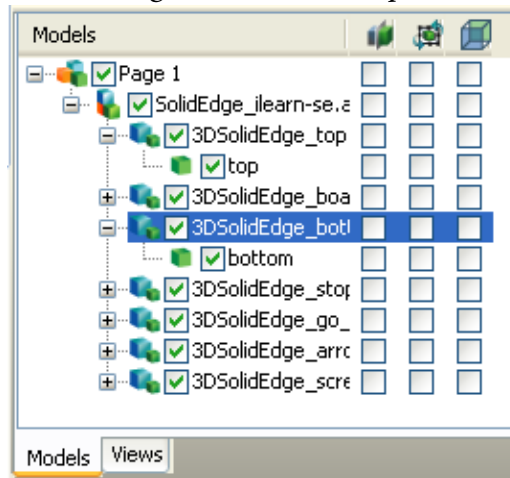
AutoVue offre d'autres fonctions telles que la génération de nomenclatures, le contrôle d'interférence et le filtrage PMI (Product and Manufacturing Information).

## Onglet Modèles et arborescence du modèle

L'*onglet Modèles* affiche l'*arborescence de modèle*. Cette arborescence affiche la hiérarchie du modèle, les relations entre les pièces, les assemblages et les corps. Elle indique également les références externes manquantes. Vous pouvez sélectionner des pièces et modifier leurs attributs, tels que la couleur, le mode de rendu ou la transformation.

Pour plus d'informations sur les références externes, voir “Affichage des références externes”.

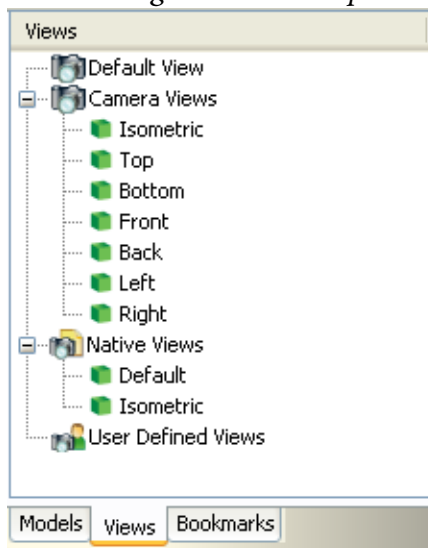
*NOTE: L'onglet Modèles est disponible uniquement avec des dessins 3D.*



## Onglet Vues

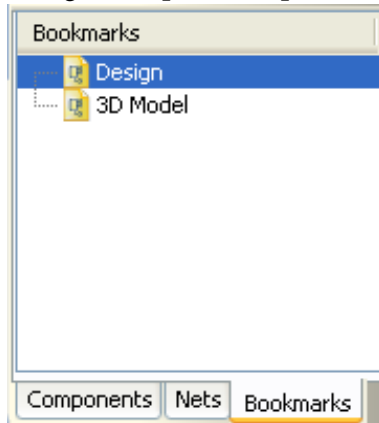
L'onglet Vues répertorie les vues par défaut, standard, natives et définies par l'utilisateur. Vous pouvez passer de l'une à l'autre de ces vues et ajouter ou supprimer des vues définies par l'utilisateur.

*NOTE: L'onglet Vues est disponible uniquement pour des dessins 3D.*



# Onglet Favoris

L'onglet *Favoris* contient des liens renvoyant à des vues spécifiques (vues en mode brouillon, plans 2D, vues 3D d'un design EDA) ou à une structure de pages ou de favoris enregistrée, par exemple, dans un fichier PDF.



Cliquez sur le lien approprié pour consulter ces pages ou ces vues. Les favoris renvoient aux différentes vues de fichiers de CAO, telles que la vue Espace objet des fichiers AutoCAD, le modèle 3D d'un fichier et les documents techniques 2D associés en mode brouillon.

Si un signe plus apparaît à gauche d'un favori, cliquez dessus pour afficher les niveaux inférieurs. S'il s'agit d'un signe moins, cliquez dessus pour masquer les niveaux inférieurs.

Pour atteindre une destination spécifiée par un favori, cliquez sur le texte du favori ou sur l'icône de page à gauche du texte du favori.

## Référentiel global

Par défaut, trois axes sont représentés dans la partie inférieure gauche de l'espace de travail. L'**axe X** est représenté en rouge, l'**axe Y** en vert, et l'**axe Z** en bleu. Lorsque vous transformez un modèle ou définissez un point de vue, toutes les opérations sont effectuées par rapport à ces axes.

# Sélection de pièces de modèle

Vous pouvez sélectionner les pièces d'un modèle à partir de l'*arborescence du modèle* ou de l'espace de travail. Les pièces sélectionnées apparaissent alors en surbrillance dans l'arborescence et dans le modèle. Vous pouvez également sélectionner une pièce et mettre en surbrillance toutes les pièces identiques dans le modèle ou l'arborescence du modèle.

Vous pouvez également configurer la **mise en surbrillance de la sélection**.

## Sélection de pièces de modèle dans l'espace de travail

---

### TACHE

1. Sélectionnez une ou plusieurs pièces du modèle dans l'espace de travail.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner plusieurs pièces, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
  2. Pour sélectionner les entités parents d'une pièce sélectionnée, appuyez sur **Maj** et sélectionnez à nouveau cette pièce.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Une fenêtre contextuelle apparaît avec la liste des entités parent de la pièce sélectionnée. Sélectionnez une entité dans cette liste. La pièce sélectionnée apparaît en surbrillance dans le modèle et dans l'arborescence du modèle.
  3. Pour sélectionner un groupe de pièces, sélectionnez **Sélectionner** dans le menu **Edition**, puis cliquez et faites glisser la souris en entourant les pièces.
- 

*RÉSULTAT:* Les entités incluses dans le cadre sont sélectionnées et mises en surbrillance dans l'arborescence du modèle. Si une entité sélectionnée est masquée dans l'arborescence du modèle, l'arborescence s'agrandit de façon à afficher cette entité.

## Sélection de toutes les parties identiques d'un modèle

Sélectionnez une pièce de modèle dans l'espace de travail ou dans l'arborescence du modèle.

Cliquez avec le bouton droit de la souris et choisissez **Sélectionner les pièces identiques**.

Toutes les pièces identiques sont mises en surbrillance dans le modèle et dans l'arborescence du modèle. Si aucune pièce identique n'est trouvée, un message vous en informe. Vous pouvez également sélectionner des sous-assemblages et choisir **Sélectionner les pièces identiques** pour afficher tous les sous-assemblages identiques.

# Recentrage

L'option *Recentrer* repositionne le modèle au centre de la fenêtre Vue. Pour repositionner un modèle, vous pouvez utiliser une pièce du modèle comme point de référence central. Vous pouvez aussi sélectionner plusieurs pièces pour les utiliser comme point de référence central collectif.

## Recentrage d'un modèle par rapport à une pièce sélectionnée

---

### TACHE

1. Sélectionnez la ou les pièces de modèle à recentrer.
  2. Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Recentrer** puis **Sélection**.
- 

*RÉSULTAT:* Le modèle est repositionné à l'aide des pièces de modèle sélectionnées comme point de référence central. L'option **Sélection** n'est disponible que si une ou plusieurs pièces de modèle sont sélectionnées.

## Recentrer - Tout

L'option **Recentrer - Tout** repositionne l'intégralité du modèle au centre de l'espace de travail AutoVue.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Recentrer** puis **Tout**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le modèle est repositionné au centre de l'espace de travail.

---

## Entité de référence

Pour repositionner un modèle, vous pouvez utiliser une entité comme point de référence central. Les entités sont les suivantes :

Entité	Description
Sommet	Tous les sommets sont mis en surbrillance. Sélectionnez le sommet à utiliser comme point de référence central. Un rectangle de sélection apparaît lorsque vous placez le curseur sur un sommet.

Entité	Description
Arête	Toutes les arêtes sont mises en surbrillance. Sélectionnez l'arête à utiliser comme point de référence central. Un rectangle de sélection apparaît lorsque vous placez le curseur sur une arête.
Milieu d'arête	Met en surbrillance toutes les arêtes du modèle. Sélectionnez le milieu d'arête à utiliser comme point de référence central.
Centre d'arc	Met en surbrillance tous les arcs et ellipses. Sélectionnez le centre d'arc à utiliser comme point de référence central. Un rectangle de sélection s'affiche lorsque vous placez le curseur sur un arc ou une ellipse pour indiquer le centre de l'arc.
Face	Sélectionnez la face à utiliser comme point de référence central. Lorsque vous déplacez la souris le long d'une face du modèle, celle-ci est mise en surbrillance.

## Recentrage d'un modèle par rapport à une entité

Pour recentrer un modèle par rapport à une entité, procédez comme suit :

---

### TACHE

1. Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Recentrer** puis **Entité**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Recentrer apparaît.

2. Sélectionnez l'entité à utiliser comme point de référence central.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Toutes les instances de l'entité sont mises en surbrillance.

3. Cliquez sur une instance de l'entité.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le modèle est repositionné à l'aide de l'entité sélectionnée comme point de référence central.

4. Fermez la boîte de dialogue Recentrer.
- 

## Arborescence du modèle

L'*arborescence d'un modèle* affiche la hiérarchie d'un modèle, les relations entre les pièces, les assemblages, les corps et les notifications pour les références externes manquantes. A partir de cette arborescence, vous pouvez sélectionner différentes pièces et modifier leurs attributs, tels que la couleur, la visibilité, le mode de rendu ou la transformation.

## Développement/réduction de l'arborescence du modèle

Vous pouvez développer l'arborescence du modèle pour afficher les entités enfant du ou des noeuds sélectionnés.

Vous pouvez également configurer le niveau de développement d'une arborescence de modèle.

---

### TACHE

1. Cliquez sur l'onglet **Modèles**.
2. Dans l'arborescence du modèle, sélectionnez le ou les noeuds à développer, puis cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Développer tous les enfants**.



*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner plusieurs noeuds, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les entités sélectionnées apparaissent en surbrillance. L'arborescence du modèle affiche les entités enfant des noeuds sélectionnés.


3. Pour réduire un noeud, sélectionnez-le, cliquez avec le bouton droit de la souris et cliquez sur **Réduire tous les enfants**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le noeud sélectionné est réduit dans l'arborescence du modèle.

---

*RÉSULTAT:* Vous pouvez également cliquer sur  pour développer un noeud et sur  pour le réduire.


## Affichage de l'icône indiquant une référence externe manquante

S'il manque des références externes dans le dessin chargé, l'icône **Pièce manquante**  apparaît dans l'arborescence du modèle à gauche de la référence externe manquante. Pour afficher les références externes manquantes, procédez comme suit :

voir aussi “Affichage des détails sur les ressources”


---

### TACHE

1. Dans la barre d'état, cliquez sur l'icône **Ressource manquante** .

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés apparaît. Vous pouvez également afficher les références externes manquantes en sélectionnant **Propriétés** dans le menu **Propriétés**.

2. Cliquez sur l'onglet **Informations sur les ressources**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les références externes manquantes apparaissent dans la section Ressources fichiers en référence externe de la boîte de dialogue et sont précédées de l'icône .

3. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue.
- 

## Sélection de pièces dans l'arborescence du modèle

---

### TACHE

1. Cliquez sur l'onglet **Modèles**.
2. Sélectionnez les pièces dans l'arborescence du modèle.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner plusieurs pièces, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

---

*RÉSULTAT:* Les pièces s'affichent en surbrillance dans le modèle et dans l'arborescence du modèle.

## Masquage de pièces de modèle

Vous pouvez masquer les pièces spécifiques d'un modèle ou afficher certaines pièces et masquer le reste du modèle.

---

### TACHE

1. Sélectionnez les pièces dans le modèle ou dans l'arborescence du modèle.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner plusieurs pièces, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les pièces s'affichent en surbrillance dans le modèle et dans l'arborescence du modèle.

2. Pour masquer les pièces sélectionnées, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une pièce sélectionnée du modèle ou de l'arborescence du modèle et sélectionnez **Masquer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les pièces sélectionnées sont masquées dans le modèle.

3. Pour afficher la pièce ou les pièces sélectionnées et masquer le reste du modèle, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une pièce sélectionnée du modèle ou de l'arborescence du modèle et sélectionnez **Masquer le reste**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les pièces de modèle sélectionnées apparaissent dans l'espace de travail et le reste du modèle est masqué.

---



# Création de maquettes 3D

Vous pouvez importer d'autres modèles 3D dans le fichier actif.

Les fichiers importés doivent être des fichiers 3D et comporter des dimensions similaires.

---

## TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Importer le fichier pour maquette**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Maquette apparaît.

2. Cliquez sur **Ajouter**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.

3. Indiquez le nom du fichier à importer ou recherchez-le.

4. Cliquez sur **Ouvrir**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le fichier apparaît dans la boîte de dialogue Maquette. Pour importer plusieurs fichiers, répétez les étapes 2 à 4.

5. Par défaut, la case **Activer le mode Annotation** est cochée. Si vous la désactivez, toutes les modifications que vous avez effectuées dans la maquette ne seront pas enregistrées.

6. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Maquette.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Une fois les modèles ouverts, vous pouvez les positionner comme vous le souhaitez à l'aide de l'outil de transformation, les aligner à l'aide de la fonction d'alignement de pièces ou effectuer des contrôles d'interférence.

---

## RÉSULTAT:

Les fichiers importés apparaissent dans l'espace de travail.

voir “Transformation d'un modèle 3D”

“Alignement de pièces”

“Contrôle d'interférence”

## Suppression de modèles dans une maquette

Pour supprimer des modèles dans une maquette, procédez comme suit :

---

## TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Importer le fichier pour maquette**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Maquette apparaît.








2. Sélectionnez le ou les fichiers à supprimer.
  3. Cliquez sur **Supprimer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les fichiers sont supprimés de la liste.
  4. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Maquette.
- 



*RÉSULTAT:* Les fichiers disparaissent de l'espace de travail.




## Manipulation de l'affichage d'un modèle 3D

AutoVue permet de manipuler l'affichage d'un modèle 3D. Vous pouvez faire pivoter, mettre à l'échelle ou translater un modèle ou une sélection de pièces de modèle. Vous pouvez également passer d'une page à l'autre dans un fichier de plusieurs pages.

Ces options accessibles à partir du menu **Afficher** sont les suivantes :

Menu	Sous-menu	Description
Zoom	Zoom avant	Applique un facteur d'agrandissement de 2. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue.
	Zoom arrière	Applique un facteur de réduction de 2. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue.
	Zoom précédent	Rétablit le niveau de zoom précédent. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue ou cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail et sélectionner l'option appropriée dans le menu contextuel.
	Sélection	Redimensionne l'objet de sorte qu'il occupe la totalité de la fenêtre.
	Zoom dynamique	Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris pour effectuer un zoom avant ou arrière. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue.
	Zone de zoom	Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris pour tracer un cadre autour d'un objet que vous souhaitez agrandir aux dimensions de la fenêtre. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue ou cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail et sélectionner l'option appropriée dans le menu contextuel.
Page entière		Redimensionne l'objet pour l'ajuster à la fenêtre. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue ou cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail et sélectionner l'option appropriée dans le menu contextuel.
Panoramique		Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris pour repositionner le modèle, puis relâchez le bouton de la souris. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue ou cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail et sélectionner l'option appropriée dans le menu contextuel.

Menu	Sous-menu	Description
Faire pivoter		<p>Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris pour faire pivoter le modèle sur les trois axes, puis relâchez le bouton de la souris.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue ou cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail et sélectionner l'option appropriée dans le menu contextuel.</p>
Rotation		<p>Cliquez et faites glisser l'objet dans la direction souhaitée pour effectuer une rotation continue, puis relâchez le bouton de la souris. Pour arrêter la rotation de l'objet, cliquez sur l'espace de travail.</p> <p>La vitesse de rotation est fonction de la vitesse à laquelle vous déplacez la souris.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue.</p>
Recentrer	Tout	Repositionne le modèle entier au centre de l'espace de travail AutoVue. voir “Recentrage”
	Sélection	Cette option est disponible uniquement lorsqu'une ou plusieurs parties sont sélectionnées. L'outil considère la partie ou les parties sélectionnée(s) comme point de référence central pour le repositionnement du modèle. voir “Recentrage”
	Entité	Sélectionnez une pièce de modèle ou une entité comme point de référence central pour repositionner un modèle. voir “Recentrage”
Vue par défaut		Affiche la vue du modèle lors de son chargement initial. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail et sélectionner l'option appropriée dans le menu contextuel. voir “Vues 3D”
Vues de la caméra		<p>Affiche différentes vues de modèles 3D : Isométrique, Dessus, Dessous, Face, Arrière, Gauche, Droite et Points de vue.</p> <p>Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail et sélectionner l'option appropriée dans le menu contextuel. voir “Vues 3D”</p>

Menu	Sous-menu	Description
Vues		Permet d'accéder aux vues natives du modèle ou d'accéder à vos propres vues et d'en créer de nouvelles. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail et sélectionner l'option appropriée dans le menu contextuel. voir "Vues 3D"
Page	Page suivante	Permet d'accéder à la page suivante dans un fichier comportant plusieurs pages. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue.
	Page précédente	Permet d'accéder à la page précédente dans un fichier comportant plusieurs pages. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue.
	Numéro de page	Permet d'accéder à la page spécifiée dans un fichier comportant plusieurs pages. Vous pouvez également cliquer sur  dans la barre d'outils AutoVue.

## Affichage des attributs

AutoVue propose différentes méthodes de rendu pour afficher un modèle de CAO 3D. Vous pouvez également ajuster le degré de transparence et modifier la couleur ou la visibilité en fonction de vos préférences.

### Modes de rendu

Le choix des modes de rendu dépend du niveau de détail et de la vitesse de rendu du modèle. Par exemple, le rendu d'un modèle ombré prend du temps, car il est tridimensionnel et très détaillé. Les différents modes de rendu sont les suivants ::

Méthode	Description
Filaire	Ossature du modèle construite à l'aide de lignes et de courbes représentant les "vraies" arêtes du modèle. Toutes les lignes internes sont visibles.

Méthode	Description
Ombre	Modèle plein composé de plans et de surfaces. Les surfaces sont ombrées pour accroître l'illusion des trois dimensions.
Ligne cachée	Modèle filaire construit avec toutes les lignes internes cachées.
Silhouette	Modèle filaire dont toutes les lignes internes sont visibles mais incluant des arêtes de silhouette supplémentaires. Il ne s'agit pas de "vraies" arêtes, mais elles permettent de visualiser le modèle.
Polygones filaire	Ossature du modèle construite avec des polygones non remplis.
Filaire ombré	Ebauche de modèle plein composée de plans et de surfaces. Le contour est un trait plein et les surfaces sont ombrées pour accroître l'illusion des trois dimensions.
Réfléchissant	Modèle plein composé de plans et de surfaces. Un film réfléchissant sur les surfaces accentue les ombres du modèle.
Réfléchissant filaire	Ebauche de modèle plein composée de plans et de surfaces. Le contour est un trait plein et un film réfléchissant sur les surfaces accentue les ombres du modèle.


## Modification du mode de rendu

Pour modifier le mode de rendu du modèle ou des pièces de modèle sélectionnées, procédez comme suit :

---

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels** puis **Rendu**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mode Rendu**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les options du mode de rendu apparaissent.

2. Sélectionnez un mode dans la liste.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le mode de rendu sélectionné apparaît en surbrillance.

---

*RÉSULTAT:* L'affichage du modèle ou des pièces de modèle sélectionnées change en fonction du mode de rendu activé.

## Modification de la visibilité

Vous pouvez afficher ou masquer des pièces sélectionnées à partir de l'arborescence du modèle ou de l'espace de travail.

Dans l'arborescence du modèle, désactivez la case à cocher en regard de la pièce ou des pièces à masquer.

A l'inverse, cochez la case en regard des pièces de modèle à afficher.

*RÉSULTAT:*

Les pièces de modèle sélectionnées apparaissent ou disparaissent dans le modèle.


**NOTE:** Vous pouvez également masquer des pièces en les sélectionnant dans le modèle ou dans l'arborescence du modèle, en cliquant avec le bouton droit de la souris et en sélectionnant **Masquer**. La sélection de l'option **Masquer le reste** affiche les pièces sélectionnées et masque le reste du modèle.

## Changement de la couleur d'un modèle

Dans un modèle, vous pouvez modifier la couleur d'une pièce spécifique ou de plusieurs pièces sélectionnées.

---

TACHE

1. Sélectionnez la ou les pièces de modèle dont vous souhaitez changer la couleur.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous n'avez sélectionné aucune pièce, la nouvelle couleur s'appliquera à tout le modèle.
  2. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels** puis **Couleur**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Couleur**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Couleur apparaît.
  3. Sélectionnez la couleur souhaitée.
  4. Cliquez sur **Appliquer**.
- 

*RÉSULTAT:* La couleur choisie est appliquée aux pièces sélectionnées.


**NOTE:** Pour rétablir la couleur par défaut du modèle, répétez les étapes 1 et 2, puis cliquez sur **Réinitialiser** dans la boîte de dialogue Couleur.

## Ajustement de la transparence

Vous pouvez ajuster le degré de transparence d'un modèle. Cette fonction ne s'applique qu'aux modèles en modes Ombré et Filaire ombré.

---

### TACHE

1. Sélectionnez la ou les pièces de modèle dont vous souhaitez ajuster la transparence.
  2. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels** puis **Transparence**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Transparence**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Appliquer transparence apparaît.
  3. Pour ajuster la transparence, déplacez le curseur vers la gauche ou vers la droite.
  4. Sélectionnez **Appliquer dynamiquement** pour modifier la transparence des pièces en même temps que vous déplacez le curseur.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour ajuster la transparence, vous pouvez également saisir une valeur comprise entre 0 et 1 dans le champ **Valeur**. La valeur **0** rend le modèle opaque (état par défaut) et la valeur **1** le rend transparent.
  5. Cliquez sur **Fermer** pour appliquer les modifications et fermer la boîte de dialogue Appliquer transparence.
- 

## Paramètres d'éclairage

Le paramètre d'éclairage par défaut correspond à une lumière blanche positionnée à 10 heures par rapport au modèle. Dans la boîte de dialogue Eclairage, il est représenté par une ampoule grise positionnée à 10 heures le long de la circonférence de la sphère la plus grande.

Le paramètre **Lumière ambiante** correspond à l'éclairage général autour d'un objet. Il fournit une illumination constante à chaque surface du modèle. Ce type d'éclairage est particulièrement efficace pour éclairer les surfaces qui ne sont pas directement exposées à une source lumineuse. Vous pouvez définir l'intensité ou la position source, en veillant à ne pas utiliser une valeur trop élevée, ce qui saturerait l'image et nuirait à sa clarté.

L'option **Eclairage directionnel** permet de régler la position de la source de lumière sur un objet.

Dans la boîte de dialogue Eclairage, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

- définir l'intensité et la position de la lumière ambiante ;



- définir la direction de l'éclairage ;
- ajouter et retirer une source de lumière ;
- modifier la couleur, la luminosité et la spécularité de l'éclairage.

## Réglage de la lumière ambiante

---

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels** puis **Eclairage**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Eclairage apparaît.

2. Cliquez sur la barre de défilement **Eclairage ambiant** et faites glisser le curseur jusqu'à ce que vous obteniez la lumière souhaitée.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'éclairage change automatiquement à mesure que vous déplacez le curseur. L'option **Personnalisé** est sélectionnée lorsque vous modifiez la lumière ambiante.

3. Pour rétablir la lumière ambiante par défaut, sélectionnez **Par défaut**.
  4. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Eclairage.
- 

## Réglage de l'éclairage directionnel

Cette opération permet d'ajuster la position de la source d'éclairage sur le modèle. Vous pouvez également ajouter une nouvelle source d'éclairage.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels** puis **Eclairage**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Eclairage apparaît.

2. Pour régler la direction de l'éclairage, cliquez sur la petite ampoule et faites-la glisser jusqu'à ce que vous obteniez l'éclairage souhaité.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez faire glisser l'ampoule blanche à l'extérieur de la grande ampoule.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La direction de la lumière reflétée sur le modèle 3D change automatiquement à mesure que vous déplacez l'ampoule blanche. L'option **Personnalisé** est sélectionnée lorsque vous réglez la lumière.

3. Pour rétablir le paramètre par défaut de la direction de l'éclairage, sélectionnez **Par défaut**.
  4. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Eclairage.
-

## Ajout d'une source d'éclairage

---

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels** puis **Eclairage**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Eclairage apparaît.
  2. Sélectionnez l'option **Deux éclairages**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Une nouvelle source d'éclairage apparaît sous la forme d'une ampoule noire positionnée à 5 heures.
  3. Pour ajouter d'autres sources d'éclairage, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le cadre entourant l'ampoule et sélectionnez **Créer nouvelle source de lumière** dans le menu contextuel.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'option Personnalisé est sélectionnée et la nouvelle source d'éclairage apparaît sous la forme d'une ampoule blanche.
  4. Cliquez sur la petite ampoule et faites-la glisser jusqu'à ce que vous obteniez l'éclairage souhaité.
  5. Pour rétablir la source d'éclairage par défaut, sélectionnez **Par défaut**.
  6. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Eclairage.
- 

### RÉSULTAT:

*NOTE:* Vous pouvez ajouter jusqu'à huit sources d'éclairage à la fois.

## Modification des propriétés d'éclairage

---

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels** puis **Eclairage**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Eclairage apparaît.
2. Pour modifier les propriétés d'éclairage, telles que la couleur ou la luminosité, cliquez avec le bouton droit directement sur la petite ampoule et sélectionnez **Propriétés d'éclairage**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriété d'éclairage apparaît.
3. Sélectionnez une couleur dans le menu **Couleur**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez faire glisser le curseur des barres de défilement **Luminosité** et **Spécularité** pour modifier respectivement la source et la luminosité de la réflexion du modèle à la lumière.

4. Cliquez sur **OK**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour rétablir les propriétés par défaut de l'éclairage, sélectionnez **Par défaut**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les modifications apportées aux propriétés d'éclairage sont appliquées.

5. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Eclairage.

## Suppression d'une source d'éclairage

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels** puis **Eclairage**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Eclairage apparaît.

2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la petite ampoule à supprimer, puis sélectionnez **Supprimer lumière**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La petite ampoule disparaît et l'éclairage est modifié.

3. Pour rétablir les propriétés par défaut de l'éclairage, vous pouvez sélectionner **Par défaut**.

4. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Eclairage.

## Vues 3D

Vous pouvez afficher différentes vues de modèles 3D ou créer vos propres vues. Les sections ci-après fournissent des informations sur la vue par défaut du modèle, les vues de caméra disponibles, les vues natives et les vues définies par l'utilisateur.

### Vue par défaut

La **vue par défaut** est la vue du modèle initialement chargé. En général, il s'agit de la vue dans laquelle le modèle est enregistré. Si aucune vue n'a été enregistrée, AutoVue charge la vue isométrique du modèle.

Pour revenir à la vue par défaut d'un modèle 3D, dans le menu **Vue**, sélectionnez **Vue par défaut**.

## Définition de vues standard ou de caméra

Au lieu de passer en mode Rotation, vous pouvez afficher différentes rotations prédéfinies à l'aide de l'option **Vues de la caméra** en modes Affichage et Annotation.

Pour cela, dans le menu **Afficher**, cliquez sur **Vues de la caméra** et sélectionnez la vue prédéfinie que vous souhaitez afficher.

Les options d'affichage disponibles sont les suivantes : Isométrique, Dessus, Dessous, Face, Arrière, Gauche et Droite.

La vue sélectionnée est appliquée au modèle. Vous pouvez également cliquer sur l'onglet **Vues** et sur la vue dans l'arborescence des vues standard ou encore cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail et sélectionner **Vues de la caméra**.

## Définition des vues d'origine

AutoVue affiche les vues d'un fichier 3D enregistré dans son application native. Les vues d'origine ne sont disponibles que si le fichier contient des vues enregistrées.

Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Vues** puis **Vues d'origine**.

Le modèle est réorienté par rapport à la vue sélectionnée. Les options d'affichage varient selon le fichier. Elles peuvent être, par exemple, les suivantes : dernière vue enregistrée, présentation, face, arrière, gauche, droite, dessus, dessous, isométrique, trimétrique ou dimétrique. Vous pouvez également cliquer sur l'onglet **Vues** puis sur la vue dans l'arborescence **Vues d'origine** ou bien cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail et sélectionner **Vues** puis **Vues d'origine**.

## Création d'une vue définie par l'utilisateur

Vous pouvez créer et enregistrer vos propres vues. AutoVue permet de définir une vue et de l'ajouter aux **vues définies par l'utilisateur**. Vous pouvez définir une vue personnalisée en mode Affichage ou Annotation. Toutes les vues que vous appliquez aux modèles affichés en mode Annotation sont enregistrées en tant que partie intégrante du fichier d'annotations.

---

### TACHE

1. Appliquez vos propres vues ou transformations au modèle affiché.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez appliquer et enregistrer les états de vue suivants à vos propres vues : étendue, rotation, transformation du modèle, éclatement, modes de rendu, couleur, transparence, visibilité, sectionnement, paramètres de caméra et vues incluant des maquettes.

2. Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Vues, Vues définies par l'utilisateur** puis **Ajouter une vue**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail et sélectionner **Vues, Vues définies par l'utilisateur** puis **Ajouter une vue**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ajouter une vue définie par l'utilisateur apparaît.
3. Indiquez le nom du fichier pour la vue à définir.
4. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Ajouter une vue définie par l'utilisateur.

---

*RÉSULTAT:*

Pour afficher la vue définie, cliquez sur l'onglet **Vues** et sélectionnez-la dans l'arborescence des vues définies par l'utilisateur ou sélectionnez **Vues, Vues définies par l'utilisateur**.

*NOTE:* Vous pouvez également alterner entre **Vues définies par l'utilisateur** et **Vues standard** sans altérer vos vues personnalisées.

## Suppression d'une vue définie par l'utilisateur

---

*TACHE*

1. Sous l'arborescence Vues définies par l'utilisateur, sélectionnez la vue à supprimer, cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Supprimer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Une invite de confirmation apparaît.
2. Cliquez sur **Oui**.

---

*RÉSULTAT:* La vue disparaît de l'arborescence.

## Affichage de la projection en perspective d'un modèle 3D

L'option **Perspective** affiche les objets en trois dimensions en ajustant les distances, les plans et les surfaces courbes pour donner une impression de profondeur conforme à la représentation souhaitée.

*NOTE:* Vous pouvez utiliser l'option **Perspective** dans toutes les vues 3D étant donné qu'il s'agit d'un mode de projection et non d'un point de vue.

Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels** puis **Perspective**.

La profondeur du modèle est modifiée.

## Affichage d'un modèle à partir d'un point de vue donné

Vous pouvez spécifier un point de vue pour afficher un modèle à partir d'un point de vue donné.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Vues de la caméra** puis **Points de vue**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail et sélectionner **Vues de la caméra** puis **Points de vue**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Point de vue apparaît.
  2. Saisissez les coordonnées **X, Y et Z**:
    - a Dans les champs Position de la caméra, saisissez les coordonnées permettant de déterminer la position de l'objectif.
    - b Dans les champs Position cible, saisissez les coordonnées permettant de déterminer la position du modèle 3D vu à travers l'objectif.
    - c Dans les champs Direction haute, saisissez des valeurs comprises entre 0 et 1 pour déterminer l'orientation vers le haut.
  3. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Point de vue.
- 


*RÉSULTAT:* L'entité est déplacée vers le point de vue défini. Le référentiel global et le système de coordonnées utilisateur changent de position pour refléter le point de vue.

## Configuration des couches

Cette option permet de définir les couches à afficher à partir du fichier actif.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Couches**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Couches**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Sélectionner les couches à afficher apparaît avec la liste des couches et le statut de visibilité de celles-ci dans le fichier actif.
2. Pour trier la liste des couches dans la boîte de dialogue, cliquez sur l'en-tête de colonne **Nom** pour trier la liste par ordre alphabétique ou numérique ou cliquez sur l'en-tête de colonne **Statut** pour regrouper les couches par visibilité.
3. Cochez la case en regard des couches à afficher.

4. Désactivez la case à cocher en regard des couches à masquer.
5. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Sélectionner les couches à afficher.

*RÉSULTAT:* Les couches sélectionnées s'affichent.

## Propriétés d'annotation

Vous pouvez afficher les propriétés telles que la visibilité, la couleur, la transparence, les propriétés de masse et les valeurs maximales d'un modèle ou des pièces d'un modèle.

### Attributs généraux

L'onglet **Attributs** affiche les attributs d'un modèle ou d'une pièce de modèle. La liste des attributs varie selon les modèles. Vous pouvez afficher, par exemple, les attributs **généraux** suivants :

Attribut	Description
Couleur	Couleur de la pièce de modèle sélectionnée.
Densité	Densité du modèle ou des pièces de modèle sélectionnées.
Nom	Nom de la pièce de modèle ou de la page affichée du modèle.
Mode Rendu	Rendu dynamique permettant d'afficher un modèle ou une pièce de modèle. Vous pouvez sélectionner le mode <b>Ombre</b> , <b>Filaire ombré</b> ou <b>Filaire</b> .
Transparence	Valeur 0 ou 1 représentant le degré de transparence du modèle ou des pièces de modèle. <b>0</b> = opaque <b>1</b> = transparent
Visibilité	Vous pouvez sélectionner la valeur <b>Vrai</b> (visible) ou <b>Faux</b> (invisible) pour un modèle ou une pièce de modèle.

Si vous affichez la vue 3D d'un design EDA, AutoVue affiche les attributs généraux décrits ci-dessus. De plus, AutoVue propose des attributs propres aux circuits imprimés, tels que le nom du composant, le côté carte, la classe de composant et le type de périphérique.

Si un fichier 3D inclut des informations sur le produit manufacturé (PMI) et qu'une entité PMI est sélectionnée, les attributs PMI s'affichent avec les attributs généraux décrits ci-dessus. Vous pouvez afficher, par exemple, les attributs **PMI** suivants : axe X, axe Y, couleur de police, nom de la police de texte et type de tolérance.

## Affichage des attributs

---

### TACHE

1. Pour afficher les attributs de pièces de modèles spécifiques, sélectionnez celle-ci dans le modèle.
2. Pour afficher les attributs d'un modèle 3D, assurez-vous qu'aucune pièce n'est sélectionnée.
3. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Afficher les propriétés de l'entité**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail et sélectionner **Afficher les propriétés de l'entité**, ou bien sélectionner les pièces dans l'arborescence du modèle, cliquer avec le bouton droit de la souris et sélectionner **Afficher les propriétés de l'entité**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés de l'entité apparaît.

4. Cliquez sur l'onglet **Attributs**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les attributs des pièces de modèle sélectionnées s'affichent dans une arborescence hiérarchique.

5. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés de l'entité.
- 

## Affichage des propriétés de masse

L'onglet Propriétés de masse affiche les mesures précises de masse, de volume, d'aire, de centre de gravité, de moments d'inertie et de tenseur d'inertie d'un modèle ou d'une sélection.

---

### TACHE

1. Sélectionnez la ou les pièces pour lesquelles vous souhaitez calculer les propriétés de masse. Pour sélectionner plusieurs pièces, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
2. Pour afficher les propriétés de masse d'un modèle 3D entier, assurez-vous qu'aucune pièce n'est sélectionnée.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également effectuer votre sélection après avoir ouvert la boîte de dialogue Propriétés de l'entité.



3. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Afficher les propriétés de l'entité**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail et sélectionner **Afficher les propriétés de l'entité**, ou bien sélectionner les pièces dans l'arborescence du modèle, cliquer avec le bouton droit de la souris et sélectionner **Afficher les propriétés de l'entité**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés de l'entité apparaît.

4. Cliquez sur l'onglet Propriétés de masse pour afficher les propriétés de la masse sélectionnée.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Lorsque le calcul d'une propriété de masse n'est pas possible, la mention "Sans objet" apparaît en rouge pour cette propriété. Dans ce cas, vous pouvez cliquer sur **Rapport d'erreur** pour obtenir la liste des propriétés de masse non calculables.

5. Pour changer de densité ou d'unité de mesure ou pour configurer le calcul du tenseur d'inertie, cliquez sur **Options**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Options apparaît.

6. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Options.

7. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés de l'entité.

## Configuration des propriétés de masse

Dans la boîte de dialogue Propriétés de masse, vous pouvez modifier la densité et les unités de mesure ou configurer le point de référence du tenseur d'inertie.

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Afficher les propriétés de l'entité**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail et sélectionner **Afficher les propriétés de l'entité**, ou bien sélectionner les pièces dans l'arborescence du modèle, cliquer avec le bouton droit de la souris et sélectionner **Afficher les propriétés de l'entité**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés de l'entité apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet Propriétés de masse.

3. Cliquez sur **Options**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Options apparaît.

4. Pour modifier la densité, saisissez une valeur dans le champ **Densité**.

5. Pour modifier les unités de densité, sélectionnez l'unité de **masse** et de **longueur** dans les listes respectives de la section des unités.

6. Pour appliquer la densité aux pièces d'une densité inconnue, sélectionnez **Utiliser uniquement pour les pièces à densité inconnue**.

7. Pour appliquer la densité à toutes les pièces du modèle, sélectionnez **Utiliser pour toutes les pièces**.
8. Pour modifier les unités d'affichage, sélectionnez l'unité de **masse** et de **longueur** dans les listes respectives de la section des unités d'affichage.
9. Pour calculer le tenseur d'inertie sur la base du système de coordonnées de sortie, sélectionnez **Origine du système de coordonnées**.
10. Pour calculer le tenseur d'inertie sur la base du centre de gravité, sélectionnez **Centre de gravité**.
11. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Options.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les propriétés de masse sont calculées immédiatement et affichées dans l'onglet Propriétés de masse. Lorsque le calcul d'une propriété de masse n'est pas possible, la mention "Sans objet" apparaît en rouge pour cette propriété. Dans ce cas, vous pouvez cliquer sur **Rapport d'erreur** pour obtenir la liste des propriétés de masse non calculables.

12. Pour enregistrer vos modifications, cliquez sur **Enregistrer sous**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Enregistrer les propriétés de masse sous apparaît.

13. Indiquez le nom du fichier et le répertoire dans lequel vous souhaitez stocker le fichier, puis cliquez sur **Enregistrer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* AutoVue enregistre les résultats dans un fichier .txt.

14. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés de l'entité.
- 

## Affichage de l'étendue

L'onglet Etendue affiche les coordonnées d'orientation et centrales des axes X, Y et Z, ainsi que la largeur, la hauteur et la profondeur d'un modèle ou d'une sélection.

---

### TACHE

1. Sélectionnez la ou les pièces dont vous souhaitez afficher l'étendue. Pour afficher plusieurs pièces, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
2. Pour afficher l'étendue de l'intégralité du modèle 3D, assurez-vous qu'aucune partie n'est sélectionnée.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également effectuer votre sélection après avoir ouvert la boîte de dialogue Propriétés de l'entité.

3. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Afficher les propriétés de l'entité**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail et sélectionner **Afficher les propriétés de l'entité** ou bien sélectionner la ou les pièces dans l'**arborescence du modèle**, cliquer avec le bouton droit de la souris et sélectionner **Afficher les propriétés de l'entité**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Afficher les propriétés de l'entité apparaît.

4. Cliquez sur l'onglet Etendue.
  5. Vous disposez de trois options d'étendue :
    - a Sélectionnez **Transformé** pour afficher l'étendue après avoir transformé le modèle.
    - b Sélectionnez **Non transformé** pour afficher l'étendue du modèle sans transformation.
    - c Sélectionnez **Orienté** pour afficher les coordonnées X, Y et Z de la sélection ou du modèle réorienté.
  6. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Propriétés de l'entité.
- 

## Propriétés de fichier

L'onglet Propriétés fichier affiche les propriétés de fichier de l'entité sélectionnée, telles que l'auteur, la date de création, les mots-clés, le titre, etc.

Pour afficher les propriétés de fichier, sélectionnez une pièce (ou le modèle entier), puis **Analyse** et **Afficher les propriétés de l'entité**. Cliquez sur l'onglet Propriétés fichier dans la boîte de dialogue Propriétés de l'entité.

## Entités PMI

Les informations sur le produit manufacturé (PMI) d'un fichier 3D comprennent des annotations qui sont incluses dans les fichiers de design. Ces annotations indiquent les limites et les contraintes à observer lors de la production de l'objet dans un modèle 3D.

Au niveau supérieur, les PMI fournissent des informations sur les dimensions, les tolérances géométriques, les spécifications de soudure et les finitions de surface. Ces informations sont basées sur les principales fonctions de design qui sont définies par le biais de références cible, de points de mesure, de références géométriques (lignes, surfaces et objets de construction) ou de la géométrie inhérente à l'objet.

Les termes suivants peuvent être utilisés à la place du terme PMI :

- Références esthétiques
- Dimensionnement esthétique
- Tolérances géométriques (GTOL)
- Dimensionnement et tolérance géométriques (GDT)
- Annotation de tolérance fonctionnelle (FTA)


## Filtre PMI

Un type PMI permet de sélectionner les informations sur le produit manufacturé à afficher.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Filtre PMI**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Filtre PMI**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Filtre PMI apparaît avec tous les types de PMI.

2. Dans la colonne Arborescence, cochez la case en regard des éléments à afficher dans l'arborescence du modèle.
3. Dans la colonne Vue, cochez la case en regard des éléments à afficher dans le modèle 3D.
4. Désactivez la case à cocher en regard des éléments à masquer.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur **Tout** pour afficher tous les éléments ou sur **Aucun** pour masquer tous les éléments.

5. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Filtre PMI.
- 

### RÉSULTAT:

Seuls les éléments sélectionnés dans la colonne **Arborescence** apparaissent dans l'arborescence du modèle. Seuls les éléments sélectionnés dans la colonne **Vue** apparaissent dans le modèle 3D. Les paramètres de visibilité sont enregistrés et seront rétablis la prochaine fois que vous ouvrirez la boîte de dialogue Filtre PMI.

*NOTE:* AutoVue prend en charge la visibilité PMI par défaut définie dans le fichier. Pour rétablir la visibilité PMI par défaut, cliquez sur **Par défaut** dans la boîte de dialogue Filtre PMI.

## Alignement sur une entité PMI

Dans l'arborescence du modèle, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'élément PMI à utiliser pour effectuer l'alignement et sélectionnez **Aligner sur**. AutoVue effectue l'alignement par rapport à l'élément PMI sélectionné.

## Accès à une entité PMI affichée

Dans l'arborescence du modèle, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'élément PMI à utiliser pour accéder au modèle et sélectionnez **Aller à**. AutoVue effectue un zoom vers l'élément PMI sélectionné.

## Entités de configuration PMI

Les entités Vues, Captures, Référence/Regroupement se rapportent à des configurations spécifiques du modèle. Ces entités de configuration PMI figurent dans l'arborescence du modèle. Pour les activer, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'entité et sélectionnez **Activer**.

### Vues

L'entité de configuration Vue comporte des vues prédéfinies et met en surbrillance les entités PMI associées.

---

#### TACHE

1. Développez l'arborescence Vues pour afficher les vues définies.
  2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la vue sélectionnée, puis sélectionnez **Activer**.
- 

#### RÉSULTAT:

Le modèle et les entités PMI apparaissent dans l'espace de travail tels qu'ils ont été définis dans la vue sélectionnée. Les entités PMI s'affichent également en surbrillance dans l'arborescence du modèle.

### Captures

L'entité de configuration Captures affiche des vues prédéfinies.

---

#### TACHE

1. Développez l'arborescence Captures pour afficher les captures définies.
  2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur les captures sélectionnées, puis sélectionnez **Activer**.
- 

*RÉSULTAT:* Le modèle et les entités PMI apparaissent dans l'espace de travail tels qu'ils ont été définis dans la capture sélectionnée.

## Systèmes de référence

L'entité de configuration Systèmes de référence affiche en surbrillance les entités PMI regroupées.

---

### TACHE

1. Développez l'arborescence Systèmes de référence pour afficher les systèmes de référence prédéfinis.
  2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le système de référence sélectionné, puis sélectionnez **Activer**.
- 

*RÉSULTAT:* Les entités PMI regroupées apparaissent en surbrillance dans l'arborescence du modèle.

## Liens hypertexte PMI

Les entités PMI peuvent inclure des liens hypertexte. Pour déclencher un lien hypertexte PMI, procédez comme suit :

---

### TACHE

1. Dans l'arborescence du modèle ou dans l'espace de travail, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'entité de lien hypertexte PMI.
2. Dans le menu, sélectionnez **Suivre le lien hypertexte**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Lien hypertexte 3D apparaît si plusieurs liens hypertexte sont associés à l'entité PMI sélectionnée.

3. Dans la boîte de dialogue Lien hypertexte 3D, sélectionnez un lien et cliquez sur **Déclencher**.
- 

*RÉSULTAT:* Le lien sélectionné s'ouvre.

## Manipulation d'un modèle 3D

Vous pouvez faire pivoter des modèles de CAO 3D le long d'un axe spécifique. Vous pouvez réduire ou agrandir une pièce de modèle et translater un modèle.

En mode Manipuler, vous pouvez redimensionner, translater et/ou faire pivoter les pièces sélectionnées dans un modèle. Lorsque vous sélectionnez une ou plusieurs pièces, AutoVue


affiche une représentation du référentiel global traversant les pièces sélectionnées du modèle 3D en fonction de la taille de celui-ci.

## Panoramique d'un modèle par rapport aux axes X, Y et Z

---

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Manipuler**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Manipuler**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Vous être à présent en mode Manipuler.


2. Sélectionnez la ou les pièces du modèle à afficher en panoramique.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner plusieurs pièces, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Une représentation du référentiel global à la taille du modèle apparaît dans un cadre tridimensionnel à travers les pièces du modèle.

3. Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé sur la flèche à l'extrémité de l'axe à afficher en panoramique.

4. Faites glisser le pointeur de la souris jusqu'à l'emplacement où vous souhaitez déplacer les pièces.

5. Pour quitter le mode Manipuler, cliquez sur **Manipuler**  ou sélectionnez **Manipuler** dans le menu **Manipuler**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour rétablir l'état par défaut d'une pièce du modèle, dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Transformer** puis **Réinitialiser**. Pour rétablir l'état par défaut de l'intégralité du modèle, sélectionnez **Tout réinitialiser**.


---

## Rotation d'un modèle par rapport aux axes X, Y et Z

---

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Manipuler**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Manipuler**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Vous être à présent en mode Manipuler.

2. Sélectionnez les pièces du modèle à faire pivoter.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner plusieurs pièces, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.


*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Une représentation du référentiel global à la taille du modèle apparaît dans un cadre tridimensionnel à travers les pièces du modèle.

3. Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé sur la sphère à l'extrémité de l'axe que vous souhaitez mettre en rotation.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Le mouvement de souris initial détermine lequel des deux axes marquera l'emplacement de la rotation. Si l'axe sélectionné ne pivote pas autour de l'axe approprié pour la rotation que vous souhaitez effectuer, cliquez à nouveau sur la sphère et placez la souris dans une direction différente.

4. Un clic sur une sphère de l'axe permet d'appliquer une rotation autour de l'un des deux axes.
5. Déplacez la souris pour faire pivoter le modèle sur l'axe sélectionné.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous souhaitez faire pivoter la sélection librement comme en mode Rotation, appuyez sur la touche **Ctrl** pendant la rotation.

6. Pour quitter le mode Manipuler, cliquez sur **Manipuler**  ou sélectionnez **Manipuler** dans le menu **Manipuler**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour rétablir l'état par défaut d'une pièce du modèle, dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Transformer** puis **Réinitialiser**. Pour rétablir l'état par défaut de l'intégralité du modèle, sélectionnez **Tout réinitialiser**.


---

## Mise à l'échelle d'un modèle par rapport aux axes X, Y et Z

---

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Manipuler**.


*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Manipuler**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Vous être à présent en mode Manipuler.

2. Sélectionnez les parties du modèle à mettre à l'échelle.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner plusieurs pièces, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Une représentation du référentiel global à la taille du modèle apparaît dans un cadre tridimensionnel à travers les pièces du modèle.

3. Cliquez sur un angle du cadre, puis faites-le glisser vers le haut ou vers le bas pour mettre à l'échelle la partie du modèle sélectionnée.
  4. Pour quitter le mode Manipuler, cliquez sur **Manipuler**  ou sélectionnez **Manipuler** dans le menu **Manipuler**.
- 

### RÉSULTAT:

Pour rétablir l'état par défaut d'une pièce du modèle, dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Transformer** puis **Réinitialiser**. Pour rétablir l'état par défaut de l'intégralité du modèle, sélectionnez **Tout réinitialiser**.



# Alignement de pièces

L'option **Alignement des pièces** permet de sélectionner un point d'un sommet, d'une arête ou d'une face afin de l'aligner par rapport à une autre pièce du modèle ou à un autre modèle.

L'option **Mobile** détermine le point précis de l'alignement de la pièce de modèle. L'option **Fixe** détermine le point fixe précis sur lequel la pièce mobile est alignée.

Vous pouvez sélectionner l'un des types de contrainte suivants lors de l'alignement de pièces de modèle :

Option	Type	Description
Contrainte	Coïncident	La pièce <b>mobile</b> est positionnée de sorte que le point sélectionné de la pièce mobile coïncide avec la pièce sélectionnée dans la pièce <b>fixe</b> .
	Parallèle	Aligne le point <b>mobile</b> parallèlement au point <b>fixe</b> .
	Perpendiculaire	Aligne le point <b>mobile</b> perpendiculairement au point <b>fixe</b> .
	Concentrique	Aligne le point <b>mobile</b> et le point <b>fixe</b> sur le même centre.

## Contraintes d'alignement des pièces

Le tableau suivant répertorie les **types de contrainte** disponibles pour les différentes combinaisons d'alignement de pièces :

	Point	Ligne	Arc	Plan	Sphère	Cylindre	Cône
Cône	Coin Con	Par Per	Con	Per Con	Coin Con	Par Con	Coin Con Par
Cylindre	Con	Par Con	Par Con	Per	Coin Con	Par Con	
Sphère	Con	Coin Con	Con	Coin	Coin Con		
Plan	Coin	Per	Coin Par	Coin Par			
Arc	Con	Per Con	Par Con				

	Point	Ligne	Arc	Plan	Sphère	Cylindre	Cône
Ligne	Coin	Coin Par					
Point	Coin						

*NOTE: Les abréviations ci-dessous sont les premières lettres du **type de contrainte** :*

Où :

Coin - **Coincident** (identique)

Par - **Parallèle**

Per - **Perpendiculaire**


Con - **Concentrique**

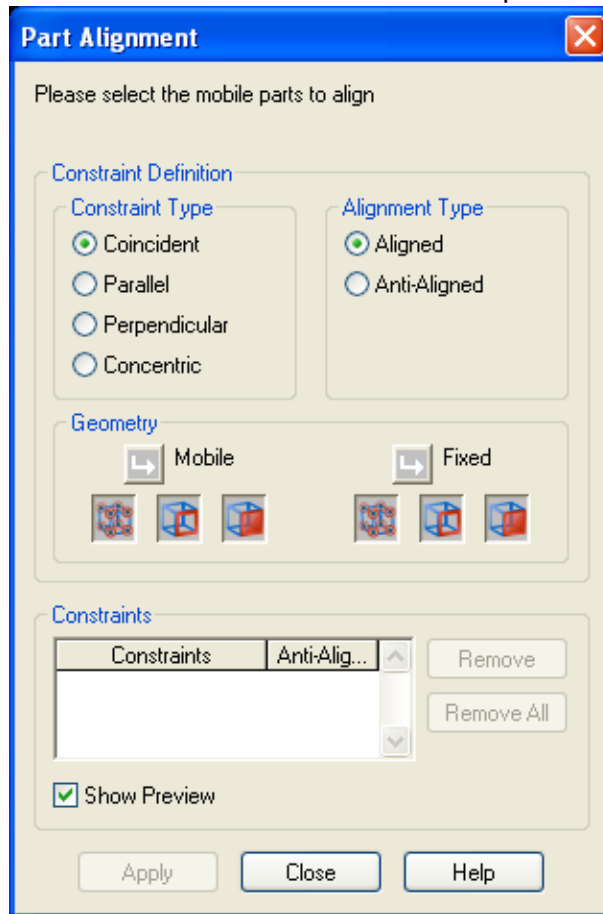
## Alignement de pièces de modèle

**NOTE:** Pour afficher un aperçu de l'alignement avant d'appliquer une modification, cochez la case **Prévisualiser**.


TACHE








1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Aligner les pièces**.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES: Vous pouvez également cliquer sur **Aligner les pièces** .



RÉSULTAT DE L'ÉTAPE: La boîte de dialogue Alignement des pièces apparaît.

2. Sélectionnez le type de contrainte à effectuer.
3. Sélectionnez le type d'alignement.
  - Sélectionnez **Aligné** pour aligner le point mobile de la pièce sur le point fixe du modèle.
  - Sélectionnez **Anti-aligné** pour aligner le point mobile de la pièce de sorte qu'il est opposé au point fixe du modèle.
4. Sélectionnez une pièce de modèle dans l'espace de travail. La flèche **Mobile**  est activée.

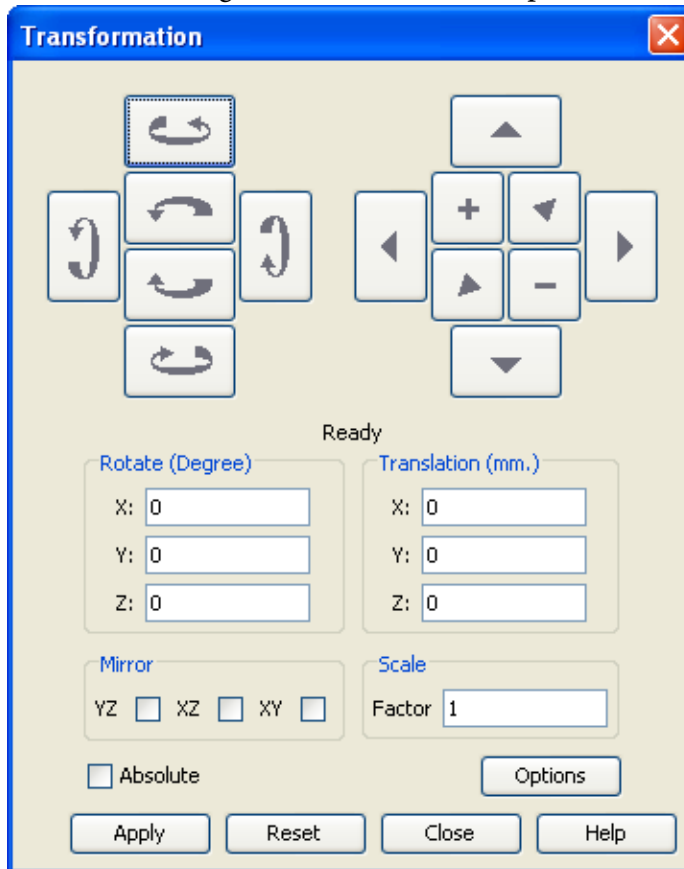
5. Cliquez sur **Sommet** , **Arête**  ou **Face**  pour sélectionner le type de point géométrique sur lequel vous souhaitez cliquer dans la pièce de modèle à aligner.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Toutes les instances du point géométrique sélectionné sont mises en surbrillance.
  6. Cliquez sur le point géométrique de la pièce de modèle sélectionnée.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le point géométrique est mis en surbrillance et la flèche **Fixe**  est activée.
  7. Cliquez sur **Sommet** , **Arête**  ou **Face**  pour sélectionner le type de point géométrique sur lequel vous souhaitez cliquer dans la pièce de modèle qui reste fixe.
  8. Cliquez sur le point géométrique du modèle.
  9. Pour afficher un aperçu de l'alignement, sélectionnez **Prévisualiser**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'alignement sélectionné apparaît dans l'espace de travail.
  10. Pour appliquer les contraintes, cliquez sur **Appliquer**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour supprimer une contrainte, sélectionnez-la et cliquez sur **Supprimer**. Pour supprimer tous les alignements de pièce, cliquez sur **Tout supprimer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La pièce de modèle est alignée en fonction des options sélectionnées. Le type de contrainte et les types des points géométriques alignés apparaissent sous la section Contraintes de la boîte de dialogue.
  11. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Alignement de pièces.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Une invite s'affiche si vous n'avez pas appliqué les modifications avant de cliquer sur **Fermer**.
  12. Pour rétablir l'état par défaut d'une pièce du modèle, dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Transformer** puis **Réinitialiser**. Pour rétablir l'état par défaut de l'intégralité du modèle, sélectionnez **Tout réinitialiser**.
- 


## Transformation d'un modèle 3D

Vous pouvez faire pivoter, mettre à l'échelle ou translater un modèle ou une sélection de parties d'un modèle à l'aide des boutons de transformation indiqués ci-après ou en définissant des valeurs pour X, Y ou Z.

Dans le menu Manipuler, sélectionnez **Transformer** puis **Définir**.

La boîte de dialogue **Transformation** se présente comme suit :




**NOTE:** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Transformer** .

Dans la boîte de dialogue Transformation, les boutons de gauche correspondent aux mouvements de rotation le long des trois axes ; les boutons de droite correspondent aux mouvements de translation le long des trois axes et à la mise à l'échelle (agrandissement et réduction).

## Transformation d'un modèle à l'aide des boutons graphiques

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Transformer** puis **Définir**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également sélectionner **Transformer** .

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Transformation apparaît.

2. Sélectionnez les pièces du modèle que vous souhaitez faire pivoter, translater ou mettre à l'échelle.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner plusieurs pièces de modèle, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection. Si aucune pièce n'est sélectionnée, la transformation s'applique à l'ensemble du modèle.

3. Utilisez les boutons de rotation ou de translation pour transformer le modèle.
4. Pour définir les incréments de translation, de rotation et d'échelle, cliquez sur **Options**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Lorsque vous cliquez sur un bouton de rotation, de translation ou de mise à l'échelle, le modèle se transforme par incrément des valeurs saisies dans la boîte de dialogue Options.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Options apparaît.

5. Indiquez la valeur de l'incrément de translation en pouces.
6. Indiquez la valeur de l'incrément de rotation en degrés.
7. Saisissez la valeur de l'incrément de mise à l'échelle.
8. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Options.
9. Cliquez sur **Réinitialiser** pour rétablir la transformation d'origine du modèle.
10. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Transformation.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'état de transformation reste affiché.

11. Pour rétablir l'état par défaut d'une pièce du modèle, dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Transformer** puis **Réinitialiser**. Pour rétablir l'état par défaut de l'intégralité du modèle, sélectionnez **Tout réinitialiser**.

---


## Réinitialisation d'une transformation d'un modèle 3D

Vous pouvez rétablir la transformation d'origine d'un modèle ou de pièces sélectionnées.

---

### TACHE

1. Affichez le modèle 3D transformé.
2. Pour rétablir la transformation d'origine du modèle entier, dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Transformer** puis **Tout réinitialiser**.
3. Pour rétablir la transformation d'origine des pièces de modèle sélectionnées, dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Transformer** puis **Réinitialiser**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également réinitialiser les pièces de modèle sélectionnées. Pour cela, dans l'arborescence du modèle, désactivez la case à cocher en regard des pièces dans la colonne Transformation .

---


### RÉSULTAT:

La transformation d'origine du modèle ou des pièces sélectionnées est rétablie.

## Transformation d'un modèle 3D par la définition de valeurs

---

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Transformer** puis **Définir**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également sélectionner **Transformer** .  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Transformation apparaît.
  2. Sélectionnez la ou les pièces de modèle que vous souhaitez faire pivoter, translater ou mettre à l'échelle.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner plusieurs pièces, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
  3. Pour faire pivoter le modèle à l'aide de valeurs définies, entrez la valeur de X, Y et Z.
  4. Pour translater le modèle à l'aide de valeurs définies, entrez la valeur de X, Y et Z.
  5. Pour afficher une image miroir, cochez une case dans la section Miroir de la boîte de dialogue.
  6. Pour mettre à l'échelle le modèle en indiquant un facteur, renseignez le champ Facteur.
  7. Cliquez sur **Appliquer**.
  8. Pour appliquer une transformation absolue et non incrémentielle, cochez la case **Absolue**.
  9. Cliquez sur **Appliquer**.
  10. Pour répéter une transformation, désélectionnez **Absolue** et cliquez sur **Appliquer**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour rétablir la transformation d'origine du modèle, cliquez sur **Réinitialiser**.
  11. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Transformation.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'état de transformation reste affiché.
- 

### RÉSULTAT:

Pour rétablir l'état par défaut d'une pièce du modèle, dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Transformer** puis **Réinitialiser**. Pour rétablir l'état par défaut de l'intégralité du modèle, sélectionnez **Tout réinitialiser**.

# Sectionnement

La fonction de sectionnement permet d'afficher la coupe et la découpe des modèles 3D. Dans la boîte de dialogue Définir section, vous pouvez définir la position et l'orientation du plan de section ainsi que la découpe.

## Options de plan de section

Dans la boîte de dialogue Définir section, les options suivantes permettent de définir l'orientation du plan de section :

Option	Description
Plan XY	Le plan de section est orienté par rapport au plan XY.
Plan YZ	Le plan de section est orienté par rapport au plan YZ.
Plan XZ	Le plan de section est orienté par rapport au plan XZ.
Entre 3 sommets	Sélectionnez trois sommets de l'objet pour définir l'orientation du plan de section.
Depuis face normale	Sélectionnez une face de l'objet pour définir l'orientation du plan de section perpendiculairement à la face.
Depuis tangente arête	Sélectionnez une arête de l'objet pour définir l'orientation du plan de section perpendiculairement à la tangente à l'arête.
Définir un plan	Définissez les coordonnées X, Y et Z pour orienter le plan de section.

## Options de coupe

Dans la boîte de dialogue Définir section, les options de coupe suivantes permettent de définir le sectionnement d'un objet :

Option	Description
Non coupé	Affiche l'objet sans coupe.
Couper	L'objet affiché est découpé le long du plan de section.




Option	Description
Inverser	Inverse la sélection et affiche l'autre partie de l'objet.
Afficher les deux	Restaure la partie coupée de l'objet.
Arêtes uniquement	Affiche uniquement les arêtes de l'objet le long du plan de section.

## Définition d'un plan de section et de la découpe

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Section** puis **Définir**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Sectionnement**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Définir section s'affiche.

2. Dans la liste Plan de section, sélectionnez l'orientation du plan.
3. Dans la liste Options de section, sélectionnez une option.
4. Pour définir la position du plan, cliquez sur le curseur **Position plan** et faites-le glisser jusqu'à la position souhaitée.
5. Sélectionnez **Dynamique** pour déplacer le plan en même temps que le curseur.
6. Sélectionnez **Afficher plan** pour afficher le plan de section.
7. Sélectionnez **Remplissage** pour remplir le plan de section.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Il est également possible de définir la couleur de remplissage dans la boîte de dialogue Configuration.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le plan de section est rempli et l'**aire mesurée** est calculée.

8. Dans la liste des unités de mesure, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la surface de section.

9. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Définir section.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Après avoir défini le plan de section et fermé la boîte de dialogue Définir section, vous pouvez, entre autres, activer, supprimer ou inverser une section définie à partir du menu **Section**.



# Vues éclatées

L'option Eclater permet de mieux comprendre la structure d'un assemblage et d'analyser la fonction de démontage. Vous pouvez enregistrer une vue éclatée et imprimer le produit éclaté.

## Options d'éclatement

Dans la boîte de dialogue Eclater, vous pouvez définir le mode d'éclatement ainsi que la représentation visuelle de l'éclatement ou de l'implosion d'un modèle.

Les options disponibles sont les suivantes :

Option	Description
Profondeur maximale	Permet de définir le niveau jusqu'auquel vous voulez éclater le modèle. Toutes les entités du niveau racine jusqu'au niveau indiqué sont éclatées. Toutes les entités sur les autres niveaux ne seront pas éclatées. Si vous optez pour un éclatement : Modèle complet : Le nombre de niveaux disponibles dépend du nombre de niveaux éclatables dans le modèle. Par exemple, s'il existe quatre niveaux et que le niveau 2 est le premier niveau sous l'assemblage principal, les niveaux 3 et 4 sont ajoutés à la liste. Pièces sélectionnées : Le nombre de niveaux disponibles à ajouter à la liste dépend de l'arborescence virtuelle sélectionnée.
Animé	Lorsque cette option est sélectionnée, une animation montre un éclatement ou une implosion du modèle.
Afficher flèches	Lorsque cette option est sélectionnée, des flèches apparaissent dans un assemblage d'éclatement. La flèche part d'une entité éclatée et pointe vers le point central de son parent.
Vue éclatée dynamique	Le déplacement graduel du curseur affiche la progression de l'éclatement pour illustrer l'éclatement dynamique. Eclater : Lorsque vous appuyez sur  , l'éclatement passe au niveau (n-1) si le niveau d'éclatement en cours est compris entre n-1 (inclus) et le niveau n (exclu). Imploser : Lorsque vous appuyez sur  , l'éclatement passe au niveau n si le niveau d'éclatement en cours est compris entre n-1 (exclu) et le niveau n (inclus).

## Eclatement d'un modèle 3D

### TACHE

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Eclater**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Eclater**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Eclater apparaît.
2. Sélectionnez les pièces à éclater.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner plusieurs pièces, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection. Pour éclater le modèle entier, veillez à ne sélectionner aucune pièce.
3. Dans la liste Profondeur maximale, sélectionnez le niveau auquel vous souhaitez éclater le modèle.
4. Sélectionnez **Animé** pour obtenir une vue animée de l'éclatement.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cette option est sélectionnée par défaut.
5. Sélectionnez **Afficher flèches** pour afficher les flèches.
6. Pour éclater le modèle, cliquez sur .  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le modèle entier ou les pièces sélectionnées sont éclatés.
7. Pour implorer le modèle, cliquez sur .  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour modifier manuellement l'état éclaté, cliquez sur la barre de défilement et faites glisser le curseur.
8. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Eclater.

### RÉSULTAT:

L'état éclaté reste affiché et la colonne **Transformation**  de l'arborescence du modèle est mise à jour pour indiquer les pièces éclatées.

voir "Réinitialisation d'une transformation d'un modèle 3D"

## Enregistrement d'une vue éclatée d'un modèle 3D

Dans la boîte de dialogue Eclater, vous pouvez enregistrer la vue éclatée d'un modèle 3D.

### TACHE

1. modèle 3D, éclater.
2. Cliquez sur **Enregistrer vue** dans la boîte de dialogue Eclater.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ajouter une vue définie par l'utilisateur apparaît.

3. Saisissez un nom pour la vue.
  4. Cliquez sur **OK**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La vue est enregistrée et apparaît dans l'onglet Vues sous l'arborescence Vues définies par l'utilisateur.
  5. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Eclater.
- 

*RÉSULTAT:*

L'état éclaté est enregistré.

voir “Réinitialisation d'une transformation d'un modèle 3D”

## Systèmes de coordonnées utilisateur

Vous pouvez créer des systèmes de coordonnées personnalisés à trois axes. A l'instar du **référentiel global** et du **système de coordonnées universel**, les axes X, Y et Z des systèmes de coordonnées utilisateur sont représentés respectivement en rouge, vert et jaune.

voir “Référentiel global”

Lorsque vous activez les axes d'un système de coordonnées utilisateur (SCU), les opérations telles que les mesures, la transformation d'un modèle ou la définition d'un point de vue sont appliquées par rapport à ces axes.

Vous pouvez créer plusieurs SCU pour un fichier 3D. Pour les fichiers 3D comportant plusieurs pages, vous pouvez même activer un SCU différent pour chaque page.

### Position Options

Lors de la définition d'un système de coordonnées utilisateur (SCU), vous pouvez définir le point auquel vous souhaitez le placer.

Les options sont les suivantes :

Position	Description
Coordonnées (x, y, z)	Si cette option est sélectionnée, entrez une valeur pour indiquer l'emplacement des trois axes.

Position	Description
Sommet	Si cette option est sélectionnée, tous les sommets apparaissent en surbrillance dans le modèle. Un cadre de sélection s'affiche lorsque vous déplacez le curseur sur un sommet. Cliquez sur le sommet où vous souhaitez placer le SCU. Les valeurs des coordonnées <b>x</b> , <b>y</b> et <b>z</b> du sommet s'affichent et les axes du SCU apparaissent à leur nouvelle position.
Arête	Si cette option est sélectionnée, toutes les arêtes apparaissent en surbrillance dans le modèle. Un cadre de sélection s'affiche lorsque vous déplacez le curseur près d'une arête. Cliquez sur un point d'une arête où vous souhaitez placer le SCU. Les valeurs des coordonnées <b>x</b> , <b>y</b> et <b>z</b> du point de l'arête s'affichent et les axes du SCU apparaissent à leur nouvelle position.
Milieu d'arête	Si cette option est sélectionnée, toutes les arêtes apparaissent en surbrillance dans le modèle. Un cadre de sélection s'affiche lorsque vous déplacez le curseur près du point médian d'une arête. Cliquez sur le point du milieu d'arête où vous souhaitez placer le SCU. Les valeurs des coordonnées <b>x</b> , <b>y</b> et <b>z</b> du point du milieu d'arête s'affichent et les axes du SCU apparaissent à leur nouvelle position.
Centre d'arc	Si cette option est sélectionnée, tous les arcs et cercles apparaissent en surbrillance dans le modèle. Un cadre de sélection s'affiche lorsque vous déplacez le curseur près du centre d'un cercle ou d'un arc. Cliquez sur le centre d'arc où vous souhaitez placer le SCU. Les valeurs des coordonnées <b>x</b> , <b>y</b> et <b>z</b> du centre de l'arc s'affichent et les axes du SCU apparaissent à leur nouvelle position.
Face	Si cette option est sélectionnée, la face est mise en surbrillance lorsque vous déplacez le curseur le long d'un modèle. Cliquez sur un point de la face où vous voulez placer le SCU. Les valeurs des coordonnées <b>x</b> , <b>y</b> et <b>z</b> du point de la face s'affichent et les axes du SCU apparaissent à leur nouvelle position.

## Orientation Options

Lors de la définition d'un système de coordonnées utilisateur (SCU), vous pouvez en définir l'orientation.

Les options sont les suivantes :

Position	Description
Coordonnées (x, y, z)	Si cette option est sélectionnée, entrez une valeur afin de spécifier l'orientation du SCU par rapport à un ou plusieurs axes.

Position	Description
Tangente à l'arête	Si cette option est sélectionnée, toutes les arêtes apparaissent en surbrillance dans le modèle. Un cadre de sélection s'affiche lorsque vous déplacez le curseur près d'une arête. Sélectionnez l'axe qui déterminera l'orientation du SCU. Cliquez sur un point d'une arête pour définir l'orientation. Les valeurs <b>x</b> , <b>y</b> et <b>z</b> du point d'arête s'affichent et les axes du SCU sont réorientés en fonction de l'arête sélectionnée.
Face normale	Si cette option est sélectionnée, la face est mise en surbrillance lorsque vous déplacez le curseur le long d'une face de modèle. Sélectionnez l'axe qui déterminera l'orientation du SCU. Cliquez sur un point d'une face pour définir l'orientation. Les valeurs des coordonnées <b>x</b> , <b>y</b> et <b>z</b> du point de face s'affichent et les axes du SCU sont réorientés en fonction de la face sélectionnée.
2 sommets	Si cette option est sélectionnée, tous les sommets apparaissent en surbrillance dans le modèle. Un cadre de sélection s'affiche lorsque vous déplacez le curseur près d'un sommet. Sélectionnez l'axe qui déterminera l'orientation du SCU. Cliquez sur deux points de sommet pour définir l'orientation. Les valeurs <b>x</b> , <b>y</b> et <b>z</b> des sommets s'affichent et les axes du SCU sont réorientés en fonction des sommets sélectionnés.
3 sommets	Si cette option est sélectionnée, tous les sommets apparaissent en surbrillance dans le modèle. Un cadre de sélection s'affiche lorsque vous déplacez le curseur sur un sommet. Sélectionnez l'axe qui déterminera l'orientation du SCU. Cliquez sur trois points de sommet pour définir l'orientation. Les valeurs <b>x</b> , <b>y</b> et <b>z</b> des sommets s'affichent et les axes du SCU sont réorientés en fonction des sommets sélectionnés.

## Suppression d'un système de coordonnées utilisateur

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Définir le système de coordonnées utilisateur**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Systèmes de coordonnées utilisateur apparaît.

2. Dans la liste Système de coordonnées, sélectionnez le système de coordonnées trièdre à supprimer.

3. Cliquez sur **Supprimer**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Le système de coordonnées utilisateur (SCU) disparaît de la liste.

4. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Systèmes de coordonnées utilisateur.

## Modification d'un système de coordonnées utilisateur

---

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Définir le système de coordonnées utilisateur**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Systèmes de coordonnées utilisateur apparaît.
  2. Dans la liste Systèmes de coordonnées, sélectionnez le SCU à modifier.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les paramètres que vous avez configurés pour le SCU s'affichent.
  3. Pour modifier le nom du SCU, mettez en surbrillance le nom et saisissez un nouveau nom.
  4. Dans la position du SCU, cliquez sur l'onglet Position et sélectionnez dans la liste Définir à partir de le point auquel les axes du SCU doivent apparaître.
  5. Pour modifier l'orientation, cliquez sur l'onglet Orientation et sélectionnez dans la liste Définir à partir de le point où les axes du SCU doivent être orientés.
  6. Pour masquer les axes du SCU, désactivez la case à cocher **Afficher trièdre**. Pour masquer les axes SCU, désactivez la case à cocher.
  7. Pour modifier le CSU relatif à, sélectionnez le CSU dans la liste Relatif à.
  8. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Systèmes de coordonnées utilisateur.
- 

*RÉSULTAT:* Si vous avez modifié la position ou l'orientation, les axes SCU se déplacent dynamiquement vers la nouvelle position. La modification de l'option Afficher trièdre déterminent l'affichage ou le masquage des axes SCU en conséquence. De plus, une modification de nom entraîne l'affichage d'un nouveau nom dans la liste Système de coordonnées.

## Activer un système de coordonnées

Lorsque vous activez les axes d'un système de coordonnées utilisateur (SCU), les opérations telles que les mesures, la transformation d'un modèle ou la définition d'un point de vue sont appliquées par rapport à ces axes.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Définir le système de coordonnées utilisateur**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Systèmes de coordonnées utilisateur apparaît.
  2. Dans la liste Système de coordonnées, sélectionnez le système de coordonnées trièdre à utiliser.
-

3. Cliquez sur **Activer**.
  4. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Systèmes de coordonnées utilisateur.
- 

*RÉSULTAT:* Le nouveau système de coordonnées trièdre apparaît en gras et dans un format plus grand dans le modèle.

## Définition d'un système de coordonnées utilisateur

---

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Définir le système de coordonnées utilisateur**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Systèmes de coordonnées utilisateur apparaît.

2. Cliquez sur **Nouveau**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le nom du système de coordonnées utilisateur (SCU1 pour le premier) apparaît dans la liste Systèmes de coordonnées utilisateur.

3. Pour modifier le nom du SCU, indiquez un nouveau nom dans le champ **Nom**.
4. Cliquez sur l'onglet Position pour définir l'origine du SCU.
5. Dans la liste Définir à partir de, sélectionnez le point auquel les axes du SCU doivent apparaître.
6. Cliquez sur **Appliquer**.
7. Cliquez sur l'onglet Orientation pour définir l'orientation du SCU.
8. Dans la liste Définir à partir de, sélectionnez le point auquel le SCU doit être orienté.
9. Cliquez sur **Appliquer**.
10. Pour masquer les axes du SCU dans le modèle, désactivez la case à cocher **Afficher trièdre**.
11. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Systèmes de coordonnées utilisateur.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cette option est sélectionnée par défaut.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si ce fichier comprend plusieurs systèmes de coordonnées, sélectionnez celui auquel le nouveau SCU sera relatif dans la liste Relatif à. Autrement, le nouveau SCU est calculé par rapport au système de coordonnées universel.

---

*RÉSULTAT:*



Le nouveau système de coordonnées trièdre apparaît en gras et dans un format plus grand dans le modèle.

voir “Modification d'un système de coordonnées utilisateur”

“Activer un système de coordonnées”

## Contrôles d'interférences

Vous pouvez rechercher les interférences spatiales entre deux pièces d'un modèle.

### Options de contrôle d'interférence

L'option **Contrôle d'interférence** permet de rechercher les éventuelles interférences.

Vous pouvez effectuer les vérifications suivantes :

Contrôle	Description
Tout contre tout	Recherche les interférences entre toutes les pièces du modèle.
Sélection contre le reste	Recherche les interférences entre une pièce ou un ensemble de pièces et les autres pièces du modèle.
Sélection contre soi	Recherche les interférences dans une pièce ou dans un ensemble de pièces du modèle.
Sélection 1 contre sélection 2	Recherche les interférences entre une pièce ou un ensemble de pièces et une autre pièce ou un autre ensemble de pièces du modèle.

### Contrôle d'interférence

#### TACHE


- Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Rechercher les interférences**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Contrôle d'interférence apparaît.
- Dans les options Etendue, sélectionnez le type de contrôle d'interférence que vous souhaitez effectuer.

3. Si vous avez sélectionné **Sélection contre le reste** ou **Sélection contre soi**, sélectionnez une ou plusieurs pièces dans le modèle ou dans l'arborescence du modèle.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner plusieurs pièces, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour effacer le dernier ensemble des pièces de modèle sélectionnées, cliquez sur **Effacer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les pièces de modèle apparaissent dans la liste Ensemble sélectionné et s'affichent en surbrillance dans le modèle et dans l'arborescence du modèle.

4. Si vous avez sélectionné **Sélection 1 contre sélection 2**, cliquez sur la flèche **Sélection 1** , puis sélectionnez une ou plusieurs pièces dans le modèle ou dans l'arborescence du modèle.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour effacer une pièce sélectionnée, appuyez sur la touche **Ctrl** et cliquez sur la pièce du modèle. Pour effacer la dernière sélection de pièces de modèle, cliquez sur **Effacer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les pièces de modèle apparaissent dans la liste Sélection 1 et s'affichent en surbrillance dans le modèle et dans l'arborescence du modèle.

5. Cliquez sur la flèche **Sélection 2** , puis sélectionnez une ou plusieurs pièces dans le modèle ou dans l'arborescence du modèle.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les pièces de modèle apparaissent dans la liste Sélection 2 et s'affichent dans une couleur différente dans le modèle et l'arborescence du modèle.

6. Indiquez une distance dans le champ **Distance minimale de tolérance**. La valeur par défaut est 0.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* La définition d'une distance minimale de tolérance permet de vérifier qu'il n'existe pas d'interférences entre les pièces et que la distance qui les sépare correspond à la distance minimale autorisée.

7. Dans la liste Unités, sélectionnez une unité pour définir la distance tolérée.
8. Pour configurer les résultats du contrôle d'interférence, cliquez sur **Options**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Options apparaît.

9. Cliquez sur **Calculer** dans la boîte de dialogue Contrôle d'interférence.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Le plan de section n'est pas pris en compte dans le contrôle d'interférence. Lorsque le processus est terminé, toutes les instances de paires en conflit apparaissent dans la liste Résultats. Le nombre de paires en conflit apparaît dans la zone Description.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour afficher les informations relatives aux interférences d'une paire, cliquez sur la ligne de résultats correspondante.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le bouton **Calculer** est remplacé par le bouton **Arrêt**. Pour arrêter à tout moment le contrôle d'interférence, cliquez sur **Arrêt**. Les informations apparaissent dans la zone Description et AutoVue effectue un zoom avant sur la zone incriminée.

10. Pour enregistrer les résultats, cliquez sur **Exporter**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Exporter les résultats s'affiche.

11. Indiquez le nom du fichier et le répertoire dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.
12. Cliquez sur **Enregistrer** pour fermer la boîte de dialogue Exporter les résultats.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour effectuer un autre contrôle d'interférence, cliquez sur **Réinitialiser** et sur le type de contrôle d'interférence.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les résultats sont enregistrés dans un fichier **.csv** (valeurs séparées par des virgules).
13. Cliquez sur **Fermer** pour fermer la boîte de dialogue Contrôle d'interférence.

## Options de résultats de contrôle d'interférence

AutoVue permet de configurer les résultats d'un contrôle d'interférence.

Les options de configuration sont les suivantes :

Option	Sélection	Description
Actions	Zoomer vers	Une fois que le contrôle d'interférence est terminé et qu'un ensemble de résultats est sélectionné dans la liste, AutoVue effectue un zoom vers les résultats.
	Afficher l'intersection	Une fois que le contrôle d'interférence est terminé et qu'un ensemble de résultats est sélectionné dans la liste, AutoVue indique l'emplacement de l'intersection des pièces du modèle.
Paire sélectionnée	Opaque	La paire sélectionnée dans la liste est opaque.
	Transparent	La paire sélectionnée dans la liste est transparente.
	Masquer	La paire sélectionnée dans la liste est masquée.





Option	Sélection	Description
Autres pièces	Transparent	Le reste du modèle est transparent lorsque la paire sélectionnée est affichée.
	Masquer	Le reste du modèle est masqué lorsque la paire sélectionnée est affichée.

- **Actions** : Affiche les interférences des pièces du modèle en plan rapproché.
- **Paire sélectionnée** : Indiquez si la paire sélectionnée dans les résultats doit être opaque, transparente ou masquée.
- **Le reste** : Indiquez si les autres pièces du modèle doivent être transparentes ou masquées pendant l'affichage de la paire sélectionnée.

## Comparaison de fichiers 3D

Lors de la comparaison de fichiers 3D dans un environnement non intégré, il est recommandé d'utiliser la convention d'appellation UNC (Universal Naming Convention) ou le protocole serveur afin que tous les sous-ensembles et pièces de modèle nécessaires soient chargés à partir des emplacements corrects. Pour plus d'informations sur les noms de fichier UNC et le protocole serveur, consultez le document *Installation and Administration Manual* (disponible en anglais uniquement).

AutoVue permet de comparer deux fichiers 3D ou deux ensembles d'entités à partir du même fichier ou de fichiers différents et d'utiliser des codes couleur pour afficher les données comparatives. Lorsque vous comparez deux fichiers, AutoVue affiche une arborescence de comparaison et trois fenêtres. La première fenêtre contient le fichier de base, la deuxième le fichier que vous comparez par rapport au fichier de base, et la troisième les résultats de comparaison.

L'arborescence de comparaison affiche la hiérarchie du modèle avec une colonne Etat contenant des icônes représentant les résultats de la comparaison. Ces icônes indiquent si une pièce de modèle a été ajoutée , modifiée , déplacée  ou supprimée .



Dans la fenêtre Résultats de la comparaison, les résultats apparaissent dans des couleurs différentes permettant de les différencier. Les options de comparaison et les couleurs correspondantes sont les suivantes :

Option	Couleur	Description
Afficher les éléments ajoutés	Vert	Indique un ajout.
Afficher les éléments supprimés	Rouge	Indique une suppression.
Afficher les éléments inchangés	Bleu	Indique l'absence de modification.

## Comparaison de fichiers 3D

Pour comparer des fichiers, procédez comme suit :


### TACHE

1. Affichez le fichier de base.
2. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Comparer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
3. Indiquez ou recherchez le nom du fichier que vous souhaitez comparer au fichier actif.
4. Cliquez sur **Ouvrir**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* AutoVue affiche l'arborescence de comparaison et trois fenêtres : la première affiche le fichier de base, la deuxième le fichier à comparer et la troisième, les résultats de la comparaison.
5. Pour afficher les propriétés d'une entité modifiée ou déplacée dans le fichier de base et dans le fichier de comparaison, sélectionnez l'entité modifiée  ou déplacée  dans l'arborescence, puis cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Propriétés de l'entité 1**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés de l'entité apparaît avec les propriétés de l'entité dans le fichier de base.
6. Sélectionner à nouveau l'entité, puis cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Propriétés de l'entité 2**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés de l'entité apparaît avec les propriétés de l'entité dans le fichier de comparaison.
7. Pour comparer les résultats de l'entité du fichier de base au fichier à comparer, sélectionnez l'entité dans l'arborescence, puis cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Comparer les résultats**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Comparer les résultats s'affiche.
8. Pour afficher les différences d'attribut, cliquez sur **Attributs**.

9. Pour afficher les différences de transformations, cliquez sur **Transformation**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* S'il n'existe aucune différence d'attribut ou de transformations, ces boutons sont désactivés.

10. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Comparer les résultats.
11. Pour quitter le mode Comparer, sélectionnez **Quitter le comparatif**, dans le menu **Fichier**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Quitter le comparatif**  dans la barre d'outils AutoVue.

---

#### RÉSULTAT:

Le fichier de base s'ouvre dans l'espace de travail d'AutoVue.

## Comparaison d'ensembles d'entités

A partir d'une comparaison de fichiers, vous pouvez comparer un ensemble d'entités d'un fichier à un ensemble d'entités de l'autre fichier. Vous pouvez également comparer des ensembles d'entités d'un même fichier.

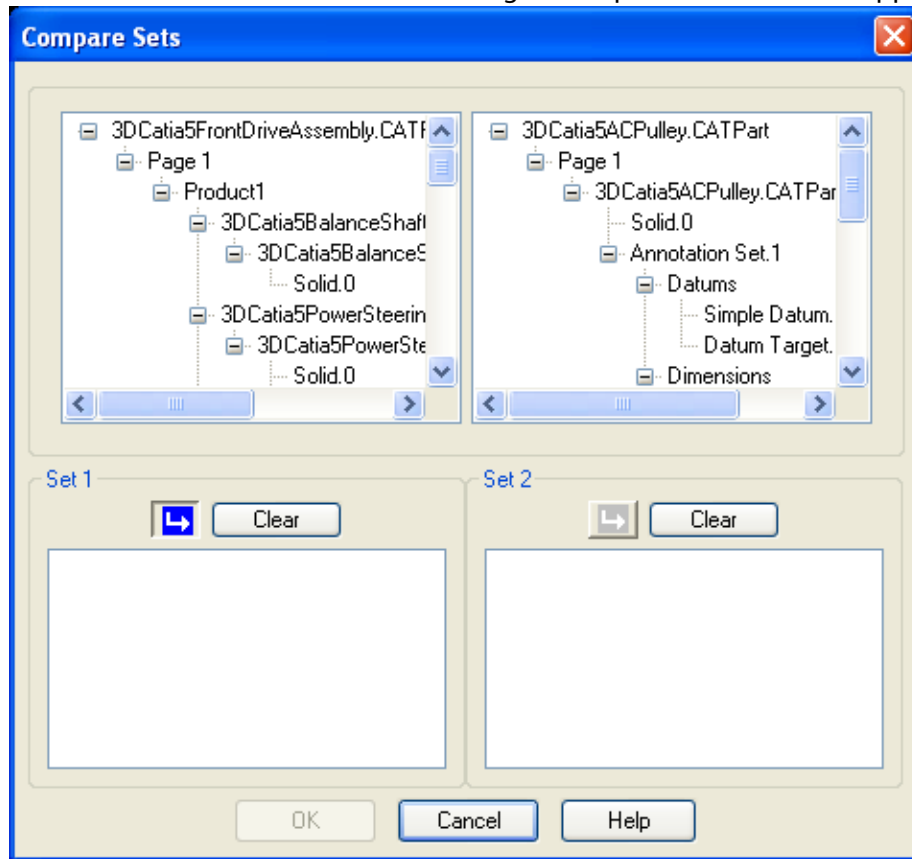
---



#### TACHE

1. Sélectionnez les fichiers à comparer.

2. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Comparer ensembles**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Comparer les ensembles apparaît.



3. Cliquez sur  **Ensemble 1**.
4. Sélectionnez les entités dans l'arborescence de gauche ou dans celle de droite.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* L'arborescence de gauche correspond au fichier de base et celle de droite, au fichier à comparer.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les entités sélectionnées apparaissent dans la liste Ensemble 1.
5. Cliquez sur  **Ensemble 2**.
6. Sélectionnez les entités de l'autre arborescence que vous n'avez pas sélectionnées pour l'ensemble 1.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour comparer les entités d'un même fichier, sélectionnez les entités des ensembles 1 et 2 dans le fichier de base ou dans le fichier à comparer.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les entités sélectionnées apparaissent dans la liste Ensemble 2.

7. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'arborescence de comparaison et les trois fenêtres sont mises à jour avec les résultats de la comparaison des ensembles.

8. Pour restaurer les fichiers de comparaison, cliquez sur **Comparer les fichiers** dans le menu **Analyse**.
- 

*RÉSULTAT:*

Les fichiers apparaissent dans les trois fenêtres.

## Génération d'une nomenclature

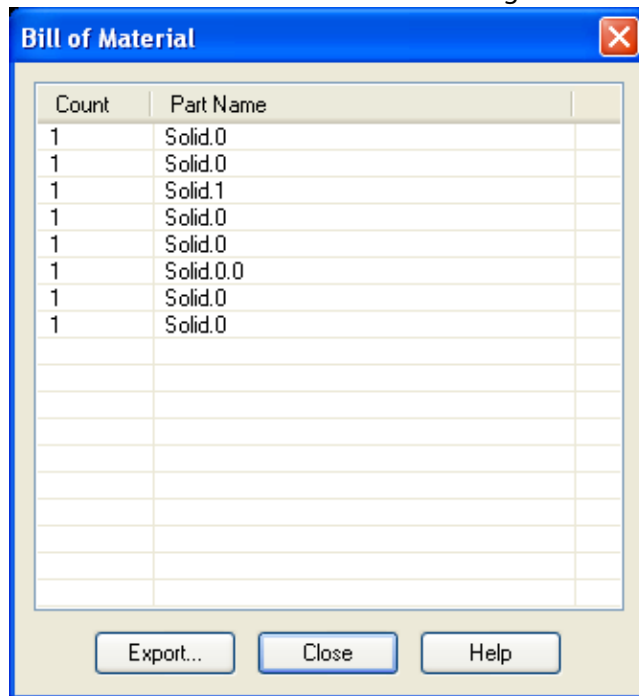
Pour des fichiers 3D, vous pouvez obtenir une liste répertoriant le nombre de pièces requises pour la fabrication de l'élément décrit dans le fichier. Pour générer une *nomenclature*, procédez comme suit :

---

TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Nomenclature**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Nomenclature apparaît.



2. Pour trier la liste par ordre numérique, cliquez sur l'en-tête de colonne Nombre.



3. Pour trier la liste par ordre alphabétique, cliquez sur l'en-tête de colonne Nom de pièce.
4. Pour afficher une ou plusieurs pièces du modèle, sélectionnez-les dans la colonne Nom de pièce.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner plusieurs pièces, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les pièces apparaissent en surbrillance dans le modèle et dans l'arborescence du modèle.

5. Pour enregistrer la nomenclature, cliquez sur **Exporter**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Exporter la nomenclature s'affiche.

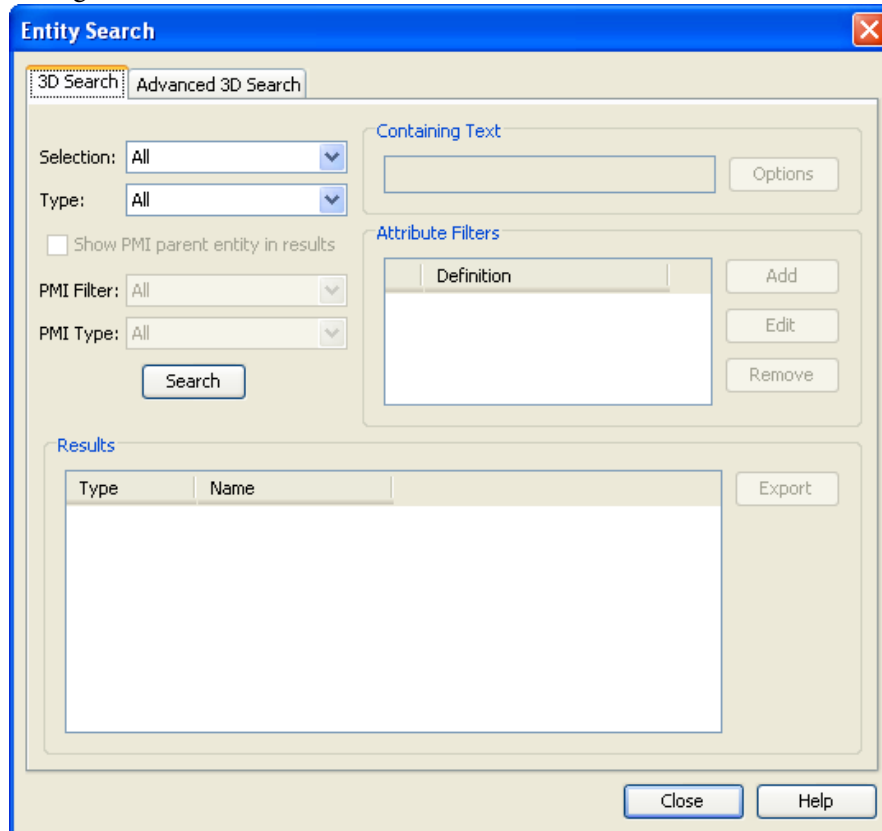
6. Saisissez un nom de fichier ou accédez au répertoire dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier, puis cliquez sur **Enregistrer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les résultats sont enregistrés dans un fichier **.csv** (valeurs séparées par des virgules) ou **.xml**.

7. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Nomenclature.
-

# Recherche d'entité

AutoVue permet de rechercher des entités dans un modèle 3D à l'aide de la boîte de dialogue Rechercher une entité.



Vous pouvez effectuer une recherche dans l'ensemble du modèle ou dans des entités sélectionnées, rechercher un texte 3D, et appliquer des attributs, un type d'entité ou des filtres PMI en tant que critères de recherche pour filtrer les entités. Vous pouvez également rechercher des entités en fonction de leur taille et de leur emplacement ou sélectionner des entités dans la liste des résultats pour les mettre en surbrillance dans l'espace de travail et dans l'arborescence du modèle.

Les options de recherche sont les suivantes :


Emplacement	Option	Description
Onglet Recherche 3D	Sélection	Indiquez si vous voulez faire une recherche dans tout le modèle ou dans les parties sélectionnées, ou encore dans les parties qui ne sont pas sélectionnées.
	Type	Indiquez le type d'entité à rechercher (par exemple, pièce, corps, assemblage ou PMI).
	Afficher les entités PMI parentes dans les résultats	Lorsqu'elle est sélectionnée, cette option affiche seulement l'entité parent d'une entité PMI correspondant aux critères de recherche. Lorsqu'elle est désélectionnée, elle affiche les entités PMI correspondant aux critères de recherche dans la boîte de dialogue Résultats. Cette option est activée si le champ <b>Type</b> a pour valeur <b>PMI</b> ou <b>Tout</b> et si le fichier contient des entités PMI.
	Filtre PMI	Filtre les entités contenant des informations PMI. Cette option est activée si le champ <b>Type</b> a pour valeur <b>PMI</b> ou <b>Tout</b> .
	Type PMI	Indiquez l'attribut PMI spécifique à rechercher. Cette option est désactivée si le champ <b>Filtre PMI</b> a pour valeur <b>Tout</b> .
	Contenant le texte	Indiquez la chaîne de texte à rechercher. AutoVue recherche la chaîne spécifiée dans les noms et les valeurs d'attribut.
	Filtres d'attribut	Indiquez les attributs à rechercher pour un modèle 3D. voir "Recherche sur la base d'un attribut"
Boîte de dialogue Filtre d'attribut	Nom	Indiquez l'attribut spécifique à rechercher. Attributs disponibles : Couleur Densité Mode d'affichage Chemin fichier ID de couche Nom Translucidité Visibilité  <i>NOTE: Les attributs varient selon le fichier visualisé.</i> voir "Recherche sur la base d'un attribut"
	Toute valeur	Lorsque cette option est sélectionnée, AutoVue recherche toute valeur de l'attribut sélectionné. Les options de valeur d'attribut sont désactivées. Vous pouvez indiquer les valeurs pour l'attribut sélectionné à rechercher. Les options de valeur d'attribut correspondent à l'attribut sélectionné.

Emplacement	Option	Description
Onglet Recherche 3D avancée	Volume	Indiquez la taille de l'entité (dimensions minimales et maximales). Les dimensions d'un cadre de sélection d'une entité doivent être comprises entre les dimensions spécifiées pour répondre aux critères de recherche.
	Emplacement	Indiquez un cadre de sélection aligné sur les axes. Le cadre de sélection d'une entité doit être dans cet emplacement pour répondre aux critères de recherche.

## Lancement d'une recherche

### TACHE

1. Dans la boîte de dialogue **Edition**, sélectionnez **Rechercher une entité**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Rechercher une entité**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Rechercher une entité apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet **Recherche 3D**.
3. Dans la liste Sélection, indiquez les pièces du modèle dans lesquelles vous souhaitez lancer la recherche.
  - Pour lancer la recherche dans le modèle entier, cliquez sur **Tout**.
  - Pour lancer la recherche dans des pièces de modèle spécifiques, choisissez **Sélectionné** et les pièces.
  - Pour lancer la recherche dans les pièces non sélectionnées, choisissez **Pas sélectionné**.
4. Dans la liste Type, sélectionnez un type d'entité à rechercher.
5. Cochez la case **Afficher les entités PMI parentes dans les résultats** pour afficher uniquement l'entité parent de l'entité ou des entités PMI sélectionnées dans la liste des résultats.
6. Désactivez cette case à cocher pour afficher toutes les entités parent dans la liste des résultats.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cette option est activée si le champ **PMI** ou **Tout** est sélectionné dans la liste Type et si le fichier contient des entités PMI.

7. Dans la liste Filtre PMI, sélectionnez un type d'entité à rechercher.
    - Pour rechercher toutes les entités, sélectionnez **Tout**.
    - Pour rechercher les entités contenant des PMI, sélectionnez **Avec PMI**.
    - Pour rechercher les entités sans PMI, sélectionnez **Sans PMI**.
  8. Dans la liste PMI, sélectionnez le type d'entité à rechercher.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* La liste Type PMI est désactivée si le champ **Tout** est sélectionné dans la liste Filtre PMI.
  9. Cliquez sur **Recherche** pour rechercher l'entité.
- 

*RÉSULTAT:*

Les résultats de la recherche apparaissent dans la liste Résultats.

## Recherche de texte dans des fichiers 3D

Le champ **Contenant le texte** de la boîte de dialogue Rechercher une entité permet de rechercher une chaîne de texte dans un modèle 3D.

Par défaut, AutoVue recherche le nom et la valeur attribut correspondant au texte saisi.

Saisissez le texte à rechercher dans le champ **Contenant le texte**, puis cliquez sur **Rechercher**.


## Recherche sur la base d'un attribut

Dans la boîte de dialogue Recherche d'une entité, vous pouvez rechercher des entités par leurs attributs, tels que la couleur, la densité, l'ombrage, etc.

---

TACHE

1. Dans la boîte de dialogue **Edition**, sélectionnez **Rechercher une entité**.

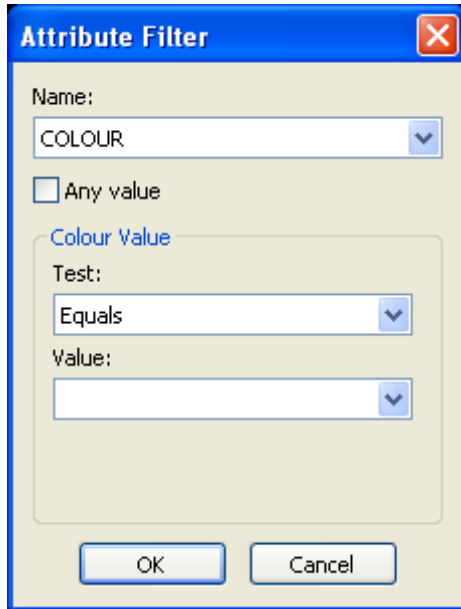
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Rechercher une entité**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Rechercher une entité apparaît.

2. Cliquez sur **Recherche 3D**.
3. Sélectionnez les critères de recherche à utiliser.

4. Cliquez sur **Ajouter**.

RÉSULTAT DE L'ÉTAPE: La boîte de dialogue Filtre d'attribut apparaît.



The screenshot shows a dialog box titled "Attribute Filter". It has a "Name:" label above a dropdown menu currently showing "COLOUR". Below this is a checkbox labeled "Any value" which is not checked. Underneath is a section titled "Colour Value" which contains a "Test:" label above a dropdown menu showing "Equals", and a "Value:" label above an empty dropdown menu. At the bottom of the dialog are "OK" and "Cancel" buttons.

5. Dans la liste Nom, sélectionnez l'attribut à rechercher.

RÉSULTAT DE L'ÉTAPE: La liste Valeur correspondant à l'attribut sélectionné apparaît.

6. Cochez la case **Toute valeur** pour rechercher une valeur. Les options de valeur associées sont désactivées.
7. Désactivez la case **Toute valeur** pour rechercher une valeur spécifique. Sélectionnez les valeurs à rechercher dans la définition de condition et dans la liste des valeurs.

8. Cliquez sur **OK**.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES: Pour ajouter d'autres filtres d'attribut, répétez les étapes 4 à 8.

9. Pour modifier un filtre d'attribut, sélectionnez-le et cliquez sur **Modifier**.

RÉSULTAT DE L'ÉTAPE: La boîte de dialogue Filtre d'attribut apparaît pour vous permettre de modifier le filtre.

10. Pour désactiver un filtre d'attribut, désactivez la case à cocher en regard du filtre à désactiver.

11. Pour activer un filtre d'attribut, activez la case à cocher en regard du filtre à activer.

12. Pour supprimer un filtre d'attribut, sélectionnez-le dans la boîte de dialogue Rechercher une entité et cliquez sur **Supprimer**.

RÉSULTAT DE L'ÉTAPE: Le filtre d'attribut disparaît de la liste.

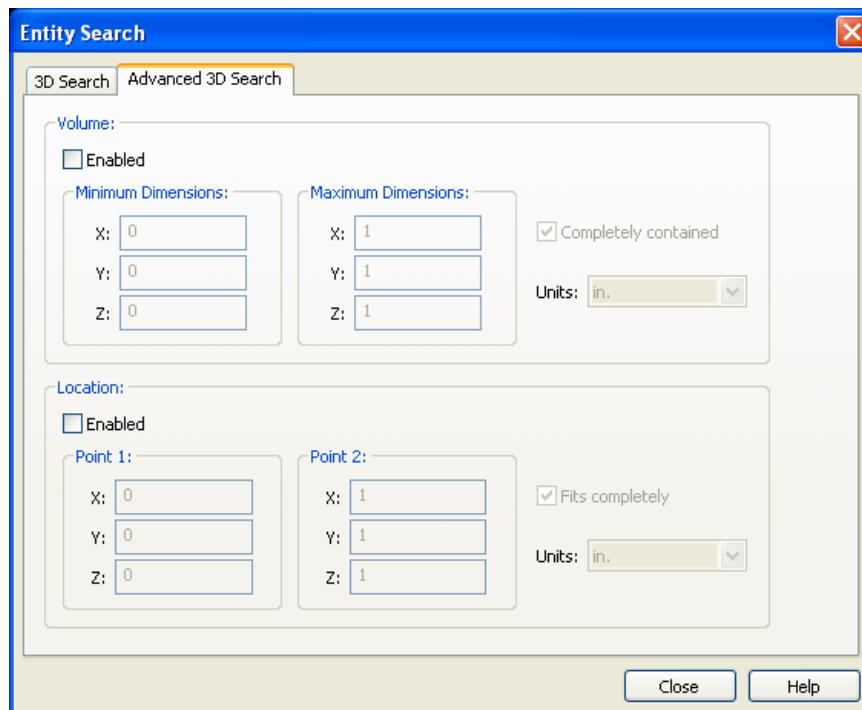
13. Dans la boîte de dialogue Rechercher une entité, cliquez sur **Recherche**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Une liste d'entités correspondant aux critères de recherche apparaît dans la liste Résultats, avec le type et le nom des entités.
14. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Rechercher une entité.

## Recherche 3D avancée

Dans la boîte de dialogue Rechercher une entité, vous pouvez rechercher des entités à l'aide de filtres d'emplacement ou de volume. Le filtre *Volume* spécifie la taille de l'entité : vous pouvez indiquer les dimensions minimale et maximale dans lesquelles une entité doit être comprise. Le filtre *Emplacement* définit un cadre de sélection aligné sur les axes : vous pouvez indiquer les dimensions d'un cadre de sélection aligné sur les axes dans lesquelles une entité doit être comprise.

### TACHE

1. Dans la boîte de dialogue Rechercher une entité, cliquez sur l'onglet **Recherche 3D avancée**.



2. Pour rechercher des entités par **volume**, cochez la case **Activé**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour rechercher des entités correspondant aux trois dimensions, cochez la case **Complètement contenu**. Si cette case à cocher est désactivée, il

suffit qu'une seule entité corresponde à une dimension pour qu'elle apparaisse dans la liste des résultats.

3. Saisissez les dimensions minimale et maximale dans les champs respectifs.
4. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité à définir pour les dimensions **Volume**.
5. Pour rechercher des entités par emplacement, cochez la case **Activé**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour rechercher des entités correspondant aux trois dimensions, cochez la case **S'ajuste complètement**. Si cette case à cocher est désactivée, il suffit qu'une seule entité corresponde à une dimension pour qu'elle apparaisse dans la liste des résultats.

6. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité à définir pour les dimensions Emplacement.
7. Saisissez les dimensions du **point 1** et du **point 2**.
8. Cliquez sur l'onglet Recherche 3D.
9. Cliquez sur **Recherche**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Une liste d'entités correspondant aux critères de recherche apparaît dans la liste Résultats.

10. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Rechercher une entité.
- 

## Enregistrement des résultats de recherche

---

### TACHE

1. Effectuez une recherche d'entité 3D.
2. Cliquez sur **Recherche**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Une liste d'entités correspondant aux critères de recherche apparaît dans la liste Résultats, avec le type et le nom des entités.

3. Pour enregistrer les résultats, cliquez sur **Exporter**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.

4. Indiquez le nom du fichier et le répertoire dans lequel vous souhaitez stocker le fichier, puis cliquez sur **Enregistrer**.
- 

### RÉSULTAT:


Les résultats sont enregistrés dans un fichier **.csv** (valeurs séparées par des virgules).



# Mesures dans des fichiers 3D

AutoVue permet de prendre des mesures dans des fichiers 3D. Pendant que vous prenez une mesure, vous pouvez sélectionner différents types d'entité dans le modèle.

Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure** pour accéder aux options de mesure.

**NOTE:** Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Mesurer** .

Le tableau suivant décrit les options de mesure disponibles :







Nom	Description
Angle	Permet d'obtenir la mesure précise d'un angle entre trois sommets ou deux arêtes, plans, faces ou toute autre combinaison de ces types d'entité.
Arc	Permet d'obtenir la mesure précise du rayon, de la longueur et de l'angle d'un arc et de calculer le point central.
Distance	Permet de mesurer précisément la distance entre deux sommets, arêtes, milieux d'arête, centres d'arc, faces ou toute autre combinaison de ces types d'entité.
Distance minimale	Permet de mesurer la distance minimale entre deux sommets, arêtes, milieux d'arête, centres d'arc, faces ou toute autre combinaison de ces types d'entité.
Longueur d'arête	Permet de mesurer précisément la longueur d'une arête.
Surface de face	Permet de mesurer précisément la surface d'une face.
Coordonnées sommet	Fournit les coordonnées de chaque sommet.

## Modes de sélection dans des fichiers 3D

Les *modes de sélection* disponibles permettent de sélectionner différents types d'entité dans un modèle. Par exemple, si vous sélectionnez **Sommet**, tous les sommets sont mis en surbrillance et un rectangle de sélection apparaît lorsque vous placez le curseur sur un sommet.

Les modes de sélection permettent de sélectionner les entités ci-après.

**NOTE:** Le comportement des modes de sélection varie selon l'option de mesure sélectionnée. Par exemple, le comportement d'un centre d'arc est différent pour une distance et une distance minimale.

Bouton	Description	Comportement
Sommet 	Met en surbrillance les sommets dans le modèle.	Un rectangle de sélection apparaît lorsque vous passez le pointeur de la souris sur un sommet.
Arête (ligne) 	Met en surbrillance les arêtes dans le modèle.	L'arête apparaît en surbrillance lorsque vous passez le pointeur de la souris.  <i>NOTE: Lors de la mesure d'une distance minimale, l'arête définie est sélectionnée. En revanche, l'arête infinie est sélectionnée lors de la mesure d'une distance.</i>
Milieu d'arête 	Met en surbrillance les arêtes dans le modèle.	L'arête apparaît en surbrillance et une info-bulle s'affiche pour indiquer les coordonnées du milieu d'arête lorsque vous passez le pointeur de la souris.
Arc 	Met en surbrillance les arcs dans le modèle.	L'arc apparaît en surbrillance lorsque vous passez le pointeur de la souris.
Centre d'arc 	Met en surbrillance les arcs et les cercles dans le modèle.	L'arc apparaît en surbrillance et une info-bulle s'affiche pour indiquer les coordonnées du centre de l'arc lorsque vous passez le pointeur de la souris.  <i>NOTE: Lors de la mesure d'une distance minimale, le centre d'arc est sélectionné. En revanche, l'axe de l'arc infini est sélectionné lors de la mesure d'une distance.</i>
Face (plan) 	Met en surbrillance les faces lorsque vous déplacez le curseur sur une face.	La face apparaît en surbrillance lorsque vous passez le pointeur de la souris.

## Mesure des distances


L'option *Distance* permet de mesurer la distance entre deux sommets, arêtes, axes d'arc, faces ou toute autre combinaison de ces types d'entité.

Le tableau ci-après décrit la mesure de la distance entre deux entités à l'aide des modes de sélection.

Entités de mode de sélection	Sommet	Ligne	Centre d'arc	Plan
<b>Sommet</b>	Distance entre deux points.	Segment le plus court reliant le point à la ligne.	Segment le plus court reliant le point à l'arc.	Segment le plus court reliant le point au plan.
<b>Ligne</b>		Distance entre deux lignes. <i>NOTE: Les lignes doivent être parallèles.</i>	La ligne et l'axe doivent être parallèles. Distance entre la ligne et l'axe de l'arc.	Distance entre la ligne et le plan. <i>NOTE: La ligne doit être parallèle au plan.</i>
<b>Centre d'arc</b>			Distance entre les axes des arcs. <i>NOTE: Les plans d'arc doivent être parallèles.</i>	Distance entre l'axe de l'arc et le plan. <i>NOTE: Le plan et le plan d'arc doivent être perpendiculaires.</i>
<b>Plan</b>				Distance entre les deux plans. <i>NOTE: Les plans doivent être parallèles.</i>

#### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesurer**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet **Distance**.
3. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour plus d'informations, voir "Modes de sélection dans des fichiers 3D".

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Toutes les entités des modes de sélection choisis apparaissent en surbrillance dans le modèle.

4. Dans la liste Unités, sélectionnez une unité de mesure.
5. Dans le modèle, sélectionnez une entité comme point de départ de la mesure.



*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous souhaitez prendre plusieurs mesures à partir du même point de départ, cochez la case **Position fixe**.

- Sélectionnez les modes de sélection à utiliser comme point d'arrivée de la mesure.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Toutes les entités des types d'entité sélectionnés apparaissent en surbrillance dans le modèle.

- Dans le modèle, sélectionnez l'entité de fin de la mesure.
- 

*RÉSULTAT:*

La distance depuis le premier ensemble d'entités jusqu'au second ensemble est mis en surbrillance par une ligne. La distance mesurée, delta X, delta Y et delta Z apparaissent dans la boîte de dialogue Mesure. De plus, les coordonnées du point centrale de chaque entité s'affiche dans les champs **De**  et **A** .

Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.

## Calibrage d'une distance

Calibrez la mesure de distance.

---

TACHE

- Mesurez la distance entre deux points ou la distance cumulée.
- Dans l'onglet **Distance**, cliquez sur **Calibrer**.
- Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez calibrer la distance.
- Sélectionnez **Calibrer à** et saisissez une valeur pour déterminer le calibrage de la distance à l'aide d'une valeur.
- Sélectionnez **Facteur** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage de la distance à l'aide d'un facteur.
- Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les résultats du calibrage apparaissent dans la boîte de dialogue Mesure.


- Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Calibrage de distance.
-

## Mesure d'une distance minimale


L'option **Distance minimale** permet de mesurer la distance minimale entre des pièces de modèle et entre deux points d'ensembles sélectionnés : sommets, arêtes, milieux d'arête, axes d'arc, centres d'arc, faces ou toute combinaison de types d'entité.

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.


*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesurer**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet **Distance minimale**.
3. Cliquez sur  **Ensemble 1**.
4. Sélectionnez l'une des options suivantes dans la section Mode de sélection :
  - Sélectionnez **Entité** pour mesurer la distance entre des pièces de modèle. Les modes de sélection sont désactivés.
  - Sélectionnez **Géométrie** pour mesurer la distance entre des types d'entité. Les modes de sélection sont activés.
5. Si vous avez sélectionné **Entité**, sélectionnez une ou plusieurs pièces dans le modèle. Si vous avez sélectionné **Géométrie**, sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour les mesures.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour réinitialiser un ensemble, appuyez sur la touche **Effacer**. Pour effacer les éléments d'un ensemble, sélectionnez-les et appuyez sur la touche Suppr. Pour désélectionner une pièce ou un type d'entité dans le modèle, appuyez sur la touche Ctrl et cliquez sur la pièce ou le type d'entité.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les pièces de modèle apparaissent dans la liste sous **Ensemble 1** et sont mises en surbrillance dans le modèle et l'arborescence du modèle. Toutes les entités du type d'entité sélectionné apparaissent en surbrillance dans le modèle.

6. Cliquez sur  **Ensemble 2**.
7. Répétez l'étape 5.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les pièces de modèle sélectionnées apparaissent dans la liste sous **Ensemble 2**.

8. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la distance.
9. Cliquez sur **Calculer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La distance minimale depuis le premier ensemble d'entités jusqu'au second ensemble est mis en surbrillance par une ligne. La distance minimale mesurée, les coordonnées X, Y et Z de la **position 1** et les coordonnées X, Y et Z de la **position 2** apparaissent dans la boîte de dialogue Mesure.

10. Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.
  11. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
- 


## Mesure d'un angle

L'option **Angle** permet de mesurer précisément l'angle entre trois sommets ou deux arêtes, plans, faces ou toute combinaison de ces types d'entité.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesurer**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet **Angle**.

3. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les entités des types sélectionnés apparaissent dans le modèle.

4. Pour mesurer l'angle entre un type d'entité et un plan, cochez la case **Avec plan** et sélectionnez le plan dans la liste.

5. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer l'angle.

6. Cliquez sur les deux points du modèle pour définir l'angle.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les bras d'angle qui apparaissent sont reliés par un arc.

7. Cliquez à nouveau pour terminer la mesure.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'angle est mis en surbrillance et la valeur de la mesure de l'angle apparaît dans la boîte de dialogue.


8. Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.
-

## Mesure d'un arc

L'option **Arc** permet de mesurer précisément le rayon, la longueur et les angles d'un arc du modèle. Vous pouvez également calculer l'emplacement du point central.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesurer**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.
  2. Cliquez sur l'onglet **Arc**.
  3. Sélectionnez **Entité Arc** pour mesurer un arc prédéfini.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Tous les arcs et cercles apparaissent en surbrillance dans le modèle. Les modes de sélection sont désactivés.
  4. Sélectionnez **Entre 3 points** pour mesurer l'arc entre trois points.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les modes de sélection sont activés.
  5. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.
  6. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la distance de l'arc.
  7. Si vous avez sélectionné **Entre 3 points**, cliquez sur trois points pour définir l'arc.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les points sont reliés par un arc. Les mesures correspondant aux coordonnées du point central, au rayon, au diamètre, à la longueur de l'arc, au début et à la fin de l'angle et au balayage apparaissent dans la boîte de dialogue Mesure.
  8. Si vous avez sélectionné **Entité Arc**, cliquez sur l'arête de l'arc à mesurer.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'arc est mis en surbrillance. Les mesures correspondant aux coordonnées du point central, au rayon, au ratio, à la longueur de l'arc, au début et à la fin de l'angle et au balayage apparaissent dans la boîte de dialogue Mesure.
  9. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
- 

## Calibrage d'un arc

---

### TACHE

1. Mesurez un arc du dessin.
  2. Dans l'onglet **Arc**, cliquez sur **Calibrer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Calibrage de rayon s'ouvre avec la distance mesurée.
-


3. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure dans laquelle vous souhaitez calibrer la distance.
  4. Cliquez sur **Calibrer à** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage à l'aide d'une valeur.
  5. Cliquez sur **Facteur** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage à l'aide d'un facteur.
  6. Cliquez sur **OK**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les résultats du calibrage apparaissent dans l'onglet Arc.
  7. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
- 

## Mesure des coordonnées de sommet

L'option **Coordonnées sommet** fournit les coordonnées des sommets d'un modèle.

---

### TACHE


1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesurer**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.
  2. Cliquez sur l'onglet **Sommet**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Tous les sommets du modèle sont mis en surbrillance.
  3. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez prendre une mesure.
  4. Déplacez le curseur sur le sommet en surbrillance à mesurer.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les coordonnées **X**, **Y** et **Z** apparaissent dans une info-bulle.
  5. Sélectionnez le sommet.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les coordonnées **X**, **Y** et **Z** apparaissent dans la boîte de dialogue Mesure.
  6. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
-



## Mesure de la longueur d'une arête

L'option **Longueur d'arête** permet de mesurer la longueur des arêtes dans un modèle.


### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesurer**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.
2. Cliquez sur l'onglet **Longueur d'arête**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Toutes les arêtes du modèle sont mises en surbrillance.
3. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la longueur d'arête.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous souhaitez cumuler les mesures de plusieurs arêtes, sélectionnez **Cumulée**.
4. Cliquez sur l'arête à mesurer.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure s'ouvre avec la mesure de la longueur d'arête.
5. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.

## Surface de face

L'option **Surface** permet de mesurer la surface d'une face d'entité ou d'une entité entière dans un modèle.

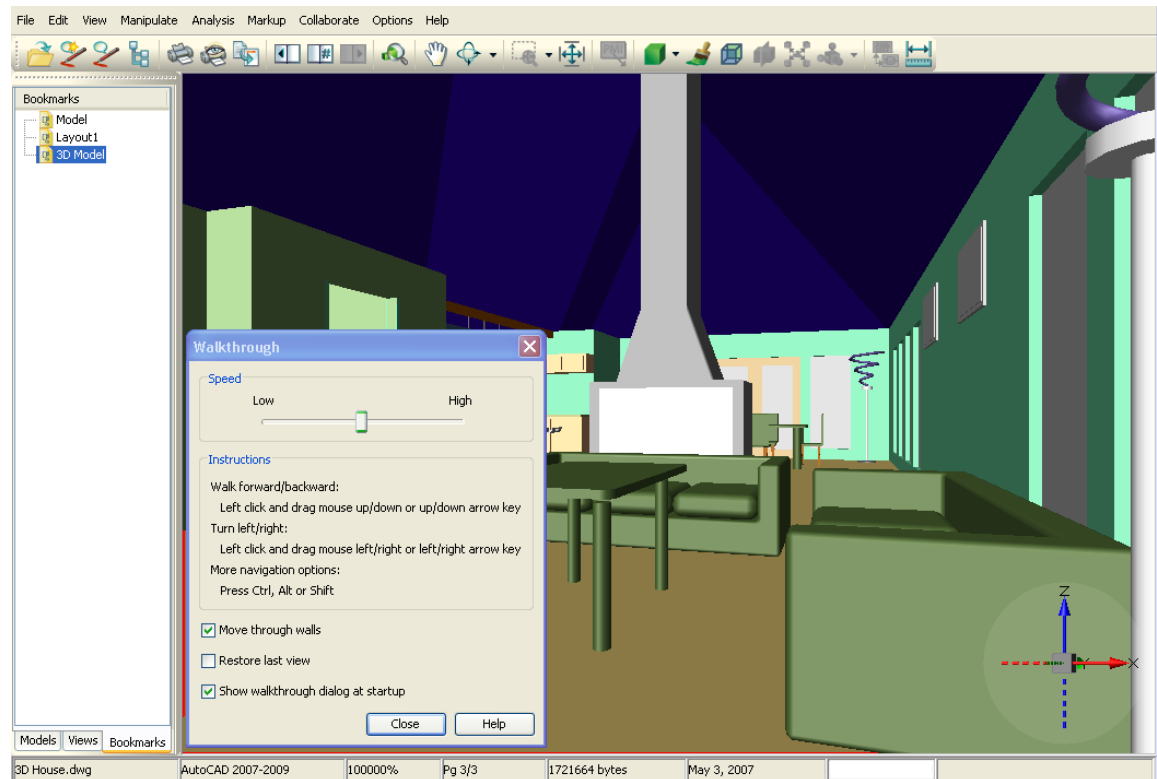
### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesurer**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.
2. Cliquez sur l'onglet **Surface**.
3. Sélectionnez Surface de face pour mesurer la surface d'une face dans une entité.
4. Sélectionnez Surface d'entité pour mesurer la surface d'une entité entière.
5. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la surface.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous souhaitez cumuler les mesures de plusieurs surfaces, sélectionnez **Cumulée**.

6. Si vous avez sélectionné **Surface de face**, déplacez le curseur sur le modèle pour mettre en surbrillance une surface de face, puis cliquez sur la surface de face à mesurer.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La surface de face est mise en surbrillance. La surface de face mesurée apparaît dans la boîte de dialogue Mesure.
  7. Si vous avez sélectionné **Surface d'entité**, cliquez sur l'entité à mesurer.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'entité et les faces appartenant au corps sont mises en surbrillance. La surface mesurée du corps apparaît dans la boîte de dialogue Mesure.
  8. Pour mesurer la surface de face de l'entité, cliquez sur le corps mis en surbrillance.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Une liste contenant l'entité et ses parents apparaît.
  9. Sélectionnez l'entité ou un parent dans la liste.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour mesurer la surface de face d'un parent, sélectionnez celui-ci dans la liste.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'entité sélectionnée est mise en surbrillance et la surface mesurée apparaît dans la boîte de dialogue Mesure.
  10. Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.
  11. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
-

# Visite virtuelle

La fonction de visite virtuelle d'AutoVue offre une visualisation interactive des modèles 3D.

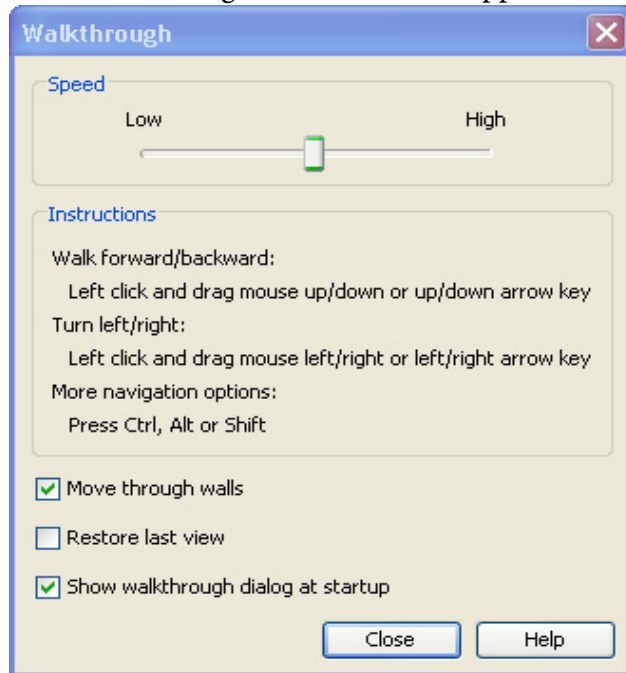


En mode Visite virtuelle, vous pouvez manipuler la vue d'un modèle 3D comme si vous marchiez dans le modèle ou le survoliez, prendre des mesures et changer la position et l'orientation de la caméra. Par exemple, pendant la visualisation d'un modèle 3D représentant une maison, vous pouvez y pénétrer par la porte d'entrée et passer d'une pièce à l'autre et d'un étage à l'autre. Vous disposez également en permanence d'une vue de l'environnement sur 360 degrés et vous pouvez ajouter des annotations.

La fonction de visite virtuelle peut également être utilisée conjointement avec la fonction de collaboration dans AutoVue. Les observateurs peuvent afficher en temps réel la visite virtuelle du modèle 3D effectuée par le contrôleur. Pour plus d'informations sur la fonction de collaboration, voir "Collaboration en temps réel".

## Boîte de dialogue Visite virtuelle

Pour passer en mode Visite virtuelle, dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Visite virtuelle**. La boîte de dialogue Visite virtuelle apparaît.



**NOTE:** La fermeture de la boîte de dialogue Visite virtuelle ne permet pas de quitter le mode Visite virtuelle. Pour quitter ce mode, devez désélectionner l'option **Walkthrough** dans le menu **View**.

Le panneau Instructions décrit les options possibles de manipulation de modèle lorsque vous effectuez une visite virtuelle. Pour plus d'informations, voir "Visite virtuelle d'un modèle 3D".

Dans le panneau Vitesse de la boîte de dialogue Visite virtuelle, vous pouvez régler la vitesse incrémentielle de la caméra pour toutes les fonctions de visite virtuelle.

Par défaut, l'option **Traverser les parois** est sélectionnée. Cette option vous permet de traverser les parois lorsque vous visualisez un modèle. Vous pouvez la désélectionner pour activer la fonction de détection de collision.

L'option **Restaurer la vue précédente** enregistre la dernière vue du modèle lorsque vous quittez le mode Visite virtuelle. Vous accéderez ainsi directement à cette vue lorsque vous repasserez en mode Visite virtuelle.

Sélectionnez l'option **Afficher la boîte de dialogue de visite virtuelle au démarrage** afin que la boîte de dialogue Visite virtuelle apparaisse chaque fois que vous passez en mode Visite virtuelle. Désélectionnez cette option pour que la boîte de dialogue de visite virtuelle ne s'affiche pas au démarrage.

**NOTE:** Pour rétablir l'affichage de la boîte de dialogue Visite virtuelle au démarrage, sélectionnez **Configurer** dans le menu **Options**. Dans la boîte de dialogue Configuration, sélectionnez **Divers** et cochez **Afficher la boîte de dialogue de visite virtuelle au démarrage**. Voir Configuration d'AutoVue pour des fichiers 3D pour plus d'informations.

## Visite virtuelle d'un modèle 3D

Si vous souhaitez vous positionner sur une surface d'un modèle 3D, appuyez sur la touche **Alt** et double-cliquez sur un point de la surface. Par exemple, pour visiter le modèle 3D d'une maison, vous pouvez appuyer sur **Alt** et double-cliquer sur le seuil de la porte d'entrée.

Lorsque vous vous trouvez sur le point de vue souhaité du modèle 3D, vous pouvez utiliser les touches fléchées ou la souris pour parcourir le modèle.

Le tableau suivant décrit les actions disponibles à l'aide du clavier et de la souris ainsi que leur fonction :

Clavier	Souris	Fonction
Flèche vers le haut, flèche vers le bas	Cliquer et faire glisser vers le haut ou vers le bas, ou déplacer la roue de la souris vers l'avant ou vers l'arrière.	Déplacement vers l'avant ou vers l'arrière
Flèche gauche, flèche droite	Cliquer et faire glisser vers la gauche ou vers la droite	Tourner à gauche ou à droite
Alt + Flèche vers le haut, Alt + Flèche vers le bas	Alt + Faire glisser vers le haut ou vers le bas ou Cliquer avec le bouton du milieu et faire glisser vers le haut ou vers le bas	Elévation (haut, bas)
Alt + Flèche gauche, Alt + Flèche droite	Alt + Faire glisser vers la gauche ou vers la droite ou Cliquer avec le bouton du milieu et faire glisser vers la gauche ou vers la droite	Déplacement latéral vers la gauche ou vers la droite
Ctrl + Flèche vers le haut, Ctrl + Flèche vers le bas	Ctrl + Cliquer et faire glisser vers le haut ou vers le bas	Regarder en haut ou en bas
Ctrl + Flèche gauche, Ctrl + Flèche droite	Ctrl + Cliquer et faire glisser vers la gauche ou vers la droite	Faire pivoter

Clavier	Souris	Fonction
	Alt + double-clic	Place la caméra perpendiculairement par rapport au plan sélectionné

## Ajout d'annotations en mode Visite virtuelle


En mode Visite virtuelle, vous pouvez ajouter une entité d'annotation Note à un modèle 3D.

**NOTE:** L'entité d'annotation Note est la seule annotation prise en charge en mode Visite virtuelle.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Nouvelle**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Nouvelle annotation**  dans la barre d'outils Propriétés d'annotation.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* AutoVue passe en mode Annotation.

2. Créez une entité d'annotation Note. Pour plus d'informations sur la création d'entités d'annotation Note, voir "Ajout d'une note".

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez continuer à travailler en mode Visite virtuelle pendant la création d'entités d'annotation Note.


3. Enregistrez les nouvelles annotations. Pour plus d'informations, voir "Enregistrement d'un nouveau fichier d'annotations".

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les annotations sont enregistrées.

4. Pour quitter le mode Annotation, sélectionnez **Fermer toutes les annotations** dans le menu **Annotation**.

5. Pour afficher les fichiers d'annotation associés au modèle 3D, sélectionnez **Ouvrir** dans le menu **Annotation**. Pour plus d'informations, voir "Ouverture de fichiers d'annotations".

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Les entités d'annotation Note apparaissent dans l'arborescence de navigation des annotations, mais pas dans l'espace de travail. Pour afficher les annotations, double-cliquez sur les entités Note dans l'arborescence des entités d'annotation.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les annotations s'ouvrent et l'icône d'annotation Note  apparaît dans l'espace de travail.

---

---

# Configuration d'AutoVue

Les options de configuration vous permettent de paramétrer l'espace de travail AutoVue pour différents groupes de formats de fichier ou pour tous les fichiers en général. Par exemple, vous pouvez définir différentes couleurs de fond pour des fichiers EDA, 2D, 3D ou Office. Vous pouvez également définir des chemins d'accès pour rechercher des ressources externes, telles que des polices de caractères, des symboles, des références externes ou pour configurer les options de mesure.

Pour accéder aux options de configuration, dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer**. La boîte de dialogue Configuration s'affiche. Pour implémenter vos modifications et fermer la boîte de dialogue, cliquez sur **OK**.

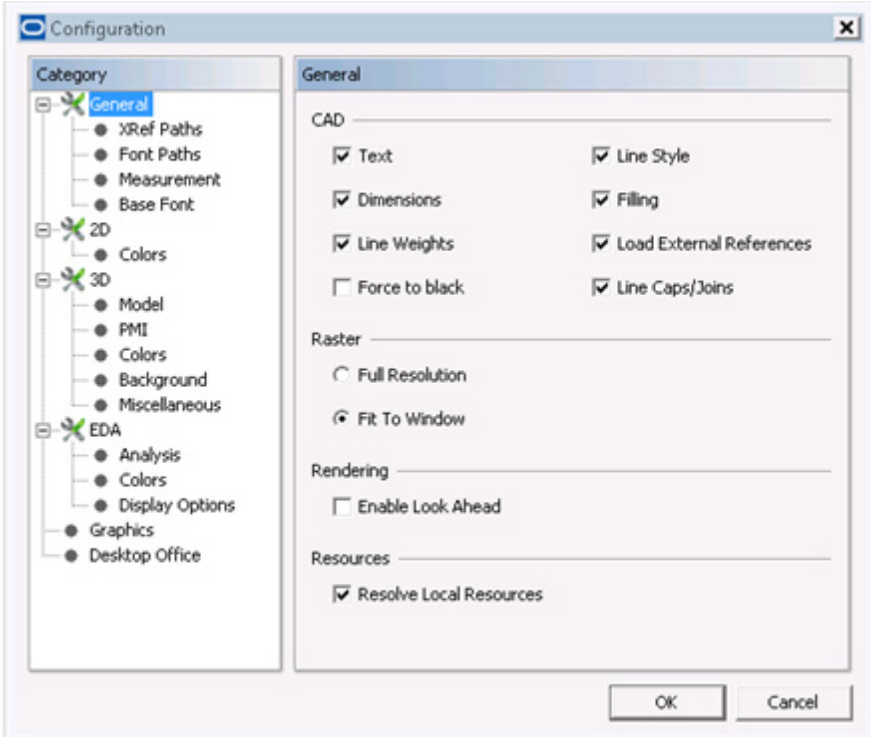
# Options générales

Pour accéder au groupe d'options de configuration **Général** :

TACHE

1. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer**.

RÉSULTAT DE L'ÉTAPE: La boîte de dialogue Configuration apparaît.



2. Dans l'arborescence de configuration, sélectionnez **Général**.

RÉSULTAT: Les options CAO, Raster et Options système apparaissent.

## Configuration des options applicables aux fichiers CAO

Configurez l'affichage du texte, des dimensions, des types de ligne, etc., dans les fichiers CAO.

Option	Description
Texte	Sélectionnez cette option pour afficher les entités de texte. Désélectionnez-la pour les masquer.



Option	Description
Dimensions	Sélectionnez cette option pour afficher les entités de dimension. Désélectionnez-la pour masquer toutes les entités de dimension.
Épaisseurs de ligne	Sélectionnez cette option pour afficher des épaisseurs de ligne variables. Désélectionnez-la pour afficher les lignes d'une épaisseur identique égale à 1 pixel. Aucune épaisseur de ligne n'apparaît.
Forcer en noir	Sélectionnez cette option pour imposer la couleur noire dans tout le dessin. Désélectionnez-la pour afficher le fichier en couleurs.
Type de ligne	Sélectionnez cette option pour afficher des lignes de pointillés et de tirets. Désélectionnez-la pour afficher des traits pleins.
Remplissage	Sélectionnez cette option pour afficher des entités remplies, et non une ébauche. Désélectionnez-la pour masquer le remplissage ou les entités remplies.
Chargement de références externes	Sélectionnez cette option pour afficher automatiquement les références externes. Désélectionnez-la pour désactiver l'affichage automatique des références externes.

## Fichiers raster

Les options suivantes sont proposées pour l'affichage des fichiers raster :

Sélectionnez **Pleine résolution** pour afficher les fichiers raster en mode pleine résolution.

Sélectionnez **Ajuster à la fenêtre** pour ajuster les fichiers raster à la taille de la fenêtre.

## Rendu

Lorsque l'option **Activer "Vision avant"** est activée et que vous effectuez un zoom avant sur une partie d'un fichier, AutoVue génère les pages juxtaposées, ce qui améliore les performances de l'application. Cependant, si l'ordinateur client est inactif pendant au moins une seconde, le déclenchement de l'option **Activer "Vision avant"** peut ralentir les opérations en cours. Néanmoins, les opérations de zoom reprennent leur vitesse normale une fois que toutes les pages juxtaposées ont été générées.

Si l'option **Activer "Vision avant"** est désélectionnée, AutoVue génère les pages juxtaposées uniquement sur demande, c'est-à-dire lorsque vous effectuez un zoom avant sur une partie du fichier.

## Ressources

Si l'option **Résoudre les ressources locales** est activée, AutoVue tente de rechercher les références externes côté client à l'aide des définitions de chemin d'accès au client. Si ces références sont introuvables côté client, AutoVue tente de les rechercher côté serveur. Si cette option est désactivée, AutoVue tente la résolution uniquement côté serveur.

## Configuration des chemins d'accès

Configurez les chemins d'accès aux références externes et aux polices. Ces définitions de chemin sont en lecture seule si la case Résoudre les ressources locales est cochée.

Lorsque vous utilisez des fichiers qui requièrent des ressources externes telles que des polices de caractères ou des références externes, il peut être nécessaire d'indiquer les chemins d'accès à ces ressources si elles ne se trouvent pas au même emplacement que le fichier de base.

Chemin d'accès	Description
Références externes	Chemins d'accès à tous les fichiers de référence externes associés aux fichiers 2D, 3D ou EDA.
Police	Chemins d'accès aux polices nécessaires aux fichiers vectoriels d'AutoVue.

### Configuration des chemins d'accès aux références externes

Les **chemins d'accès aux références externes** sont les chemins d'accès aux répertoires des fichiers de référence externes associés aux fichiers 2D, 3D ou EDA.

---

#### TACHE

1. Dans l'arborescence des catégories, développez l'élément **Général** et sélectionnez **Chemins d'accès aux références externes**.
2. Cliquez sur **Ajouter**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ajouter chemin apparaît.
3. Saisissez ou recherchez le chemin d'accès au répertoire contenant les fichiers de références externes.
4. Pour accéder à tous les sous-répertoires sous le chemin en cours, saisissez deux astérisques (\*\*) à la fin du chemin. Par exemple, **C:\samples\\*\*** recherche tous les sous-répertoires situés sous "samples".

5. Pour accéder à un répertoire sous le chemin en cours, saisissez un seul astérisque \* à la fin du chemin d'accès. Par exemple, **C:\samples\\*** recherche un seul sous-répertoire situé sous "samples".
  6. Cliquez sur **OK**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour ajouter plusieurs chemins à la liste, répétez les étapes 3 à 5.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le chemin du répertoire apparaît.
  7. Pour changer l'ordre, sélectionnez le chemin à déplacer et cliquez sur **Haut** ou **Bas** pour le déplacer dans la liste.
  8. Pour supprimer un chemin d'accès, sélectionnez-le et cliquez sur **Supprimer**.
  9. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Configuration.
- 

## Configuration des chemins d'accès aux polices

Définissez les chemins d'accès aux polices nécessaires aux fichiers 2D, 3D, EDA ou PDF.

### TACHE

1. Dans l'arborescence des catégories, développez l'élément **Général** et sélectionnez **Chemin d'accès aux polices**.
  2. Cliquez sur **Ajouter**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ajouter chemin apparaît.
  3. Saisissez ou recherchez le chemin d'accès au répertoire contenant les fichiers de polices externes.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour accéder à tous les sous-répertoires sous le chemin actuel, saisissez deux astérisques \*\* à la fin du chemin. Par exemple, **C:\samples\\*\*** permet d'accéder à tous les sous-répertoires situés sous "samples". Pour accéder à un sous-répertoire sous le chemin actuel, saisissez un astérisque \* à la fin du chemin. Par exemple, **C:\samples\\*** permet d'accéder à un sous-répertoire situé sous "samples".
  4. Cliquez sur **OK**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour ajouter plusieurs chemins à la liste, répétez les étapes 3 à 5.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le chemin du répertoire apparaît.
  5. Pour changer l'ordre, sélectionnez le chemin à déplacer et cliquez sur **Haut** ou **Bas** pour le déplacer dans la liste.
  6. Pour supprimer un chemin d'accès, sélectionnez-le et cliquez sur **Supprimer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le chemin sélectionné disparaît de la liste.
  7. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Configuration.
-

## Mesures

Les options du groupe **Mesure** permettent de définir les unités de mesure par défaut et le nombre de positions décimales.

Dans l'arborescence de configuration, développez l'élément **Général** et sélectionnez **Mesure** pour afficher les options requises.

Les options disponibles sont les suivantes :

Option	Description
Décimales	Permet de préciser le nombre de décimales que vous voulez afficher pour chaque unité de mesure. Entrez un nombre compris entre 1 et 18.
Unités du fichier par défaut	Permet d'indiquer les unités à utiliser pour les dessins lorsque ceux-ci n'en contiennent aucune.
Unités de mesure	Permet d'indiquer l'unité par défaut à utiliser pour les mesures.

## Configuration de la police de base des fichiers texte

L'option **Police de base** permet de définir les propriétés de police des fichiers texte.

---

### TACHE

1. Dans l'arborescence des catégories, développez l'élément **Général** et sélectionnez **Police de base**.
2. Sélectionnez une police dans la liste Police.
3. Sélectionnez la taille de la police dans la liste Taille.
4. Pour modifier le style de police, sélectionnez **Gras**, **Italique** ou ces deux options à la fois.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* La zone Exemple affiche un aperçu du texte.

5. Cliquez sur **OK** pour appliquer le changement de police et fermer la boîte de dialogue Configuration.

---

*RÉSULTAT:* Ces modifications ne s'appliqueront qu'aux fichiers texte.

# Configuration d'AutoVue pour des fichiers 2D

Vous pouvez définir une couleur de fond et des paramètres de sélection et d'étendue de superposition pour des fichiers 2D.

---

## TACHE

1. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Configuration apparaît.

2. Sélectionnez **2D** dans l'arborescence.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les options **2D** apparaissent.

---

## Paramètres de sélection

En mode mesure, lorsque vous placez le curseur sur une sélection de rayon prédéterminée, une zone de sélection apparaît pour l'entité à sélectionner. Pour modifier le rayon de sélection, modifiez la valeur du champ **Sélectionner rayon**. Le rayon de sélection est configuré en pixels.

## Paramètres d'étendue des superpositions

Lorsque vous ajoutez des superpositions, AutoVue tente automatiquement de mettre à l'échelle leurs dimensions en fonction du fichier de base. Si vous souhaitez désactiver ce comportement, ôtez la coche de la case Dimensions maximales dans la section Superpositions de la boîte de dialogue de configuration 2D

## Configuration des couleurs

Le groupe d'options **Couleurs** permet de modifier les couleurs des fichiers 2D.

Développez l'élément **2D** dans l'arborescence, puis sélectionnez **Couleurs** pour afficher les options suivantes :

Option	Description
Fond	Permet de modifier la couleur de fond dans des fichiers 2D.
Mesures	Permet de modifier la couleur qui s'affichera lorsque vous prendrez des mesures dans des fichiers 2D.

## Configuration d'AutoVue pour des fichiers 3D

AutoVue propose des options de configuration pour vous permettre de traiter des fichiers 3D dans votre environnement de travail.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Configuration apparaît.

2. Dans l'arborescence des catégories, sélectionnez **3D**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les options **Rendu**, **Rendu dynamique** et **Images par seconde** apparaissent.

---

## Rendu

Les options de **rendu** permettent de modifier le mode de rendu d'un modèle.

La modification de ces options influe sur le niveau de détail affiché. Les options de **rendu** sont les suivantes :

Option	Description
Ombre lissé	Option activée par défaut. La désactivation de cette option affiche les surfaces courbes des modèles ombrés comme une série de surfaces plates. Le niveau de détail est ainsi réduit, mais la vitesse de rendu est augmentée. S'applique uniquement aux modèles ombrés.

Option	Description
Supprimer face arrière	Si elle est sélectionnée, cette option indique à AutoVue de ne pas afficher les faces inversées du modèle actif. Cela augmente la vitesse de rendu, mais le modèle semble moins réaliste lors des déplacements. S'applique uniquement aux modèles ombrés.
Séquence triangles adjacents	Si elle est sélectionnée, active/désactive la séquence triangle adjacents des données de maillage à l'écran.

## Rendu dynamique

Les options de **rendu dynamique** permettent de sélectionner un mode de rendu pour un modèle en mouvement.

Vous pouvez sélectionner les options suivantes :

Option	Description
Cadre rapide	Le modèle effectue des rotations à une vitesse rapide. Le niveau de détail est réduit, ce qui augmente la vitesse de rendu pendant que le modèle est en mouvement.
Filaire	Le modèle apparaît en mode filaire lorsqu'il effectue des rotations.
Ombre	Aucun lissage d'ombrage n'est effectué sur les surfaces courbes lorsque le modèle est en mouvement.
Polygones filaire	Le modèle affiche des polygones en mode filaire lorsqu'il est en mouvement.
Sommets	Le modèle apparaît sous forme de squelette de sommets lorsqu'il est en mouvement.
Cadre de sélection	Un cadre de sélection apparaît autour de chaque pièce du modèle lorsque le modèle est en mouvement.
Mode rendu actuel	Le modèle est rendu dans le même mode, qu'il soit statique ou en mouvement.

## Images par seconde

Le curseur **Images par seconde** permet de définir le nombre d'images par seconde pour les opérations de rotation et de zoom dynamique sur des fichiers 3D. Faites glisser le curseur

pour définir le nombre d'images par seconde. Faites-le glisser vers la gauche pour diminuer la valeur ou vers la droite pour l'augmenter.

Un nombre élevé d'images par seconde produit une résolution inférieure.

## Rendu optimisé

Sélectionnez l'option **Activer le rendu optimisé** pour accélérer le délai de rendu des dessins. Notez que

*NOTE: chaque fois que vous sélectionnez ou désélectionnez cette option, vous devez relancer votre client AutoVue pour appliquer le nouveau paramétrage.*

## Modèle

Les options de configuration **Modèle** permettent de contrôler la méthode de chargement, la résolution du chargement dynamique du maillage et la visibilité des pièces de modèle.

Dans l'arborescence des catégories, développez l'élément **3D** et sélectionnez **Modèle** pour charger les options **Chargement**, **Résolution du chargement dynamique du maillage** et **Visibilité initiale PMI**.

## Chargement

Contrôlez la méthode de chargement à l'aide de l'option **Chargement dynamique**.

Lorsque l'option est sélectionnée, AutoVue charge suffisamment de détails pour afficher une représentation visuelle précise du modèle. Les données sont chargées selon le niveau de détail qui est alors nécessaire à ce stade.

Lorsque cette option est désactivée, AutoVue demande les données par blocs de 10 % jusqu'à ce que la pleine résolution du fichier soit atteinte. Le modèle s'affiche dans une résolution basse de qualité moyenne qui ne cesse ensuite de s'améliorer.

## Résolution du chargement dynamique du maillage

Le curseur **Résolution du chargement dynamique du maillage** permet de contrôler la résolution initiale.

Lorsque vous sélectionnez **Chargement dynamique**, vous pouvez contrôler la résolution initiale en paramétrant l'option **Résolution du chargement dynamique du maillage**. Si vous sélectionnez **Elevée** pour cette option, le fichier présente un aspect plus lisse lorsque vous effectuez un zoom.



Pour plus d'informations, reportez-vous au document *Installation and Administration Manual* (disponible en anglais uniquement).

## Visibilité initiale

Les options de **visibilité initiale** permettent de définir la visibilité des pièces d'un modèle lorsque vous ouvrez un fichier 3D pour la première fois.

Option	Description
Visibilité par défaut	Charge le modèle avec les options de visibilité par défaut.
Tout visible	Impose l'affichage de toutes les pièces du modèle.
Tout invisible	Impose le masquage toutes les pièces du modèle. Pour afficher des pièces du modèle, sélectionnez-les dans l'arborescence du modèle.

## Visibilité initiale PMI

L'option **Visibilité initiale PMI** permet de limiter les PMI à afficher pour les modèles de grande taille. Pour cela, cochez la case **Ne pas afficher les infos PMI pour les modèles volumineux** et indiquez le nombre de PMI à afficher dans le champ **Seuil PMI**.

## Filtre PMI

Dans l'arborescence, développez l'élément **3D** et sélectionnez **PMI** pour afficher les options PMI.

Le groupe d'options **Filtre PMI** permet de configurer le type des informations à afficher sur le produit manufacturé. Les cases à cocher de la colonne **Arborescence** permettent de sélectionner les types d'entité PMI à afficher dans l'arborescence d'un modèle 3D. Les cases à cocher de la colonne **Vue** permettent de sélectionner les types d'entité PMI à afficher dans l'espace de travail.

Les options suivantes du groupe **Style de rendu du texte PMI** permettent de définir le style des textes PMI :

Option	Description
Configuration d'origine (à partir du fichier)	Le texte PMI s'affiche selon les paramètres par défaut.
3D	Le texte PMI s'affiche en 3 dimensions. Il n'est pas toujours affiché de face.
Plat-à-écran	Le texte PMI est toujours placé de face.

## Configuration des couleurs

Les **options de couleur** permettent de définir des couleurs pour faciliter la consultation des détails d'un fichier 3D.

Dans l'arborescence de configuration, développez **3D** et sélectionnez **Couleurs** pour afficher les options de couleur disponibles. Celles-ci sont regroupées comme suit sous **Commun**, **Mettre en surbrillance la section** et **Mettre en surbrillance la géométrie** :

### Commun

Option	Description
Fond	Permet de définir la couleur de fond d'une vue 3D.
Sélection	Permet de définir la couleur lors de la sélection d'un modèle ou de pièces de modèle.
Distance minimale ensemble 1	Permet de définir la couleur du premier point de sélection lors d'une mesure de distance minimale.
Distance minimale Ensemble 2	Permet de définir la couleur de sélection du deuxième point de sélection lors d'une mesure de distance minimale.

### Mettre en surbrillance la section

Option	Description
Arêtes	Permet de définir la couleur des arêtes de section lorsque vous définissez des options de sectionnement.

Option	Description
Remplissage	Permet de définir la couleur de remplissage lorsque vous définissez des options de sectionnement.

## Mettre en surbrillance la géométrie

Option	Description
Sommet	Permet de définir la couleur des sommets lorsqu'ils sont mis en surbrillance pendant les mesures et les annotations.
Face	Permet de définir la couleur des faces lorsqu'elles sont mises en surbrillance pendant les mesures et les annotations.
Arête	Permet de définir la couleur des arêtes lorsqu'elles sont mises en surbrillance pendant les mesures et les annotations.

## Configuration d'un arrière-plan

Les options d'**arrière-plan** permettent de sélectionner le dégradé ou l'image à afficher en arrière-plan. Dans l'arborescence de configuration, développez l'élément **3D** et sélectionnez **Fond**. Les options Dégradé d'arrière-plan et Images d'arrière-plan apparaissent.

### Option Dégradé d'arrière-plan

Sélectionnez **Normal**, **Dégradé directionnel** ou **Dégradé radial**. Un aperçu de l'arrière-plan apparaît à droite des options.

### Option Image d'arrière-plan

Cette fonction permet d'ajouter une ou plusieurs images d'arrière-plan dans l'espace de travail.

---

#### TACHE

1. Cliquez sur **Ajouter**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Images d'arrière-plan apparaît.

2. Cliquez sur les points de suspension à droite du champ Fichier image pour rechercher le fichier image.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous ne pouvez sélectionner que des fichiers **.bmp**, **.jpeg**, ou **.img**.

3. Dans la liste Type d'étirement, indiquez si vous souhaitez laisser l'image telle quelle ou sélectionnez **Etirer pour remplir**, **Zoomer pour ajuster** ou **Zoomer pour remplir**.
  4. Sélectionnez un emplacement pour l'image dans la liste Position en arrière-plan, puis cliquez sur **OK**.
  5. Pour ajouter d'autres images d'arrière-plan, répétez les étapes 1 à 4.
  6. Vous pouvez modifier l'ordre des images d'arrière-plan. Pour cela, sélectionnez un fichier dans la liste Images d'arrière-plan et cliquez sur **Haut** pour déplacer une image vers l'avant ou sur **Bas** pour la déplacer vers l'arrière.
  7. Pour modifier l'image d'arrière-plan, sélectionnez son fichier dans la liste Images d'arrière-plan puis cliquez sur **Editer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Image d'arrière-plan apparaît. Apportez les modifications voulues.
  8. Pour supprimer une image d'arrière-plan, sélectionnez son fichier dans la liste Images d'arrière-plan puis cliquez sur **Supprimer**.
  9. Cliquez sur **OK** lorsque vous avez terminé.
- 

*RÉSULTAT:*

*NOTE:* L'image d'arrière-plan sélectionnée est appliquée.

## Divers

Dans l'arborescence de configuration, développez l'élément **3D** et sélectionnez **Divers** pour afficher l'option Divers.

### Affichage

Par défaut, l'option **Afficher le référentiel global** est activée. Désactivez cette option pour supprimer les axes présents dans l'angle inférieur droit de l'espace de travail.

Vous pouvez modifier la taille des axes de référentiel global en déplaçant le curseur Taille des axes. Déplacez-le vers la gauche pour réduire la taille des axes, ou vers la droite pour l'agrandir.

## Arborescence du modèle

Entrez une valeur dans le champ **Développer le niveau** pour définir le niveau d'affichage de l'arborescence du modèle lors de l'ouverture d'un fichier 3D. Le niveau par défaut est 3.

Vous pouvez également sélectionner **Développer à la demande** pour développer l'arborescence entière.

## Manipulateur

Activez l'option **Aligner avec SCU actuel** pour aligner automatiquement les manipulateurs sur le système de coordonnées utilisateur en cours.

## Sélection

Les options de la section **Sélection** décrites ci-après permettent de définir le mode de sélection d'un objet.

Option	Description
Mettre en surbrillance le cadre de sélection	La sélection est entourée d'un rectangle filaire.
Mettre en surbrillance l'entité	La sélection est indiquée par un changement de couleur.

## Visite virtuelle

Les options ci-après du mode **Visite virtuelle** permettent de configurer la vue à utiliser lorsque vous passez dans ce mode et d'indiquer si vous souhaitez ou non afficher la boîte de dialogue Visite virtuelle au démarrage.

Option	Description
Restaurer la vue précédente	Sélectionnez cette option pour enregistrer la dernière vue du modèle lorsque vous quittez le mode Visite virtuelle. Vous accéderez ainsi directement à cette vue lorsque vous repasserez en mode Visite virtuelle.
Afficher la boîte de dialogue de visite virtuelle au démarrage	Sélectionnez cette option si vous souhaitez que la boîte de dialogue de visite virtuelle apparaisse lorsque vous entrez en mode Visite virtuelle. Désélectionnez-la si vous ne souhaitez pas que cette boîte de dialogue s'affiche au démarrage.

## Configuration d'AutoVue pour des fichiers EDA

AutoVue inclut des options de configuration qui permettent de personnaliser votre environnement de travail lorsque vous traitez des fichiers EDA. Pour accéder à ces options, sélectionnez **Configurer** dans le menu **Options**. Dans l'arborescence de la boîte de dialogue Configuration qui apparaît, cliquez sur **EDA**.

### Personnalisation des sélections

Configurez la façon dont vous souhaitez mettre en évidence les composants sélectionnés. Dans l'arborescence de configuration, sélectionnez **EDA**. Vous accédez à deux options : **Mettre en surbrillance l'entité** et **Estomper la non-sélection**.

#### Mettre en surbrillance l'entité

Activez cette option pour mettre en surbrillance toutes les entités que vous sélectionnez. Par défaut, cette option est activée.

*NOTE: La couleur de mise en surbrillance par défaut est le jaune.*

voir aussi “Modification des couleurs”

#### Estomper la non-sélection

Activez cette option pour estomper toutes les entités non sélectionnées. Les entités sélectionnées conservent leur couleur d'origine.

Vous pouvez également cliquer sur **Estomper la non-sélection**  dans la barre d'outils AutoVue.

Lorsque l'option Estomper la non-sélection est activée, vous pouvez définir le niveau d'estompage pour les entités non sélectionnées. Faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter le niveau, et vers la gauche pour le diminuer. L'icône située à droite des paramètres d'estompage de la boîte de dialogue **Configuration** permet d'afficher un aperçu du niveau d'estompage.

En outre, avec l'option Estomper la non-sélection, vous pouvez cocher la case **Epaissir l'entité en surbrillance** pour faire ressortir l'entité sélectionnée. Désactivez cette case à cocher pour rétablir l'épaisseur de l'entité par défaut.

## Affichage des info-bulles

Lorsque vous passez le pointeur de la souris sur une entité, une info-bulle apparaît pour afficher des informations sur l'entité. Vous pouvez activer ou désactiver ces info-bulles. Lorsque cette option est activée, AutoVue extrait automatiquement les informations du serveur. Désactivez-la si vous ne souhaitez pas que ces informations s'affichent chaque fois que vous passez le pointeur de la souris sur une entité.

---

### TACHE

1. Dans l'arborescence, sélectionnez **EDA**.
  2. Sous l'en-tête **Survol de souris**, sélectionnez ou désélectionnez l'option **Afficher l'info-bulle avec les informations sur l'entité**.
  3. Cliquez sur **OK**.
- 

## Modification Vue 3D

Vous pouvez définir l'épaisseur de carte et la hauteur de composant pour la vue 3D de circuit imprimé des fichiers EDA. Notez que les valeurs Epaisseur de carte et Hauteur de composant sont utilisées uniquement si le fichier EDA sous-jacent ne contient aucune information sur ces valeurs.

---

### TACHE

1. Dans l'arborescence de configuration, sélectionnez **EDA**.
2. Saisissez une valeur dans le champ **Epaisseur de carte par défaut** pour modifier l'épaisseur de la carte.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* L'option **Epaisseur de carte par défaut** s'applique uniquement aux cartes dont l'épaisseur n'est pas définie dans le design. Les cartes dont l'épaisseur est définie ne sont pas concernées.

3. Saisissez une valeur dans le champ **Hauteur de composant par défaut** pour modifier la hauteur des composants.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* L'option **Hauteur de composant par défaut** s'applique uniquement aux composants dont la hauteur n'est pas définie dans le design. Les composants dont la hauteur est définie ne sont pas concernés.
  4. Pour utiliser une unité de mesure différente, sélectionnez-en une autre dans la liste **Unités par défaut**. Il s'agit de l'unité de mesure utilisée pour les valeurs définies dans les champs **Épaisseur de carte par défaut** et **Hauteur de carte par défaut**.
  5. Rechargez le fichier pour afficher vos modifications.
- 

## Synchronisation des couches lors d'une comparaison de fichiers

Lorsque vous comparez deux fichiers, vous pouvez synchroniser tous les paramètres de couche. Lorsque ces paramètres sont synchronisés, la modification d'un paramètre dans un fichier a pour effet de modifier le paramètre correspondant dans l'autre fichier.

*NOTE: Cette option est sélectionnée par défaut et s'applique uniquement aux dessins de circuit imprimé.*

---

### TACHE

1. Dans l'arborescence, développez **EDA, Analyser**.
  2. Sélectionnez l'option **Paramètres des couches** pour synchroniser tous les paramètres lors de la comparaison de fichiers.
- 

## Configuration du comportement du zoom lors d'un Cross-Probing

Vous pouvez configurer les options de zoom lorsque vous effectuez un Cross-Probing sur des fichiers.

---

### TACHE

1. Dans l'arborescence, développez l'élément **EDA** et sélectionnez **Analyser**.
  2. Sélectionnez l'une des options **Action de Cross-Probing** suivantes :
    - a **Garder le niveau de zoom actuel** pour conserver la vue des fichiers cible pendant le Cross-Probing.
    - b **Zoom sur sélection** pour effectuer automatiquement un zoom avant sur les entités sélectionnées pendant le Cross-Probing. Cette option est activée par défaut.
    - c **Page entière** pour ajuster automatiquement le contenu d'un fichier le long des axes horizontal et vertical afin de remplir entièrement la fenêtre actuelle.
-



## Modification des couleurs

Vous pouvez paramétrer les couleurs des fichiers EDA.

Dans l'arborescence, développez l'élément **EDA** et sélectionnez **Couleurs**.

Dans la boîte de dialogue Options de couleur, les options que vous paramétrez sont regroupées comme suit sous les sections **Commun**, **Circuit imprimé** et **Vue 3D** :

### Commun

Option	Description
Fond	Permet de définir la couleur de fond pour toutes les vues (à l'exception de la vue 3D de circuit imprimé) et tous les types de fichier.
Sélection	Permet de définir la couleur lors de la sélection d'une entité.

### Circuit imprimé

Option	Description
Distance minimale ensemble 1	Sélectionnez la couleur de l'ensemble 1 pour la mesure de la distance minimale.
Distance minimale ensemble 2	Sélectionnez la couleur de l'ensemble 2 pour la mesure de la distance minimale.
Trou métallisé	Définissez la couleur pour les trous métallisés. La couleur par défaut est le noir. Pour remplacer la couleur d'origine, sélectionnez <b>Remplacer la couleur d'origine</b> . <i>NOTE: Applicable au format Cadence Allegro uniquement.</i>
Trou non métallisé	Définissez la couleur pour les trous non métallisés. La couleur par défaut est le noir. Pour remplacer la couleur d'origine, sélectionnez <b>Remplacer la couleur d'origine</b> . <i>NOTE: Applicable au format Cadence Allegro uniquement.</i>

## Vue 3D

Option	Description
Couleur de carte par défaut	Permet de définir la couleur de la carte dans une vue 3D.
Couleur par défaut du composant	Permet de définir la couleur des composants dans une vue 3D.

## Options d'affichage avancées

Vous pouvez configurer les options d'affichage avancées suivantes pour les fichiers EDA :

Menu principal	Option	Description
Options d'affichage	Visibilité des trous métallisés	Sélectionnez si les paramètres d'origine doivent être utilisés ou si l'option Visibilité des trous métallisés doit être activée/désactivée. <i>NOTE: Applicable au format Cadence Allegro uniquement.</i>
	Visibilité des trous non métallisés	Sélectionnez si les paramètres d'origine doivent être utilisés ou si l'option Visibilité des trous non métallisés doit être activée/désactivée. <i>NOTE: Applicable au format Cadence Allegro uniquement.</i>
	Remplissage de pastille	Sélectionnez si les paramètres d'origine doivent être utilisés ou si l'option Remplissage de pastille doit être activée/désactivée. <i>NOTE: Applicable au format Cadence Allegro uniquement.</i>
	Coiffes/jonctions de ligne	Sélectionnez si les paramètres d'origine doivent être utilisés ou si l'option Coiffes/jonctions de ligne doit être activée/désactivée. <i>NOTE: Applicable au format Cadence Allegro uniquement.</i>

Menu principal	Option	Description
Transparence globale		Déplacez le curseur pour sélectionner le niveau de transparence globale.

## Configuration des couleurs de fond des fichiers graphiques

Vous pouvez définir des couleurs de fond pour des fichiers raster monochromes et couleur.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Configuration apparaît.
  2. Sélectionnez **Graphiques** dans l'arborescence.
  3. Sélectionnez des couleurs pour des fichiers raster monochromes et couleur dans les listes de couleur de fond respectives.
- 

## Configuration des couleurs de fond du Bureau

Définissez des couleurs de fond pour les fichiers suivants de type Bureau :

- Document
- Feuille de calcul
- Base de données
- Archives

---

### TACHE

1. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Configuration apparaît.

2. Sélectionnez **Bureau** dans l'arborescence.
  3. Sélectionnez une couleur de fond pour chaque fichier de type Bureau.
-


---

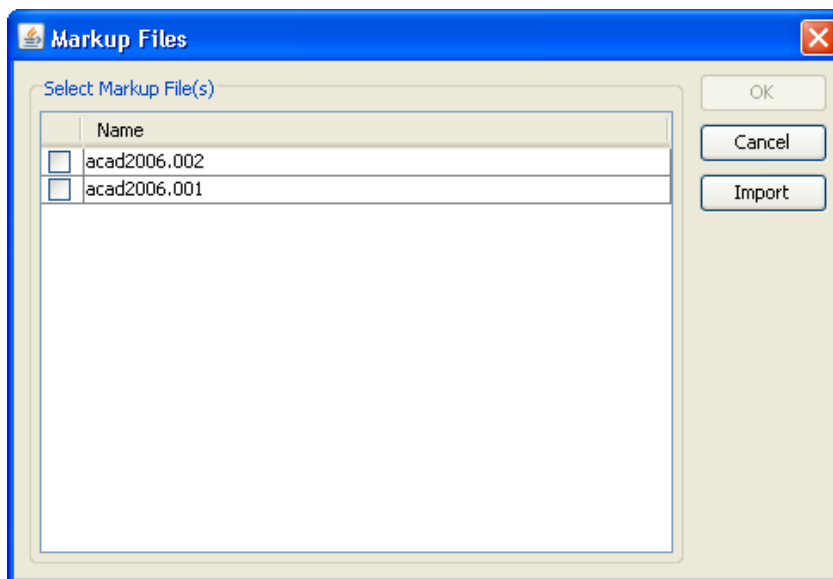
# Annotations

AutoVue permet de visualiser des centaines de formats de fichier différents et de créer des annotations pour tous ces formats sans qu'il soit nécessaire d'utiliser l'application ayant servi à créer le document.

Les annotations s'appliquent aux dessins et aux textes d'un document électronique. Lorsque vous créez une annotation pour un fichier, elle est créée par-dessus le document d'origine. Les annotations sont enregistrées dans des fichiers à part.

***NOTE:** Les annotations sont désactivées par défaut pour les formats Office. En effet, le rendu de ces formats peut différer selon les machines en fonction des polices utilisées. Les annotations risqueraient donc d'être affichées à des emplacements inappropriés par rapport au texte sous-jacent. Si vous voulez rétablir l'affichage des annotations dans les documents de format Office, assurez-vous que les polices installées sont les mêmes sur toutes les machines affichant ces formats.*

S'il existe déjà des fichiers d'annotations pour un fichier, l'icône **Indicateur d'annotation**  apparaît dans la barre d'état, en bas de l'espace de travail d'AutoVue. Lorsque vous cliquez dessus, vous accédez à la boîte de dialogue Fichiers d'annotations qui permet de sélectionner les fichiers d'annotations à afficher.











Lorsque vous ouvrez un fichier d'annotations, AutoVue place l'annotation sur le fichier d'origine.

- créer des entités (texte, arcs, rectangles, cercles, nuages, lignes, flèches et polygones) ;
- ajouter un tampon ou des informations à une entité en incluant du texte ou une note ;
- créer, nommer et colorer les couches pour organiser votre travail ;
- créer un fichier d'annotations qui regroupe des copies de couches sélectionnées dans différents fichiers d'annotations ;
- créer des entités d'annotation de mesures qui peuvent être déplacées ou redimensionnée ;
- naviguer entre les annotations à l'aide d'une arborescence hiérarchique, visualiser les propriétés d'annotation et trier l'arborescence selon chaque propriété ;
- visualiser les couches d'annotations une par une ou par association.
- A tout moment, vous pouvez utiliser la touche **Echap** pour annuler la création d'une annotation.

**NOTE:** Par défaut, les annotations sont désactivées pour les documents Office. Pour les activer, reportez-vous au chapitre consacré aux options INI dans le manuel d'installation et d'administration.

## Arborescence de navigation des annotations

En mode Annotation, l'**arborescence de navigation des annotations** apparaît sous l'espace de travail. Si elle n'apparaît pas, dans le menu **Options**, sélectionnez **Afficher les panneaux** puis **Panneau des annotations**.

Markups					
Markup Entity		Author	Last Modified 	Page	Layer
 <b>Untitled2</b>					
	Text	JohnDoe	04/09/2008 11:51:06 AM	1	0
	Leader	JohnDoe	04/09/2008 11:51:08 AM	1	0
	bnb	JohnDoe	04/09/2008 11:51:22 AM	1	0
	Highlight	JohnDoe	04/09/2008 11:51:24 AM	1	0
	Box	JohnDoe	04/09/2008 11:51:29 AM	1	0
	Line	JohnDoe	04/09/2008 11:51:31 AM	1	0

L'arborescence affiche une hiérarchie d'annotations ou de commentaires créés par les utilisateurs. Vous pouvez parcourir les annotations. Un ensemble de propriétés est généré pour chacune d'elles. Vous pouvez trier les annotations dans l'arborescence en fonction de chaque propriété en cliquant sur les en-têtes de colonne. Ces propriétés sont les suivantes :

Propriété	Description
Entité d'annotation	Type d'entité d'annotation créée.
Auteur	Nom de l'utilisateur qui a créé l'entité d'annotation.
Dernière modification le	Date et heure auxquelles l'entité d'annotation a été modifiée pour la dernière fois.
Page	Numéro de la page du document d'origine sur laquelle l'entité d'annotation a été créée.
Couche	Couche d'annotation sur laquelle l'entité d'annotation a été créée.

Lorsqu'une entité d'annotation est créée, elle apparaît dans l'arborescence et les informations sont enregistrées dans le fichier d'annotations.

*NOTE: Lorsque vous passez le pointeur de la souris sur une entité, vous affichez ses propriétés Auteur et Date.*

## Filtrage d'annotations

Lors de l'affichage d'annotations, vous pouvez filtrer les fichiers ou les entités d'annotation en fonction de leurs métadonnées.

Pour cela, sélectionnez **Filtre** dans le menu **Annotation** et choisissez l'une des options suivantes : Par auteur, Par type d'entité, Par date de dernière modification, Par page ou Par couche. La boîte de dialogue Filtrer la visibilité des annotations apparaît.

*NOTE: Vous pouvez également cliquer sur **Filtre d'annotation**  dans la barre d'outils Propriétés d'annotation.*

- Pour afficher les annotations créées par un auteur donné, cliquez sur l'onglet **Auteur** et cochez la case en regard du nom de l'auteur. Pour supprimer l'annotation d'un auteur dans le filtre, désactivez la case à cocher associée. Dans l'arborescence de navigation des annotations, une icône de filtre apparaît dans l'en-tête de colonne Auteur.
- Pour afficher les annotations par type d'entité, cliquez sur l'onglet **Types d'entité** et cochez la case en regard du nom de l'entité ou des entités d'annotation. Pour supprimer une entité d'annotation dans le filtre, désactivez la case à cocher associée. Dans l'arborescence de navigation des annotations, une icône de filtre apparaît dans l'en-tête de colonne Entité d'annotation.

- Pour afficher les annotations selon leur date de dernière modification, cliquez sur l'onglet **Dernière modification le**, puis sélectionnez l'une des options suivantes dans la liste :

Option	Description
N'importe quelle date	Affiche toutes les entités d'annotation.
Avant le	Affiche toutes les entités d'annotation modifiées avant la date sélectionnée.
Après le	Affiche toutes les entités d'annotation modifiées après la date sélectionnée.
Le	Affiche toutes les entités d'annotation modifiées à la date sélectionnée.
Entre	Affiche toutes les entités d'annotation modifiées entre les dates sélectionnées.

Une icône de filtre apparaît dans l'en-tête de colonne Dernière modification de l'arborescence de navigation des annotations.

- Pour afficher les annotations par emplacement de page, cliquez sur l'onglet **Page**, puis sélectionnez l'une des options suivantes :

Option	Description
Toutes les pages	Affiche toutes les entités d'annotation dans toutes les pages.
Page en cours	Affiche les entités d'annotation dans la page sélectionnée.
Fourchette de pages	Affiche les entités d'annotation dans la fourchette de pages sélectionnée.

- Pour afficher les annotations par couche, cliquez sur l'onglet **Couche** et cochez la case en regard de la ou des couches. Pour supprimer une couche dans le filtre, désactivez la case à cocher associée. Dans l'arborescence de navigation des annotations, une icône de filtre apparaît dans l'en-tête de colonne Couche.

**NOTE:** Pour supprimer les filtres, dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Filtre** puis **Tout afficher**.



# Utilisation de fichiers d'annotations

Les annotations peuvent être enregistrées dans des **fichiers d'annotations** distincts lorsque vous traitez le même document. Vous pouvez ajouter des informations utilisateur au fichier d'annotations, enregistrer et créer des fichiers d'annotations avec des identifiants d'annotation différents, importer et exporter des fichiers d'annotations ou modifier le fichier d'annotations actif.

## Etats enregistrés

Lorsque vous créez et enregistrez un fichier d'annotations, vous enregistrez également l'état de la vue du fichier. Les états d'une vue incluent le niveau de zoom (étendue), les paramètres de renversement et de rotation, la transformation, le plan de section et la visibilité. Lors de la création d'annotations pour des fichiers 3D contenant des modèles importés, le design importé devient partie intégrante de l'état de la vue. Pour des fichiers EDA, vous pouvez enregistrer des ensembles de couches définis par l'utilisateur avec des annotations

voir “Création d'une vue définie par l'utilisateur”


Les informations d'état sont également enregistrées avec chaque entité d'annotation. Par exemple, si vous utilisez un niveau de zoom donné pendant la création d'une entité d'annotation, AutoVue enregistre les informations avec l'entité d'annotation. Pour accéder à l'état de l'entité d'annotation au moment où vous l'avez créée ou modifiée, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'entité dans l'arborescence des annotations et sélectionnez **Aller à**.

## Création d'un fichier d'annotations

Pour créer un fichier d'annotations :

### TACHE

1. Affichez le fichier à annoter.
2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Nouvelle**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Nouvelle annotation**  dans la barre d'outils Propriétés d'annotation.

### RÉSULTAT:

AutoVue passe en mode Annotation et un nouveau fichier d'annotations apparaît dans l'arborescence de navigation des annotations.

voir aussi “Création d'une couche d'annotations”

## Saisie d'informations d'annotation

Lorsque vous créez une annotation, vous pouvez fournir des informations utilisateur et les enregistrer avec l'annotation.

Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Propriétés**. La boîte de dialogue Informations annotations apparaît.

Indiquez le nom utilisateur, le service, le nom de la société, le lieu et un numéro de téléphone. Cliquez sur **OK** pour enregistrer ces informations et fermer la boîte de dialogue.


## Enregistrement d'un nouveau fichier d'annotations

Pour enregistrer un nouveau fichier d'annotations :

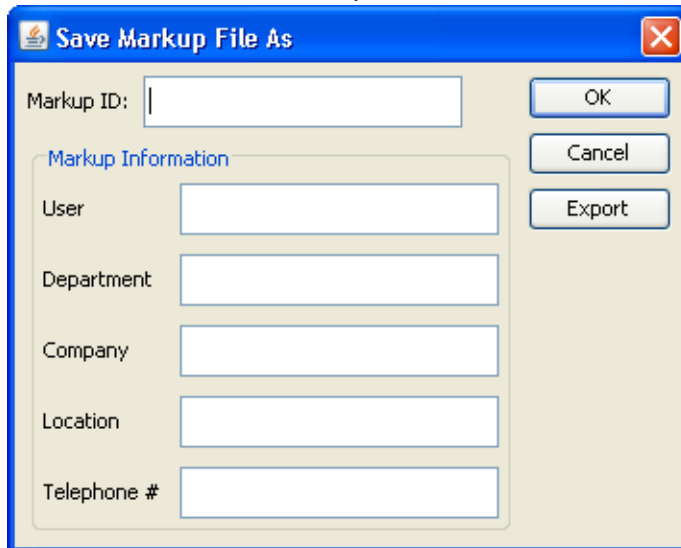
---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Enregistrer**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Enregistrer les annotations**  dans la barre d'outils Propriétés d'annotation.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Enregistrer le fichier d'annotations sous apparaît avec les informations que vous avez saisies lors de la création de l'annotation.



La boîte de dialogue "Save Markup File As" est affichée. Elle contient un champ "Markup ID:" à l'adresse . À droite de ce champ se trouvent les boutons "OK", "Cancel" et "Export". En dessous, une section intitulée "Markup Information" contient cinq champs à l'adresse  :

- User
- Department
- Company
- Location
- Telephone #

2. Dans le champ **ID d'annotation**, entrez un identifiant incluant une combinaison quelconque de caractères ou de chiffres.
3. Cliquez sur **OK**.

---

*RÉSULTAT:* Le fichier d'annotations est enregistré. Les annotations et le fichier restent affichés dans l'espace de travail et dans l'arborescence de navigation des annotations.



## Ouverture de fichiers d'annotations

Pour ouvrir un fichier d'annotations :

---

### TACHE

1. Affichez un fichier contenant des annotations.
2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ouvrir**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Ouvrir les annotations**  dans la barre d'outils AutoVue ou sur **Indicateur d'annotation**  dans l'angle inférieur gauche de la barre d'état.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* L'icône Indicateur d'annotation n'apparaît pas si le fichier que vous avez ouvert n'est associé à aucune annotation existante.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Fichiers d'annotations apparaît.


3. Dans la liste Annotation, cochez la case en regard du fichier d'annotations à ouvrir.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous sélectionnez plusieurs fichiers d'annotations, le menu Annotation active permet de sélectionner la première annotation active. Pour plus d'informations, voir "Activer un fichier d'annotations"
  4. Cliquez sur **OK**.
- 

*RÉSULTAT:* Les annotations sélectionnées apparaissent dans l'espace de travail au début du fichier d'origine.

*NOTE:* Si vous avez sélectionné plusieurs fichiers d'annotations, les annotations s'affichent simultanément.

## Enregistrement d'un fichier d'annotations existant

Pour enregistrer un fichier d'annotations modifié, sélectionnez **Enregistrer** dans le menu **Annotation**.

*NOTE:* Dans la barre d'outils Propriétés d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Enregistrer les annotations** .

Si vous avez ouvert et modifié plusieurs annotations et que vous souhaitez toutes les enregistrer, sélectionnez **Tout enregistrer** dans le menu **Annotation**.

Pour enregistrer une annotation existante en tant que nouvelle annotation, sélectionnez **Enregistrer sous** dans le menu **Annotation**.


## Importation d'un fichier d'annotations

Pour importer un fichier d'annotations au début du fichier d'origine :

---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ouvrir**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Ouvrir annotation**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Fichiers d'annotations apparaît.

2. Cliquez sur **Importer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Sélection du fichier d'annotations à exporter vers apparaît.

3. Accédez au fichier d'annotations à importer et sélectionnez-le.
4. Cliquez sur **Ouvrir**.

---

*RÉSULTAT:* Le fichier d'annotations importé apparaît dans l'espace de travail au début du fichier d'origine.

## Exportation d'un fichier d'annotations

Pour exporter un fichier d'annotations :

---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Enregistrer sous**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour un nouveau fichier d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Enregistrer les annotations** .

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Enregistrer le fichier d'annotations sous apparaît.

2. Cliquez sur **Exporter**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.

3. Accédez à l'emplacement dans lequel vous souhaitez exporter le fichier d'annotations.
4. Saisissez un nom de fichier.
5. Cliquez sur **Enregistrer**.

---

*RÉSULTAT:*

Le fichier d'annotations est exporté vers le répertoire sélectionné.

Par défaut, le format enregistré est *Fichiers d'annotations (\*.\*)*, mais vous pouvez en sélectionner un autre. La liste Enregistrer sous le type propose six formats :

- Fichiers d'annotations (\*.\*)
- Sortie DXF (\*.dxf)
- AutoCAD DWG (\*.dwg)
- Sortie Microstation DGN (\*.dgn)



## Activer un fichier d'annotations

Un document peut comporter plusieurs fichiers d'annotations. Lorsque vous ouvrez plusieurs fichiers d'annotations en même temps, vous pouvez définir l'un d'eux comme fichier d'annotations actif. Toutes les modifications que vous effectuez alors s'appliquent aux annotations actives.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ouvrir**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Ouvrir annotation**  dans la barre d'outils AutoVue ou sur **Indicateur d'annotation**  dans l'angle inférieur gauche de la barre d'état. Si l'icône Indicateur d'annotation n'apparaît pas, le fichier que vous avez ouvert n'est associé à aucune annotation existante.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Fichiers d'annotations apparaît.

2. Dans la liste Annotation, sélectionnez les annotations à ouvrir.
3. Dans la liste Annotation active, sélectionnez le fichier à activer.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* L'annotation active apparaît en gras dans l'arborescence de navigation des annotations.

4. Cliquez sur **OK**.
- 

### RÉSULTAT:

Les annotations sélectionnées apparaissent dans l'espace de travail AutoVue.

## Changement de fichier d'annotations actif

Lorsque plusieurs fichiers d'annotations sont ouverts, vous pouvez remplacer le fichier actif par un autre.

*NOTE:* L'annotation active apparaît en gras dans l'arborescence de navigation des annotations.

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans l'arborescence, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le nom du fichier d'annotations que vous souhaitez activer, puis sélectionnez **Activer**.
- Dans la barre d'outils Propriétés d'annotation, vous pouvez activer une annotation en la sélectionnant dans la liste.
- Procédez comme suit :

Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Activer**. La boîte de dialogue Sélectionner l'annotation active apparaît. Dans la liste Sélectionner l'annotation active, sélectionnez l'annotation que vous souhaitez activer. Cliquez sur **OK** pour activer le fichier d'annotations sélectionné.

## Utilisation de couches d'annotations

Il est possible de diviser les fichiers d'annotations en couches et d'attribuer un nom unique à chaque couche. Vous pouvez créer des couches, leur attribuer un nom et leur appliquer une couleur pour organiser votre travail. Par exemple, différentes couleurs peuvent indiquer des priorités de temps et chaque couche peut contenir des annotations ayant la même fonction.

Lorsque vous utilisez des couches d'annotations, vous pouvez les visualiser individuellement ou en les combinant et ajouter, renommer ou supprimer des couches. Vous pouvez également appliquer une couleur différente à chaque couche.

*NOTE: Par défaut, la couleur des couches est rouge.*

voir aussi “Déplacement d'une entité d'annotation vers une autre couche”

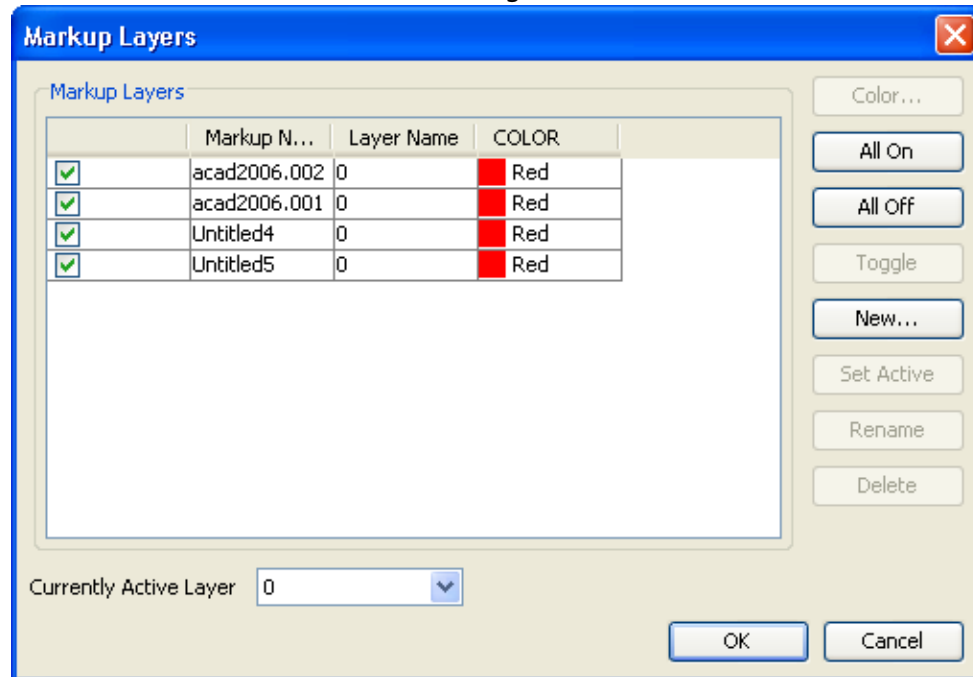
## Création d'une couche d'annotations

La boîte de dialogue Couches d'annotations permet de créer des couches d'annotations.

TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Couches d'annotations**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Couches d'annotations s'affiche.



2. Cliquez sur **Nouvelle**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Nouvelle couche d'annotations apparaît.

3. Saisissez un nom pour la couche d'annotations.
4. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La nouvelle couche d'annotations est ajoutée à la liste dans la boîte de dialogue Couches d'annotations.

5. Pour changer la couleur de la nouvelle couche, cliquez sur **Couleur**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Couleur couche apparaît. La couleur par défaut des couches est rouge.

6. Sélectionnez une couleur et cliquez sur **OK**.
7. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Couches d'annotations.

## Activer une couche d'annotations

Une annotation peut comprendre plusieurs couches, et vous pouvez définir une couche en tant que couche d'annotations active. Lorsqu'une couche d'annotations est active, toutes les modifications que vous effectuez s'appliquent uniquement à cette couche. Pour activer une couche, procédez de l'une des deux façons suivantes :

---

### TACHE



1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Couches d'annotations**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Couches d'annotations s'affiche.
  2. Vous pouvez effectuer l'une des actions suivantes :
    - Dans la liste Couches d'annotations, sélectionnez la couche à activer et cliquez sur **Activer**.
    - Dans la liste Couche active actuellement, sélectionnez la couche à activer.
  3. Cliquez sur **OK**.
- 

## Changement de couleur d'une couche d'annotations

Après avoir créé une couche d'annotations, vous pouvez changer la couleur de ses entités.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Couches d'annotations**. La boîte de dialogue Couches d'annotations apparaît.
  2. Dans la liste des couches d'annotations, sélectionnez la couche dont vous souhaitez changer la couleur.
  3. Cliquez sur **Couleur**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Couleur couche apparaît.
  4. Sélectionnez une **couleur**.
  5. Cliquez sur **OK**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Seules les entités qui ont été créées avec la couleur définie à l'aide de l'option *Par couche*  dans la boîte de dialogue Couches d'annotations changent de couleur. Les entités créées à l'aide des options de couleur de la barre d'outils Propriétés d'annotation ignorent la couleur définie à l'aide de l'option *Par couche*  et ne changent pas de couleur.
  6. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Couches d'annotations.
-



## Changement de nom d'une couche d'annotations

Après avoir créé une couche d'annotations, vous pouvez lui attribuer un autre nom.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Couches d'annotations**. La boîte de dialogue Couches d'annotations apparaît.
  2. Dans la liste des couches d'annotations, sélectionnez la couche à renommer.
  3. Cliquez sur **Renommer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Nouvelle couche d'annotations apparaît.
  4. Saisissez le nouveau nom de la couche.
  5. Cliquez sur **OK**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le nouveau nom est attribué à la couche d'annotations.
  6. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Couches d'annotations.
- 

## Activer/désactiver l'affichage des annotations Couches

Dans la boîte de dialogue Couches d'annotations, vous pouvez afficher ou masquer une couche et ses entités d'annotation associées.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Couches d'annotations**. La boîte de dialogue Couches d'annotations apparaît.
  2. Pour afficher/masquer une ou plusieurs couches, effectuez l'une des opérations suivantes :
    - a Sélectionnez une couche et cliquez sur **Basculer**. La case à cocher correspondant à la couche passe de l'état activé à l'état désactivé. Pour afficher toutes les couches d'annotations, cliquez sur **Tout activer**. Pour masquer toutes les couches d'annotations, cliquez sur **Tout désactiver**.
    - b Dans la liste Couches d'annotations, cochez la case en regard des couches à afficher et désactivez la case à cocher en regard des couches à masquer.
  3. Cliquez sur **OK**.
- 

### RÉSULTAT:

Les entités d'annotation appartenant aux couches sélectionnées apparaissent dans l'espace de travail, au-dessus du fichier d'origine.

## Suppression d'une couche d'annotations

Dans la boîte de dialogue Couches d'annotations, vous pouvez supprimer une couche sélectionnée et ses entités d'annotation associées.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Couches d'annotations**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Couches d'annotations s'affiche.
  2. Dans la liste des couches d'annotations, sélectionnez la couche à supprimer.
  3. Cliquez sur **Supprimer**.
  4. Cliquez sur **OK**.
- 

### RÉSULTAT:

Les couches sélectionnées sont supprimées ainsi que les entités associées.

## Déplacement d'une entité d'annotation vers une autre couche

Après avoir créé une entité d'annotation, vous pouvez l'affecter à une couche d'annotation pré-existante.

---

### TACHE

1. Sélectionnez l'entité ou les entités d'annotation à déplacer.
  2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format** puis **Accéder à la couche**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'entité d'annotation et sélectionner **Format** puis **Accéder à la couche**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Accéder à la couche apparaît.
  3. Dans la liste Couches, sélectionnez la couche de destination.
  4. Cliquez sur **OK**.
- 

### RÉSULTAT:

Les entités d'annotation sélectionnées sont déplacées vers la couche sélectionnée. Seules les entités auxquelles l'option de couleur par couche a été appliquée prennent la couleur de cette couche.

voir aussi “Utilisation d'entités d'annotation”

# Consolidation de fichiers d'annotations

L'option **Consolider** permet de créer un fichier d'annotations qui combine les copies des couches sélectionnées des différents fichiers d'annotation. Pendant la phase de révision, la consolidation simplifie la vérification des documents en fournissant à l'auteur un seul fichier d'annotations combiné au lieu de plusieurs fichiers d'annotations. Notez que l'option Consolider n'est active que lorsque plusieurs fichiers d'annotations sont ouverts.

---

## TACHE

1. Ouvrez les fichiers d'annotations à consolider.
  2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Consolider**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Consolider les annotations apparaît.
  3. Sélectionnez les couches d'annotations à regrouper dans un fichier. Pour sélectionner plusieurs couches, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner toutes les couches, cliquez sur **Tout sélectionner** et pour désélectionner toutes les couches, cliquez sur **Tout désélectionner**.
  4. Dans le champ **ID annotation**, saisissez un identifiant pour le nouveau fichier d'annotations.
  5. Pour ouvrir la nouvelle annotation consolidée en tant qu'annotation active, cochez la case **Ouvrir en tant qu'annotation active**.
  6. Cliquez sur **OK**.
- 

## RÉSULTAT:

Le fichier d'annotations consolidé est enregistré. Si vous avez sélectionné **Ouvrir en tant qu'annotation active**, l'annotation consolidée s'ouvre et devient l'annotation active.

# Annotation de fichiers 2D et 3D






AutoVue offre un certain nombre d'options d'annotation qui présentent le même comportement lors de l'annotation de fichiers 2D ou 3D. Vous pouvez ajouter des entités d'annotation telles que des pièces jointes, des liens hypertexte, des approbations et des tampons.

Pour plus d'informations sur les entités d'annotation propres aux fichiers 2D, voir aussi "Annotations propres aux fichiers 2D".

Pour plus d'informations sur les entités d'annotation propres aux fichiers 3D, voir aussi "Annotations propres aux fichiers 3D".

**NOTE:** Lorsque vous créez une entité d'annotation, vous pouvez appuyer sur la touche **Echap** pour annuler l'opération.


Le tableau suivant répertorie les entités d'annotation propres aux fichiers 2D et 3D :

Option	Description
Pièce jointe	Permet d'ajouter une entité de pièce jointe à l'annotation. Vous pouvez également cliquer sur <b>Pièce jointe</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation. voir "Ajout d'une pièce jointe"
Lien hypertexte	Cliquez sur l'espace de travail pour ajouter un lien hypertexte. Vous pouvez également cliquer sur <b>Lien hypertexte</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation. voir "Ajout d'un lien hypertexte"
Intellistamp	Ajoutez un tampon sur un document dans un environnement connecté ou déconnecté. Comprend des informations spécifiques sur le document et l'utilisateur (métadonnées) provenant directement du système GED/ERP/PLM/UCM. Vous pouvez également cliquer sur <b>IntelliStamp</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation. voir "AutoVue Mobile" "Ajout d'un IntelliStamp"
Approbation	Permet de créer une signature contenant des informations sur l'auteur et les date et heure de création de l'annotation. Vous pouvez également cliquer sur <b>Approbation</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation. voir "Ajout d'entités d'approbation"
Tampon	Cliquez sur le tampon et faites-le glisser depuis la boîte de dialogue jusqu'à l'espace de travail. Vous pouvez également cliquer sur <b>Tampon</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation. voir "Ajout d'un tampon"

## Ajout d'une pièce jointe

Vous pouvez attacher un fichier de tout type (texte, audio ou vidéo) en tant qu'entité d'annotation. La pièce jointe est incorporée dans l'entité d'annotation et s'affiche sous forme d'icône.

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Pièce jointe**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Pièce jointe**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
2. Cliquez sur le dessin pour définir l'emplacement de la pièce jointe à ajouter.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Attacher un fichier apparaît.
3. Dans le champ **Nom de la pièce jointe**, saisissez un nom pour la pièce jointe. Vous pouvez éventuellement fournir une brève description de la pièce jointe dans le champ **Description**.
4. Dans le champ **Fichier de données**, indiquez le chemin d'accès au fichier ou cliquez sur **Parcourir**. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
5. Sélectionnez le fichier et cliquez sur **Ouvrir**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez attacher n'importe quel fichier local.
6. Sélectionnez **Ouvrir avec AutoVue** pour ouvrir la pièce jointe. Désélectionnez **Ouvrir avec AutoVue** pour ouvrir le fichier dans son programme natif.
7. Pour afficher la pièce jointe en tant qu'image spécifique, cliquez sur **Activer icône**. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
8. Sélectionnez l'image et cliquez sur **Ouvrir**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous ne pouvez sélectionner que des fichiers bitmap (.bmp).
9. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Attacher un fichier.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La pièce jointe apparaît dans l'espace de travail des annotations et dans l'arborescence de navigation des annotations. Si vous avez sélectionné **Activer icône**, l'icône sélectionnée apparaît sous forme de pièce jointe dans l'annotation.
10. Cliquez avec le bouton droit sur l'espace de travail pour terminer l'ajout de la pièce jointe.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour ouvrir la pièce jointe, double-cliquez dessus. Elle apparaît dans l'application sélectionnée à l'étape 6.

## Ouverture d'une pièce jointe

Dans l'arborescence de navigation des annotations, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'entité de pièce jointe, puis sélectionnez **Pièce jointe** et l'une des options suivantes :

- **Ouvrir** : La pièce jointe apparaît dans une nouvelle fenêtre AutoVue si l'option **Ouvrir avec AutoVue** est sélectionnée lorsque vous ajoutez le fichier en pièce jointe. Sinon, elle apparaît dans son application native.
- **Ouvrir avec** : Vous pouvez ouvrir la pièce jointe en sélectionnant **AutoVue**, **Desktop Version** ou **Application associée**.

## Modification d'une pièce jointe

---

### TACHE

1. Dans l'arborescence de navigation des annotations, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la pièce jointe et sélectionnez **Modifier** ou double-cliquez sur l'entité d'annotation.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Attacher un fichier apparaît.

2. Effectuez vos modifications et cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue se ferme et vos modifications sont appliquées.

---

## Ajout d'un lien hypertexte


Un lien hypertexte relie le fichier actif à un nouveau fichier ou à une nouvelle application. Vous pouvez créer des liens hypertexte dans le fichier actif de façon à accéder rapidement à vos fichiers et applications externes à AutoVue au moyen d'un simple clic. Cette fonction présente l'avantage d'accéder aux fichiers à partir d'un seul emplacement alors que les informations sont référencées et non dupliquées, ce qui permet de gérer facilement la taille des fichiers lors de leur chargement. Si le fichier lié doit être modifié, les modifications sont effectuées dans un seul emplacement, c'est-à-dire dans le fichier lui-même.

## Création d'un lien hypertexte

---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Lien hypertexte**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Lien hypertexte**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

2. Cliquez sur un point du document à l'endroit où vous souhaitez placer le lien hypertexte.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Etablir un lien hypertexte apparaît.

3. Saisissez un **nom de lien**.

4. Vous pouvez saisir une **description de lien**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Dans la liste Lier à, sélectionnez le type de lien.

Lier à	Description
Fichier de données	Ouvre un fichier de document.
Application	Ouvre une application autre qu'AutoVue.
Script AutoVue	Exécute la commande de script saisie dans le fichier lié.
Serveur DDE	Etablit une connexion à un serveur DDE et exécute la commande saisie dans le fichier lié.
Fonction DLL	Invoke une fonction définie dans la DLL.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le lien varie en fonction du lien sélectionné.

5. Cliquez sur **Parcourir** pour rechercher le chemin d'accès et le fichier de données ou d'application à lier, ou saisissez ces informations.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vérifiez que le fichier exécutable est sélectionné dans le champ **Application** (par exemple, *mspaint.exe*).

6. Pour modifier l'icône du lien hypertexte, cliquez sur **Activer icône**. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.

7. Indiquez un nom de fichier ou recherchez le fichier bitmap à utiliser comme icône, puis cliquez sur **Ouvrir**.

8. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Etablir un lien hypertexte.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous avez modifié l'icône, l'icône sélectionnée apparaît comme lien hypertexte dans l'annotation.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le lien hypertexte apparaît dans l'annotation.

## Ouverture d'un lien hypertexte

Pour ouvrir un lien hypertexte, double-cliquez dessus dans l'espace de travail.

Le fichier de lien hypertexte s'ouvre dans la fenêtre que vous avez sélectionnée dans la boîte de dialogue Etablir un lien hypertexte.

## Modification d'un lien hypertexte

---

### TACHE

1. Dans l'arborescence de navigation des annotations ou dans l'espace de travail, sélectionnez le lien hypertexte à modifier.
  2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format** puis **Editer le lien hypertexte**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur le lien hypertexte et sélectionner **Format** puis **Editer le lien hypertexte**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Etablir un lien hypertexte apparaît.
  3. Modifiez les informations souhaitées.
  4. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Etablir un lien hypertexte.
- 

### RÉSULTAT:

Vos modifications sont enregistrées.

## Suppression d'un lien hypertexte

---

### TACHE

1. Dans l'arborescence de navigation des annotations ou dans l'espace de travail, sélectionnez le lien hypertexte à supprimer.
  2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format** puis **Supprimer le lien hypertexte**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur le lien hypertexte et sélectionner **Format** puis **Supprimer le lien hypertexte**. Vous pouvez également supprimer le lien hypertexte en sélectionnant celui-ci et en appuyant sur la touche Suppr.
- 

### RÉSULTAT:

Le lien hypertexte est supprimé.

## Ajout d'entités d'approbation


L'entité **Approbation** est un tampon d'approbation contenant des informations sur l'auteur, la date et l'heure de création de l'annotation. Vous créez une entité d'approbation lors de la finalisation d'un fichier d'annotations.



**NOTE:** Si une annotation est modifiée après la création d'une approbation, celle-ci est révoquée et disparaît de l'espace de travail, mais elle reste affichée dans l'arborescence de navigation des annotations. Double-cliquez sur l'entité d'approbation dans l'arborescence pour en afficher l'historique indiquant la personne qui a révoqué l'approbation et les dates de création et d'annulation de l'approbation.

---

#### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Approbation**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Approbation**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
  2. Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris pour créer un rectangle dans le dessin à l'endroit où vous souhaitez placer l'approbation.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Approbation s'ouvre avec les détails de l'approbation.
  3. Cliquez sur **OK**.
- 

#### RÉSULTAT:


L'entité d'approbation indiquant l'auteur, la date de création et la date d'approbation apparaît dans le dessin et dans l'arborescence.

## Révocation d'une approbation

Vous pouvez révoquer une approbation dans un dessin.

---

#### TACHE

1. Dans l'arborescence des annotations ou dans l'espace de travail, double-cliquez sur l'entité d'annotation Approbation.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Approbation**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Approbation apparaît.
  2. Cliquez sur **Révoquer**.
- 

#### RÉSULTAT:

L'approbation disparaît du dessin, mais demeure dans l'arborescence de navigation des annotations.

## Réapprobation d'une approbation

Pour réapprouver l'approbation qui a été révoquée :

---

### TACHE

1. Dans l'arborescence, double-cliquez sur l'entité d'annotation Approbation. La boîte de dialogue Approbation apparaît.
  2. Cliquez sur **Approuver**.
- 


### RÉSULTAT:

L'entité d'annotation apparaît à nouveau dans le dessin et dans l'arborescence.

## Affichage de l'historique d'une approbation

---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Approbation**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Approbation**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
  2. Cliquez sur **Historique**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Historique des approbations apparaît en indiquant l'auteur, la date et l'heure de création de l'approbation.
  3. Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue Historique des approbations.
- 

## Ajout d'un IntelliStamp

L'entité d'annotation IntelliStamp permet de créer un tampon qui contient des informations sur le document et l'utilisateur (métadonnées) provenant directement du système GED/ERP/PLM/UCM principal. Pour ajouter une entité d'annotation IntelliStamp à un document, procédez comme suit :


*NOTE: Dans la version Desktop, vous ne pouvez ajouter un IntelliStamp que lorsque vous annotez un pack mobile et seulement si ce dernier a été créé à partir d'un système principal contenant une définition d'IntelliStamp.*

*voir "AutoVue Mobile"*

---

### TACHE

1. Passez en mode Annotation.

2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **IntelliStamp**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **IntelliStamp**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
3. Dans l'espace de travail, cliquez et faites glisser le cadre jusqu'à obtenir la taille désirée pour l'IntelliStamp.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue IntelliStamp s'affiche.
4. Sélectionnez un IntelliStamp dans la zone Choisissez un tampon.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour redimensionner l'IntelliStamp, sélectionnez **Activer le redimensionnement**.
5. Cliquez sur **OK**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue IntelliStamp se ferme et l'IntelliStamp apparaît dans l'espace de travail et dans l'arborescence des entités d'annotation.
6. Cliquez avec le bouton droit sur l'espace de travail pour terminer le positionnement de l'IntelliStamp.

## Affichage/modification des attributs d'un IntelliStamp

Pour afficher les attributs d'un IntelliStamp, double-cliquez sur l'entité d'annotation IntelliStamp. La boîte de dialogue Attributs GED apparaît avec la liste de tous les attributs de l'IntelliStamp.

*NOTE:* Tous les attributs marqués comme masqués sont également répertoriés dans la boîte de dialogue des attributs.

Cette boîte de dialogue comporte trois colonnes contenant les valeurs d'attribut définies lors de l'étape de conception :

- La colonne *Nom* affiche le nom de l'attribut tel qu'il a été défini lors de l'étape de conception. Il s'agit du nom défini par le système GED/ERP/PLM/UCM principal ou du nom défini par l'utilisateur.
- La colonne *Valeur* affiche la valeur affectée. Si l'attribut n'a pas été marqué comme fichier *en lecture seule* lors de l'étape de conception, vous pouvez modifier cette valeur.
- La colonne *Valeur issue de GED* affiche la valeur attribuée depuis le système principal.

La boîte de dialogue GED comporte deux boutons : **Valider les modifications** et **Réinitialiser**:

- Pour transmettre les modifications effectuées dans la boîte de dialogue Attributs GED au pack mobile, cliquez sur le bouton **Valider les modifications**.

- Pour affecter aux attributs IntelliStamp les valeurs définies dans le pack mobile, cliquez sur le bouton **Réinitialiser**.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **OK** pour appliquer vos modifications et fermer la boîte de dialogue Attributs GED.


## Ajout d'un tampon

Un tampon est une entité graphique telle qu'un logo de société. Pour l'utiliser en tant qu'entité graphique, il doit être ajouté dans une bibliothèque de tampons. Vous pouvez

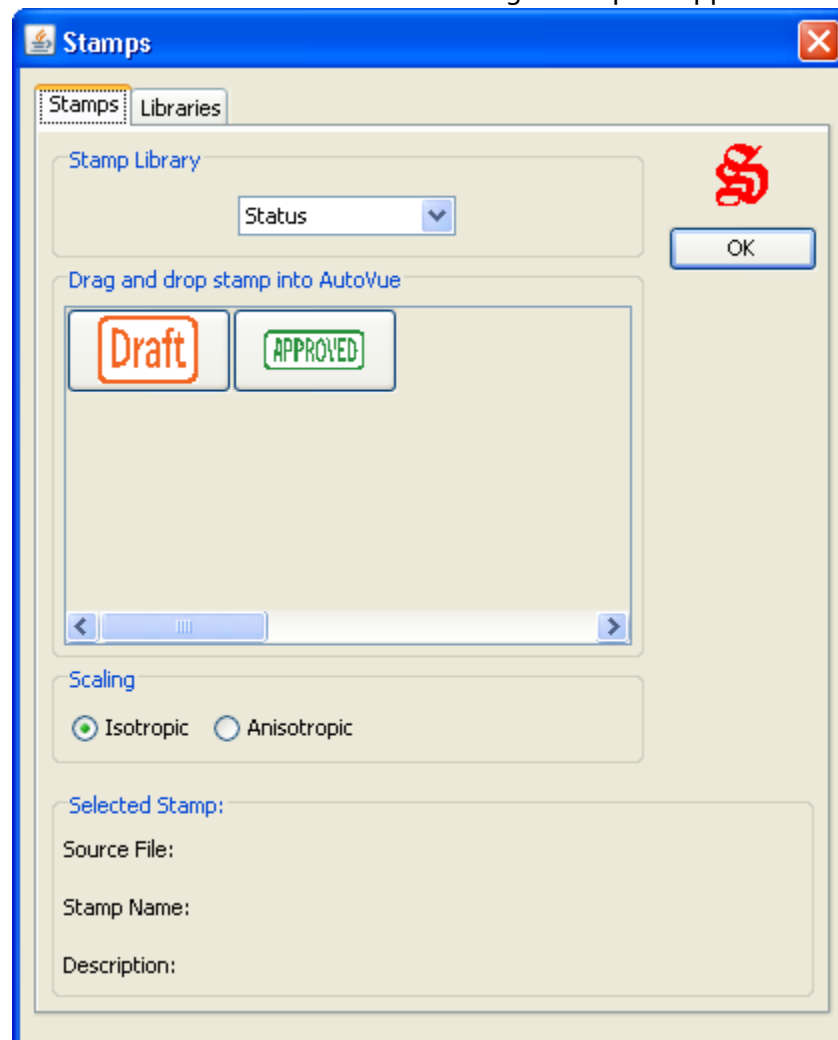
créer une bibliothèque de tampons et y ajouter des tampons. Vous pouvez également ajouter ou supprimer des tampons dans les bibliothèques existantes.

#### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Tampon**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Tampon**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Tampons apparaît.



2. Cliquez sur l'onglet **Tampons**.
3. Dans la liste Bibliothèques de tampons, sélectionnez la bibliothèque contenant le tampon qui vous intéresse.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les tampons de la bibliothèque sélectionnée apparaissent.

4. Cliquez sur **Isotropique** pour mettre à l'échelle le tampon de façon proportionnelle.
5. Cliquez sur **Anisotropique** pour mettre à l'échelle le tampon de façon non proportionnelle.

6. Faites glissez le tampon vers l'espace de travail.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour ajouter d'autres tampons, répétez les étapes 3 à 5.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le tampon apparaît dans le dessin et dans l'arborescence de navigation des annotations.


7. Fermez la boîte de dialogue Tampons.
- 

## Création d'une bibliothèque de tampons

---

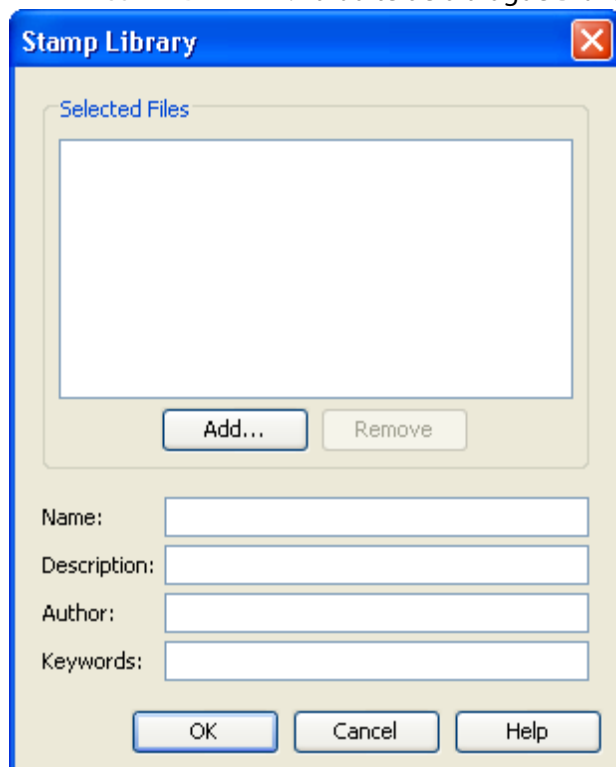
### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Tampon**. La boîte de dialogue Tampons apparaît.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Tampon**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

2. Cliquez sur l'onglet **Bibliothèques**.
3. Cliquez sur **Créer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Bibliothèque de tampons apparaît.




4. Saisissez le nom, la description, l'auteur et les mots-clés de la bibliothèque dans les champs respectifs.

5. Pour ajouter un tampon à la bibliothèque, cliquez sur **Ajouter**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
6. Recherchez le tampon à ajouter, puis cliquez sur **Ouvrir**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour ajouter plusieurs tampons, répétez les étapes 4 à 6.  
Pour supprimer un tampon, sélectionnez-le et cliquez sur **Supprimer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le fichier s'ouvre dans la liste Fichiers de tampons.
7. Fermez la boîte de dialogue Tampons.


## Ajout d'un tampon à une bibliothèque

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Tampon**. La boîte de dialogue Tampons apparaît.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Tampon**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
2. Cliquez sur l'onglet **Tampons**.
3. Dans la liste Bibliothèques de tampons, sélectionnez la bibliothèque dans laquelle vous souhaitez ajouter un tampon.
4. Cliquez sur **Ajouter un tampon**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Définition de tampon apparaît.
5. Indiquez le fichier source, le nom et la description du tampon dans les champs respectifs ou cliquez sur **Parcourir** pour rechercher le fichier source.
6. Cliquez sur **OK**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour ajouter d'autres tampons, répétez les étapes 4 et 5.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les tampons apparaissent sous la section Faire glisser un tampon dans AutoVue de la boîte de dialogue Tampons.
7. Fermez la boîte de dialogue Tampons.

## Suppression d'un tampon dans une bibliothèque

### TACHE


1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, puis **Tampon**. La boîte de dialogue Tampons apparaît.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Tampon**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

2. Cliquez sur l'onglet **Tampons**.
  3. Dans la liste Bibliothèques de tampons, sélectionnez la bibliothèque contenant le tampon à supprimer.
  4. Les tampons apparaissent dans la section Faire glisser un tampon dans AutoVue.
  5. Sélectionnez le tampon à supprimer et cliquez sur **Supprimer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le tampon disparaît de la bibliothèque.
  6. Fermez la boîte de dialogue Tampons.
- 

## Modification des informations d'une bibliothèque de tampons

---


### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Tampon**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Tampon**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Tampons apparaît.
  2. Cliquez sur l'onglet **Bibliothèques**.
  3. Dans la liste Bibliothèques de tampons, sélectionnez la bibliothèque à modifier.
  4. Cliquez sur **Modifier**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Bibliothèque de tampons apparaît.
  5. Modifiez les informations.
  6. Cliquez sur **OK**.
  7. Fermez la boîte de dialogue Tampons.
- 

## Suppression d'une bibliothèque de tampons

---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Tampon**. La boîte de dialogue Tampons apparaît.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Tampon**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
2. Cliquez sur l'onglet **Bibliothèques**.
3. Dans la liste Bibliothèques de tampons, sélectionnez la bibliothèque à supprimer.



4. Cliquez sur **Supprimer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La bibliothèque disparaît de la liste des bibliothèques de tampons de l'onglet **Tampons**.

5. Fermez la boîte de dialogue Tampons.



## Annotations propres aux fichiers 2D








AutoVue propose diverses options d'annotation conviviales qui permettent de créer des annotations dans des fichiers 2D. Vous pouvez créer des entités telles que des arcs, des rectangles, des cercles, des nuages, des lignes et des polygones, ou encore dessiner une flèche avec des segments multilignes et lui ajouter du texte.












**NOTE:** Lorsque vous créez une entité d'annotation, vous pouvez appuyer sur la touche **Echap** pour annuler l'opération.



### Entités d'annotation 2D

Vous pouvez créer différents types d'entité d'annotation. Pour accéder aux entités d'annotation, sélectionnez **Ajouter une entité** dans le menu **Annotation**. Ces entités sont les suivantes :

Option	Description
	Pour finaliser une entité d'annotation (un rectangle, par exemple), il suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris dans l'espace de travail AutoVue.
Arc	<p>Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris pour dessiner un arc.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Arc</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p>
Pièce jointe	<p>Permet d'ajouter une entité de pièce jointe à l'annotation.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Pièce jointe</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p> <p>voir "Ajout d'une pièce jointe"</p>

Option	Description
Rectangle	<p>Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris pour dessiner un rectangle.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Rectangle</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p> <p>Pour dessiner un carré à la place d'un rectangle, appuyez sur la touche <b>Maj</b> et maintenez-la enfoncée tout en cliquant et en faisant glisser le pointeur de la souris.</p>
Nuage	<p>Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris pour dessiner un nuage.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Nuage</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p>
Cercle	<p>Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris pour dessiner un cercle.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Cercle</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p> <p>Pour dessiner un cercle au lieu d'une ellipse, maintenez la touche <b>Maj</b> enfoncée tout en cliquant et en faisant glisser la souris.</p>
Main levée	<p>Cliquez, relâchez le bouton et faites glisser le pointeur de la souris pour dessiner une entité.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Main levée</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p> <p>Vous pouvez créer une entité Main levée contiguë ou non contiguë. voir "Ajout d'une entité à main levée"</p>
Surbrillance	<p>Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris pour mettre en surbrillance une zone encadrée.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Surbrillance</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p> <p>Le rectangle mis en surbrillance est rempli par une couleur transparente.</p>
Lien hypertexte	<p>Cliquez sur l'espace de travail pour ajouter un lien hypertexte.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Lien hypertexte</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p> <p>voir "Ajout d'un lien hypertexte"</p>
Intellistamp	<p>Ajoutez un tampon sur un document dans un environnement connecté ou déconnecté. Comprend des informations spécifiques sur le document et l'utilisateur (métadonnées) provenant directement du système GED/ERP/PLM/UCM.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>IntelliStamp</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p>

Option	Description
Flèche	<p>Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris pour dessiner une flèche.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Flèche</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p> <p>Pour aligner un segment d'une entité Flèche sur l'axe horizontal ou vertical le plus proche, maintenez la touche <b>Maj</b> enfoncée tout en cliquant sur le segment et en le faisant glisser.</p> <p>voir "Ajout d'une flèche"</p>
Ligne	<p>Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris pour dessiner une ligne.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Ligne</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p> <p>Pour dessiner une ligne et l'aligner sur l'axe horizontal ou vertical le plus proche, maintenez la touche <b>Maj</b> enfoncée tout en cliquant sur la ligne et en la faisant glisser.</p> <p>voir "Alignement d'un segment de droite sur l'axe vertical ou horizontal"</p>
Mesures	<p>Permet de créer des entités de mesure d'annotation.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Distance</b> , <b>Aire</b> , <b>Angle</b> , <b>Arc</b>  ou <b>Distance minimale</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p> <p>voir "Création d'entités de mesure d'annotation non vectorielles"</p> <p>"Création d'entité de mesure d'annotation non vectorielles"</p> <p>"Création d'entités de mesure d'annotation EDA"</p>
Note	<p>Permet d'ajouter une note à l'annotation.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Note</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p> <p>voir "Ajout d'une note"</p>
Polygone	<p>Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris pour dessiner un polygone.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Polygone</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p>
Polyligne	<p>Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris pour dessiner une polyligne.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Polyligne</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p> <p>Pour aligner un segment d'une entité Polyligne avec l'axe horizontal ou vertical le plus proche, maintenez la touche <b>Maj</b> enfoncée tout en cliquant sur le segment et en le faisant glisser.</p> <p>voir "Alignement d'un segment de droite sur l'axe vertical ou horizontal"</p>
Approbation	<p>Permet de créer une signature contenant des informations sur l'auteur et les date et heure de création de l'annotation.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Approbation</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p> <p>voir "Ajout d'entités d'approbation"</p>


Option	Description
Tampon	<p>Cliquez sur le tampon et faites-le glisser vers l'annotation.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Tampon</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p> <p>voir "Ajout d'un tampon"</p>
Texte	<p>Permet d'ajouter du texte à l'annotation.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Texte</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p> <p>voir "Ajout d'un texte"</p>

## Ajout d'une entité à main levée

Vous pouvez créer une entité d'annotation à main levée et la rendre contiguë ou non contiguë.


### Création d'une entité Main levée non contiguë

#### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Main levée**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Main levée**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
2. Cliquez sur un point du dessin à l'endroit où vous souhaitez commencer à créer l'entité Main levée.
3. Déplacez le curseur pour créer l'entité Main levée.
4. Cliquez sur un point du dessin à l'endroit où vous souhaitez interrompre l'entité Main levée.
5. Cliquez sur un autre point du dessin à l'endroit où vous souhaitez recommencer à créer l'entité Main levée.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez interrompre l'entité Main levée autant de fois que nécessaire en répétant les étapes 4 et 5.
6. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour terminer l'entité Main levée.


## Création d'une entité Main levée contiguë

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Main levée**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Main levée**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
2. Cliquez sur un point du dessin à l'endroit où vous souhaitez commencer à créer l'entité Main levée.
3. Déplacez le curseur pour créer l'entité Main levée.
4. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour terminer l'entité Main levée.

## Ajout d'une flèche

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Flèche**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Flèche**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
2. Cliquez sur un point du document à l'endroit où vous souhaitez définir le point d'ancrage de la flèche.
3. Déplacez le curseur pour dessiner la flèche.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour dessiner un segment de flèche et l'aligner sur l'axe horizontal ou vertical le plus proche, maintenez la touche **Maj** enfoncée tout en déplaçant le curseur.
4. Pour dessiner une flèche avec plusieurs segments de droite, répétez les étapes 2 et 3 aussi souvent que nécessaire.
5. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la flèche. Une zone de texte apparaît à la fin de la flèche.
6. Dans la zone de texte, saisissez le texte à joindre à la flèche.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La hauteur de la zone de texte est redimensionnée en fonction du texte saisi.
7. Pour modifier les propriétés de la police de la zone de texte, accédez au menu **Annotation** et sélectionnez **Format** puis **Police**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également modifier le type, le style et la taille de la police à partir des listes respectives des propriétés de police de la barre d'outils Propriétés d'annotation.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Police apparaît pour vous permettre de changer de type, de style et de taille de police.

8. Cliquez sur **OK** pour implémenter les changements de police de caractères et fermer la boîte de dialogue Police.
9. Pour modifier les propriétés de ligne ou la couleur de remplissage de la flèche, sélectionnez celle-ci, accédez au menu **Annotation** et sélectionnez **Format** et la ou les propriétés à modifier.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également modifier le style et l'épaisseur de la ligne, les types et les couleurs de remplissage à partir des listes respectives des propriétés de ligne de la barre d'outils Propriétés d'annotation.

10. Cliquez avec le bouton droit de la souris en dehors de la zone de texte pour achever la modification.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour modifier le texte de la flèche, double-cliquez sur la flèche dans l'arborescence ou dans l'espace de travail.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le texte apparaît dans le dessin et dans l'arborescence de navigation des annotations.

---

## Alignement d'un segment de droite sur l'axe vertical ou horizontal

Vous pouvez dessiner un segment de droite à l'aide du mode Sélection libre et l'aligner sur l'axe horizontal ou vertical le plus proche. Vous pouvez également aligner un segment de droite existant sur l'axe le plus proche. Vous pouvez aligner des segments de droite de type ligne, des segment de droite de flèche et de polyligne et des entités de mesure.

Pour plus d'informations sur le mode Sélection libre, voir “Modes de sélection dans des fichiers vectoriels 2D”.

---

### TACHE

1. Pour dessiner et imposer l'alignement d'un segment de droite, appuyez sur la touche **Maj** et maintenez-la enfoncée tout en cliquant sur le segment et en le faisant glisser.
  2. Pour imposer l'alignement d'un segment de droite existant, cliquez sur celui-ci et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, puis appuyez sur la touche **Maj** et maintenez-la enfoncée.
  3. Lorsque le segment de droite est horizontal ou vertical, relâchez le bouton gauche de la souris, puis la touche **Maj**.
- 

## Création d'entités de mesure d'annotation non vectorielles

Lors de l'annotation de fichiers 2D non vectoriels, vous pouvez créer des entités de mesure d'annotation, en plus de toutes les options d'annotation disponibles pour les fichiers 2D.

Les options de mesure en mode Annotation sont légèrement différentes de celles proposées en mode Affichage.





voir “Annotations propres aux fichiers 2D”

En mode Annotation, les lignes de mesure définies et leurs valeurs apparaissent comme des entités dans la couche d'annotations active. Il est possible de déplacer, de redimensionner ou de supprimer ces entités. Vous pouvez aussi modifier la police d'une entité de mesure, aligner une entité de mesure par sélection libre sur l'axe horizontal ou vertical, ajouter des unités de mesure et des symboles aux mesures et les faire apparaître sur le dessin.

**NOTE:** Lorsque vous créez une entité d'annotation, vous pouvez appuyer sur la touche **Echap** pour annuler l'opération.

Les options de mesure varient entre les fichiers vectoriels et non vectoriels. Par exemple, vous pouvez sélectionner des points fixes dans les dessins des fichiers vectoriels, alors que vous ne pouvez effectuer que des sélections libres dans des fichiers non vectoriels.

Le mode Annotation propose plusieurs options de mesure pour créer des entités de mesure d'annotation. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Mesure** pour accéder aux options de mesure suivantes :

Option	Description
Angle	Mesure l'angle entre deux points sélectionnés. Vous pouvez également cliquer sur <b>Angle</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
Arc	Mesure une entité d'arc. Vous pouvez également cliquer sur <b>Arc</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
Aire	Mesure une surface sélectionnée. Vous pouvez également cliquer sur <b>Aire</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
Distance	Mesure la distance entre deux points sélectionnés. Vous pouvez également cliquer sur <b>Distance</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

## Mesure des distances


L'option **Distance** permet de mesurer la distance entre deux points spécifiques.

voir “Modification des unités et des symboles de mesure”

## “Changement de police”

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Distance**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît. Vous pouvez également cliquer sur **Distance**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

2. Dans la liste des unités de la distance mesurée, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la distance.
3. Cliquez sur un point du dessin pour définir le point de départ.
4. Cliquez sur un autre point pour définir le point d'arrivée.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le chemin de ligne mesuré apparaît dans l'annotation active.

5. Déplacez le curseur et cliquez sur un emplacement du dessin pour afficher la distance mesurée.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La mesure et l'unité apparaissent dans une entité de zone de valeur de la couche d'annotation active. La distance mesurée, delta X et delta Y apparaissent dans la boîte de dialogue **Entités de mesure**.

6. Pour redimensionner la zone de valeur, sélectionnez-la, cliquez sur les poignées du cadre et faites-les glisser.
7. Cliquez sur la zone de texte et faites-la glisser pour la déplacer dans le dessin.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.

8. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 

## Mesure d'une distance cumulée

L'option **Distance cumulée** permet de mesurer la distance le long d'un chemin de points multifacettes (contigus).

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Distance**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît. Vous pouvez également cliquer sur **Distance**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

2. Dans la liste des unités de la distance mesurée, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la distance.
3. Sélectionnez **Cumulée**.
4. Cliquez sur un point du dessin pour définir le point de départ.



5. Continuez à cliquer sur les points le long du chemin à mesurer.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Chaque point est relié par une ligne.
6. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour terminer la mesure.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le chemin linéaire mesuré, la mesure cumulée et l'unité apparaissent dans une entité de zone de valeur de la couche d'annotations active. La distance mesurée cumulée, delta X, delta Y et la distance de Manhattan apparaissent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
7. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Calibrage d'une distance

Calibrez la mesure de distance.

---

### TACHE


1. Mesurez la distance entre deux points ou la distance cumulée.
  2. Dans l'onglet **Distance**, cliquez sur **Calibrer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Calibrage de distance s'ouvre avec la distance mesurée.
  3. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez calibrer la distance.
  4. Sélectionnez **Calibrer à** et saisissez une valeur pour déterminer le calibrage de la distance à l'aide d'une valeur.
  5. Sélectionnez **Facteur** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage de la distance à l'aide d'un facteur.
  6. Cliquez sur **OK**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les résultats du calibrage apparaissent dans la boîte de dialogue Mesure.
  7. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Calibrage de distance.
-

## Mesure d'une aire

L'option **Aire** permet de mesurer la surface et le périmètre d'une région.

---

### TACHE


1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Aire**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Surface**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.
  2. Dans la liste des unités Aire mesurée, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la surface.
  3. Dans la liste des unités Périmètre, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer le périmètre.
  4. Pour cumuler le résultat net d'aire des différentes aires, cliquez sur **Ajouter**.
  5. Pour soustraire une aire du résultat net d'aire, cliquez sur **Soustraire**.
  6. Pour effacer le contenu du champ Résultat net d'aire, cliquez sur **Effacer**.
  7. Cliquez sur un point du dessin pour définir le point de départ.
  8. Continuez de cliquer sur les points du dessin pour définir l'aire à mesurer.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Chaque point est relié par une ligne.
  9. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour terminer la mesure.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le chemin linéaire mesuré, la mesure et l'unité apparaissent dans une entité de zone de valeur de la couche d'annotations active. Les mesures d'aire et de périmètre apparaissent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
  10. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 

## Mesure d'un angle

L'option **Angle** permet de mesurer l'angle entre deux points dans un dessin.

---

### TACHE


1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Angle**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Angle**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.
2. Dans la liste des unités Angle mesuré, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer l'angle.

3. Cliquez sur les points du dessin pour définir l'angle à mesurer.
  - Le premier clic définit le point de départ de la mesure de l'angle.
  - Le deuxième clic définit le sommet de la mesure de l'angle.
  - Le troisième clic définit le point d'arrivée de la mesure de l'angle.
  - Les points sont reliés par les bras d'angle qui sont eux-mêmes reliés par un arc.
4. Déplacez le curseur pour augmenter ou diminuer la longueur radiale et de l'arc.
5. Cliquez à nouveau pour terminer la mesure.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le chemin linéaire mesuré, la mesure de l'angle et l'unité apparaissent dans une entité de zone de valeur de la couche d'annotations active. L'angle mesuré apparaît également dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
6. Pour redimensionner la zone de valeur, sélectionnez-la, cliquez sur les poignées du cadre et faites-les glisser.
7. Cliquez sur la zone de valeur et faites-la glisser pour la déplacer dans le dessin.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.
8. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Mesure d'un arc

L'option **Arc** permet de définir un arc dans un dessin et d'en mesurer le centre, le rayon et le diamètre.

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Arc**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Arc**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.
2. Dans la liste des unités de longueur de l'arc, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer l'arc.
3. Dans la liste des unités Angle mesuré, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer l'angle. Les options sont en degrés ou radians.
4. Sélectionnez **Ajouter rayon** pour mesurer le rayon de l'arc.
5. Sélectionnez **Ajouter diamètre** pour mesurer le diamètre de l'arc.
6. Cliquez sur trois points du dessin pour définir l'arc à mesurer.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les points sont reliés par un arc.
7. Cliquez à nouveau pour terminer la mesure.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le chemin linéaire mesuré, la mesure de l'arc et l'unité apparaissent dans une entité de zone de valeur de la couche d'annotations active et dans la boîte de dialogue Entités de mesure.

8. Pour redimensionner la zone de valeur, sélectionnez-la, cliquez sur les poignées du cadre et faites-les glisser.
  9. Cliquez sur la zone de texte et faites-la glisser pour la déplacer dans le dessin.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.
  10. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 

## Calibrage d'un arc

---

### TACHE

1. Mesurez un arc du dessin.
2. Dans l'onglet **Arc**, cliquez sur **Calibrer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Calibrage de rayon s'ouvre avec la distance mesurée.

3. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure dans laquelle vous souhaitez calibrer la distance.
4. Cliquez sur **Calibrer à** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage à l'aide d'une valeur.
5. Cliquez sur **Facteur** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage à l'aide d'un facteur.
6. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les résultats du calibrage apparaissent dans l'onglet Arc.

7. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
- 

## Création d'entité de mesure d'annotation non vectorielles

Lors de l'annotation de fichiers 2D non vectoriels, vous pouvez créer des entités de mesure d'annotation, en plus de toutes les options d'annotation disponibles pour les fichiers 2D. Les options de mesure en mode Annotation sont légèrement différentes de celles proposées en mode Affichage.





Les options de mesure varient entre les fichiers vectoriels et non vectoriels. Par exemple, vous pouvez sélectionner des points fixes dans les dessins des fichiers vectoriels, alors que vous ne pouvez effectuer que des sélections libres dans des fichiers non vectoriels.

En mode Annotation, les lignes de mesure définies et leurs valeurs apparaissent comme des entités dans la couche d'annotations active. Il est possible de déplacer, de redimensionner, de masquer ou de supprimer ces entités. Vous pouvez aussi modifier la police d'une entité de mesure, aligner une entité de mesure par sélection libre sur l'axe horizontal ou vertical

ou ajouter des unités de mesure et des symboles aux mesures et les faire apparaître sur le dessin.

**NOTE:** Lorsque vous créez une entité d'annotation, vous pouvez appuyer sur la touche **Echap** pour annuler l'opération.


Le mode Annotation propose plusieurs options de mesure pour créer des entités de mesure d'annotation. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Mesure** pour accéder aux options de mesure suivantes :




Option	Description
Angle	Mesure l'angle entre deux points sélectionnés. Vous pouvez également cliquer sur <b>Angle</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
Arc	Mesure une entité d'arc. Vous pouvez également cliquer sur <b>Arc</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
Aire	Mesure une surface sélectionnée. Vous pouvez également cliquer sur <b>Aire</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
Distance	Mesure la distance entre deux points sélectionnés. Vous pouvez également cliquer sur <b>Distance</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

## Modes de sélection dans des fichiers vectoriels 2D

Les **modes de sélection** disponibles permettent de cliquer sur des points géométriques précis d'un dessin. Par exemple, si vous sélectionnez **Sélection au point d'arrivée** et que vous placez le curseur sur le point d'arrivée d'une ligne, ce point apparaît en surbrillance dans un cadre de sélection.

Les modes de sélection permettent de sélectionner le point milieu, le point central et le point d'arrivée d'une entité :

Bouton	Sélectionner	Description
	Point d'arrivée	Mode de sélection géométrique où un cadre de sélection apparaît lorsque vous placez le curseur près du point d'arrivée d'un composant linéaire.

Bouton	Sélectionner	Description
	Point milieu	Mode de sélection géométrique : un rectangle de sélection s'affiche lorsque le curseur est placé près du point médian d'un composant linéaire.
	Point central	Mode de sélection géométrique où un cadre de sélection apparaît lorsque vous placez le curseur près du centre d'un composant linéaire.
	Sélection libre	Permet de sélectionner n'importe quel point du dessin.

**NOTE:** Lorsque vous sélectionnez un mode de sélection, vous pouvez également sélectionner tous les modes de sélection (**Tout activer**) ou les désélectionner tous (**Tout désactiver**).


Le tableau suivant répertorie les emplacements de sélection pour certaines mesures :

Mesures	Emplacement de sélection
Aire	Sélectionne une forme du dessin.
Arc	Sélectionne un arc du dessin.
Angle	Sélectionne deux lignes non parallèles.

## Mesure des distances

L'option **Distance** permet de mesurer la distance entre deux points spécifiques.

### TACHE


- Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Distance**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît. Vous pouvez également cliquer sur **Distance**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
- Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.
- Pour sélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Tout activer** et pour les désélectionner tous, cliquez sur **Tout désactiver**.
- Dans la liste des unités de la distance mesurée, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la distance.
- Cliquez sur un point du dessin pour définir le point de départ.

6. Cliquez sur un autre point pour définir le point d'arrivée.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous avez sélectionné **Cumulée**, continuez à cliquer sur les points le long du chemin à mesurer.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le chemin de ligne mesuré apparaît dans l'annotation active.
7. Déplacez le curseur et cliquez sur un emplacement du dessin pour afficher la distance mesurée.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La mesure et l'unité apparaissent dans une entité de zone de valeur de la couche d'annotation active. La distance mesurée, delta X et delta Y apparaissent dans la boîte de dialogue **Entités de mesure**.
8. Pour redimensionner la zone de valeur, sélectionnez-la, cliquez sur les poignées du cadre et faites-les glisser.
9. Cliquez sur la zone de texte et faites-la glisser pour la déplacer dans le dessin.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.
10. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Mesure d'une distance cumulée

L'option **Distance cumulée** permet de mesurer la distance le long d'un chemin de points multifacettes (contigus).

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Distance**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Distance**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.
2. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.
3. Pour sélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Tout activer** et pour les désélectionner tous, cliquez sur **Tout désactiver**.
4. Dans la liste des unités de la distance mesurée, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la distance.
5. Sélectionnez **Cumulée**.
6. Cliquez sur la première entité pour définir le point de départ.
7. Continuez à cliquer sur les points le long du chemin à mesurer.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Chaque point est relié par une ligne.

8. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour terminer la mesure.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le chemin linéaire mesuré, la mesure et l'unité apparaissent dans une entité de zone de valeur de la couche d'annotations active. La distance mesurée, delta X, delta Y et la distance de Manhattan apparaissent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.

9. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 

## Calibrage d'une distance

Calibrez la mesure de distance.

---

### TACHE


1. Mesurez la distance entre deux points ou la distance cumulée.
  2. Dans l'onglet **Distance**, cliquez sur **Calibrer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Calibrage de distance s'ouvre avec la distance mesurée.
  3. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez calibrer la distance.
  4. Sélectionnez **Calibrer à** et saisissez une valeur pour déterminer le calibrage de la distance à l'aide d'une valeur.
  5. Sélectionnez **Facteur** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage de la distance à l'aide d'un facteur.
  6. Cliquez sur **OK**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les résultats du calibrage apparaissent dans la boîte de dialogue Mesure.
  7. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Calibrage de distance.
- 

## Mesure d'une aire

L'option Aire permet de mesurer la surface et le périmètre d'une région.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesurer**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.
2. Cliquez sur l'onglet **Aire**.




3. Sélectionnez **Entre points** pour mesurer l'aire entre les points d'un dessin. Les modes de sélection sont affichés.
4. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.
5. Sélectionnez **Forme** pour mesurer l'aire d'une forme prédéfinie dans le dessin. Les modes de sélection sont désactivés.
6. Dans la liste des unités Aire mesurée, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la surface.
7. Dans la liste des unités Périmètre, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer le périmètre.
8. Pour cumuler le résultat net d'aire des différentes aires, cliquez sur **Ajouter** dans la section Résultat net d'aire de la boîte de dialogue.
9. Pour soustraire une aire du résultat net d'aire, cliquez sur **Soustraire**.
10. Pour effacer le contenu du champ Résultat net d'aire, cliquez sur **Effacer**.
11. Si vous avez sélectionné **Entre points**, cliquez sur les points du dessin pour définir l'aire.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les points sont reliés par une ligne. Les mesures d'aire et de périmètre apparaissent dans les champs respectifs de la boîte de dialogue Mesure.
12. Si vous avez sélectionné **Forme**, cliquez sur l'arête de la forme prédéfinie à mesurer.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur Réinitialiser pour prendre une autre mesure.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La forme est mise en surbrillance. Les mesures d'aire et de périmètre apparaissent dans les champs respectifs de la boîte de dialogue Mesure.
13. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.

## Mesure d'un angle

L'option **Angle** permet de mesurer précisément l'angle entre les points d'un dessin.

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Angle**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Angle**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.
2. Sélectionnez **Entre 3 points** pour mesurer l'angle entre trois points. Les modes de sélection sont affichés.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les modes de sélection apparaissent.
3. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.
4. Sélectionnez **Entre 2 lignes** pour mesurer l'angle entre deux lignes.

5. Dans la liste des unités Angle mesuré, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer l'angle.
6. Si vous avez sélectionné **Entre 3 points**, cliquez sur les trois points du dessin pour définir l'angle. Si vous avez sélectionné **Entre 2 lignes**, cliquez sur les deux lignes du dessin pour définir l'angle.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les bras d'angle qui apparaissent sont reliés par un arc.

7. Cliquez à nouveau pour terminer la mesure.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le chemin linéaire mesuré, la mesure et l'unité apparaissent dans une entité de zone de valeur de la couche d'annotations active. La mesure apparaît dans la boîte de dialogue Entités de mesure.

8. Pour modifier la taille de l'arc, cliquez dessus et faites-le glisser jusqu'à obtenir la taille souhaitée.
9. Pour déplacer la zone de valeur, cliquez dessus et faites-la glisser vers l'annotation.
10. Pour redimensionner la zone de valeur, sélectionnez-la, cliquez sur les poignées du cadre et faites-les glisser.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.

11. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 


## Mesure d'un arc

L'option **Arc** permet de mesurer précisément le rayon, la longueur et les angles d'un arc du modèle. Vous pouvez également calculer l'emplacement du point central.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure**, puis **Arc**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Arc**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.

2. Sélectionnez **Entité Arc** pour mesurer un arc prédéfini.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Tous les arcs et cercles apparaissent en surbrillance dans le modèle. Les modes de sélection sont désactivés.

3. Sélectionnez **Entre 3 points** pour mesurer l'arc entre trois points. Les modes de sélection sont affichés.

4. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Toutes les entités des types d'entité sélectionnés apparaissent en surbrillance dans le modèle.

5. Dans la liste des unités de distance mesurée, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la distance de l'arc.

6. Dans la liste des unités Angle mesuré, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer l'angle.
7. Si vous avez sélectionné **Entre 3 points**, cliquez sur trois points pour définir l'arc.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les points sont reliés par un arc.
8. Si vous avez sélectionné une **entité Arc**, cliquez sur l'arête d'un arc.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'arc est mis en surbrillance.
9. Cliquez pour terminer la mesure.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le chemin linéaire mesuré, la mesure et l'unité apparaissent dans une entité de zone de valeur de la couche d'annotations active. Les mesures des coordonnées du centre de l'arc, le rayon, le diamètre, la longueur d'arc, le début et la fin de l'angle et du balayage apparaissent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
10. Pour déplacer la zone de valeur, cliquez dessus et faites-la glisser vers l'annotation.
11. Pour redimensionner la zone de valeur, sélectionnez-la, cliquez sur les poignées du cadre et faites-les glisser.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.
12. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Calibrage d'un arc

### TACHE

1. Mesurez un arc du dessin.
2. Dans l'onglet **Arc**, cliquez sur **Calibrer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Calibrage de rayon s'ouvre avec la distance mesurée.
3. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure dans laquelle vous souhaitez calibrer la distance.
4. Cliquez sur **Calibrer à** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage à l'aide d'une valeur.
5. Cliquez sur **Facteur** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage à l'aide d'un facteur.
6. Cliquez sur **OK**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les résultats du calibrage apparaissent dans l'onglet Arc.
7. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.

# Création d'entités de mesure d'annotation EDA

Lors de l'annotation de fichiers EDA, vous pouvez créer des entités de mesure d'annotation, outre toutes les options d'annotation disponibles pour des fichiers 2D. Les options de mesure en mode Annotation sont légèrement différentes de celles disponibles en mode Affichage.






voir “Annotations propres aux fichiers 2D”

**NOTE:** Lorsque vous créez une entité d'annotation, vous pouvez appuyer sur la touche **Echap** pour annuler l'opération.

En mode Annotation, les lignes de mesure définies et leurs valeurs apparaissent comme des entités dans la couche d'annotations active. Il est possible de déplacer, de redimensionner ou de supprimer ces entités. Vous pouvez aussi modifier la police d'une entité de mesure, aligner une entité de mesure par sélection libre sur l'axe horizontal ou vertical ou ajouter des unités de mesure et des symboles aux mesures et les faire apparaître sur le dessin.

AutoVue permet de sélectionner des points géométriques ou électriques dans un dessin.








Le mode Annotation propose plusieurs options de mesure pour créer des entités de mesure d'annotation. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Mesure** pour accéder aux options de mesure suivantes :


Option	Description
Angle	Mesure l'angle entre deux points sélectionnés. Vous pouvez également cliquer sur <b>Angle</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
Arc	Mesure une entité d'arc. Vous pouvez également cliquer sur <b>Arc</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
Aire	Mesure une surface sélectionnée. Vous pouvez également cliquer sur <b>Aire</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
Distance	Mesure la distance entre deux points sélectionnés. Vous pouvez également cliquer sur <b>Distance</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
Distance minimale	Mesure la distance minimale entre deux entités. Dans la barre d'outils Entité d'annotation, cliquez sur <b>Distance minimale</b>  .

## Modes de sélection dans les fichiers EDA

Les *modes de sélection* permettent de cliquer sur des points électriques ou géométriques précis. Par exemple, lorsque vous sélectionnez **Sélection broche**, placez le curseur sur la broche à sélectionner jusqu'à ce qu'elle apparaisse en surbrillance, puis cliquez dessus. Mettez en surbrillance une deuxième broche et cliquez dessus pour mesurer la distance entre les deux.

Les modes de sélection permettent de sélectionner le milieu, le centre et les points d'arrivée d'une entité, ainsi qu'une broche, un trou d'interconnexion et un symbole. Le tableau suivant décrit les modes de sélection disponibles :

Bouton	Sélectionner	Description
	Point d'arrivée	Mode de sélection géométrique : un rectangle de sélection s'affiche lorsque le curseur est placé près du point d'arrivée d'un composant.
	Point milieu	Mode de sélection géométrique : un rectangle de sélection s'affiche lorsque le curseur est placé près du point médian d'un composant linéaire.
	Point central	Mode de sélection géométrique : un rectangle de sélection s'affiche lorsque le curseur est placé près du centre d'un composant elliptique.
	Broche	Mode de sélection électrique : un rectangle de sélection s'affiche lorsque le curseur touche une broche.
	Origine trou d'interconnexion	Mode de sélection électrique : un rectangle de sélection s'affiche lorsque le curseur touche un trou d'interconnexion.
	Origine symbole	Mode de sélection électrique : un rectangle de sélection s'affiche lorsque le curseur touche un composant entier.
	Sélection libre	Permet de sélectionner n'importe quel point du dessin.


Bouton	Sélectionner	Description
	Réseaux	Permet de sélectionner des réseaux.

## Mesure des distances

L'option **Distance** permet de mesurer la distance entre deux points spécifiques.

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Distance**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Distance**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.

2. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.
3. Pour sélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Tout activer** et pour les désélectionner tous, cliquez sur **Tout désactiver**.
4. Dans la liste des unités de la distance mesurée, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la distance.
5. Cliquez sur un point du dessin pour définir le point de départ.
6. Cliquez sur un autre point pour définir le point d'arrivée.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les points sont reliés par une ligne. Le chemin de ligne mesuré apparaît dans l'annotation active.

7. Déplacez le chemin linéaire mesuré en le faisant glisser.
8. Cliquez sur le chemin linéaire mesuré.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La mesure et l'unité apparaissent dans une entité de zone de valeur de la couche d'annotations active. La distance mesurée, delta X, delta Y et la distance de Manhattan apparaissent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.

9. Pour redimensionner la zone de valeur, sélectionnez-la, cliquez sur les poignées du cadre et faites-les glisser.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.


10. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Mesure d'une distance cumulée

L'option **Distance cumulée** permet de mesurer la distance le long d'un chemin de points multifacettes (contigus).

---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Distance**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Distance**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.
  2. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.
  3. Pour sélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Tout activer** et pour les désélectionner tous, cliquez sur **Tout désactiver**.
  4. Dans la liste des unités de la distance mesurée, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la distance.
  5. Sélectionnez **Cumulée**.
  6. Cliquez sur la première entité pour définir le point de départ.
  7. Continuez à cliquer sur les points le long du chemin à mesurer.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Chaque point est relié par une ligne.
  8. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour terminer la mesure.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le chemin linéaire mesuré, la mesure et l'unité apparaissent dans une entité de zone de valeur de la couche d'annotations active. La distance mesurée, delta X, delta Y et la distance de Manhattan apparaissent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
  9. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 

## Calibrage d'une distance

Calibrez la mesure de distance.

---

### TACHE

1. Mesurez la distance entre deux points ou la distance cumulée.
2. Dans l'onglet **Distance**, cliquez sur **Calibrer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Calibrage de distance s'ouvre avec la distance mesurée.


3. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez calibrer la distance.
  4. Sélectionnez **Calibrer à** et saisissez une valeur pour déterminer le calibrage de la distance à l'aide d'une valeur.
  5. Sélectionnez **Facteur** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage de la distance à l'aide d'un facteur.
  6. Cliquez sur **OK**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les résultats du calibrage apparaissent dans la boîte de dialogue Mesure.
  7. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Calibrage de distance.
- 

## Mesure d'une aire

L'option **Aire** permet de mesurer la surface et le périmètre d'une région.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Aire**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Surface**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.
2. Sélectionnez **Entre points** pour mesurer l'aire entre les points d'un dessin. Les modes de sélection sont affichés.
3. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Tout activer** et pour les désélectionner tous, cliquez sur **Tout désactiver**.
4. Sélectionnez **Forme** pour mesurer l'aire d'une forme prédéfinie dans le dessin.
5. Dans la liste des unités Aire mesurée, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la surface.
6. Dans la liste des unités Périmètre, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer le périmètre.
7. Pour cumuler le résultat net d'aire des différentes aires, cliquez sur **Ajouter** dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
8. Pour soustraire une aire du résultat net d'aire, cliquez sur **Soustraire**.
9. Pour effacer le contenu du champ Résultat net d'aire, cliquez sur **Effacer**.




10. Si vous avez sélectionné **Entre points**, cliquez sur les points du dessin pour définir l'aire.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les points sont reliés par une ligne et les mesures apparaissent dans boîte de dialogue Entités de mesure.
11. Si vous avez sélectionné **Forme**, cliquez sur une forme prédéfinie dans le dessin.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La forme est mise en surbrillance.
12. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour terminer la mesure.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le chemin linéaire mesuré, la mesure et l'unité apparaissent dans une entité de zone de valeur de la couche d'annotations active. Les mesures d'aire et de périmètre apparaissent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.
13. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Mesure d'un angle

L'option **Angle** permet de mesurer l'angle entre deux points dans un dessin.

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Angle**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Angle**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.
2. Sélectionnez **Entre 3 points** pour mesurer l'angle entre trois points. Les modes de sélection sont affichés.
3. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Tout activer** et pour les désélectionner tous, cliquez sur **Tout désactiver**.
4. Sélectionnez **Entre 2 lignes** pour mesurer l'angle entre deux lignes.
5. Dans la liste des unités Angle mesuré, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer l'angle.
6. Si vous avez sélectionné **Entre 3 points**, cliquez sur trois points pour définir l'angle.
7. Si vous avez sélectionné **Entre 2 lignes**, cliquez sur deux lignes pour définir l'angle.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les bras d'angle qui apparaissent sont reliés par un arc.
8. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour terminer la mesure.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le chemin linéaire mesuré, la mesure et l'unité apparaissent dans une entité de zone de valeur de la couche d'annotations active. L'angle mesuré apparaît dans la boîte de dialogue Entités de mesure.

9. Pour modifier la taille de l'arc, cliquez dessus et faites-le glisser jusqu'à obtenir la taille souhaitée.
10. Cliquez sur la zone de valeur et faites-la glisser pour la déplacer dans le dessin.
11. Pour redimensionner la zone de valeur, sélectionnez-la, cliquez sur les poignées du cadre et faites-les glisser.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.

12. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.
- 


## Mesure d'un arc

L'option **Arc** permet de définir un arc dans un dessin et d'en mesurer le centre, le rayon et le diamètre.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Arc**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Arc**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.

2. Sélectionnez **Entre 3 points** pour mesurer l'arc entre trois points. Les modes de sélection sont affichés.
3. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Tout activer** et pour les désélectionner tous, cliquez sur **Tout désactiver**.
4. Sélectionnez **Entité Arc** pour mesurer un arc prédéfini.
5. Dans la liste des unités Informations sur l'arc, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer l'arc.
6. Dans la liste des unités Angle mesuré, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer l'angle.
7. Sélectionnez **Ajouter rayon** pour mesurer le rayon.
8. Sélectionnez **Ajouter diamètre** pour mesurer le diamètre.
9. Si vous avez sélectionné **Entre 3 points**, cliquez sur trois points pour définir l'arc.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les points sont reliés par un arc.
10. Si vous avez sélectionné une **entité Arc**, cliquez sur une arête de l'arc.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'arc est mis en surbrillance.
11. Cliquez pour terminer la mesure.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le chemin linéaire mesuré, la mesure et l'unité apparaissent dans une entité de zone de valeur de la couche d'annotations active. Les mesures des coordonnées

du point central, le rayon, le diamètre, la longueur d'arc, le début et la fin de l'angle et du balayage apparaissent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.

12. Cliquez sur la zone de valeur et faites-la glisser pour la déplacer dans le dessin.
13. Pour redimensionner la zone de valeur, sélectionnez-la, cliquez sur les poignées du cadre et faites-les glisser.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.

14. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Calibrage d'un arc

---

### TACHE

1. Mesurez un arc du dessin.
2. Dans l'onglet **Arc**, cliquez sur **Calibrer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Calibrage de rayon s'ouvre avec la distance mesurée.

3. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure dans laquelle vous souhaitez calibrer la distance.
4. Cliquez sur **Calibrer à** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage à l'aide d'une valeur.
5. Cliquez sur **Facteur** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage à l'aide d'un facteur.
6. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les résultats du calibrage apparaissent dans l'onglet Arc.

7. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
- 

## Mesure d'une distance minimale


L'option **Distance minimale** permet de mesurer la distance minimale entre des entités. Les entités disponibles pour la sélection sont les réseaux, les broches, les trous d'interconnexion et les pistes.

**NOTE:** Pour mesurer la distance minimum entre des entités sur des couches séparées, sélectionnez **Dans toutes les couches**. Si une couche physique n'existe pas, cette option détermine si la distance minimum doit être calculée sur les couches logiques.

---

TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Distance minimale**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Distance minimale**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.

2. Cliquez sur  **Premier ensemble** pour sélectionner les entités de début de la mesure.


3. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous sélectionnez **Réseau**, vous ne pourrez pas sélectionner un autre type d'entité.

4. Cliquez sur le premier ensemble d'entités du dessin.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour effacer le dernier ensemble d'entités sélectionnées, cliquez sur **Effacer l'ensemble**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les entités sont mises en surbrillance.

5. Cliquez sur  **Second ensemble** pour sélectionner les entités de fin de la mesure.

6. Cliquez sur le second ensemble d'entités du dessin.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les entités apparaissent en surbrillance dans une couleur différente.

7. Dans la liste des unités Distance mesurée, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la distance.

8. Sélectionnez **Zoom vers résultat**, pour effectuer un zoom avant sur la valeur mesurée dans le dessin.

9. Cliquez sur **Calculer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La distance minimale depuis le premier ensemble d'entités jusqu'au second ensemble est mis en surbrillance par une ligne. Le chemin linéaire mesuré, la mesure et l'unité apparaissent dans une entité de zone de valeur de la couche d'annotation active. La mesure, delta X, delta Y et la distance de Manhattan apparaissent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.

10. Cliquez sur la zone de valeur et faites-la glisser pour la déplacer dans le dessin.

11. Pour redimensionner la zone de valeur, sélectionnez-la, cliquez sur les poignées du cadre et faites-les glisser.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.

12. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.
-


# Ajout d'un texte

Avec AutoVue, vous pouvez ajouter une entité de zone de texte à une annotation.

---

## TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Texte**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Texte**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

2. Cliquez sur la zone de texte et faites-la glisser dans le dessin pour définir ses dimensions.

3. Cliquez sur la zone de texte et saisissez le texte à insérer.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* La hauteur de la zone de texte s'adapte au texte saisi.

4. Pour modifier les propriétés de la police de la zone de texte, accédez au menu **Annotation** et sélectionnez **Format** puis **Police**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également modifier le type, le style et la taille de la police à partir des listes respectives des propriétés de police de la barre d'outils Propriétés d'annotation.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Police apparaît pour vous permettre de changer de type, de style et de taille de police.

5. Cliquez sur **OK** pour implémenter les changements de police de caractères et fermer la boîte de dialogue Police.

6. Pour modifier les propriétés de ligne ou la couleur de remplissage de la zone de texte, sélectionnez celle-ci, accédez au menu **Annotation** et sélectionnez **Format** et la ou les propriétés à modifier.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également modifier le style et l'épaisseur de la ligne, les types et les couleurs de remplissage à partir des listes respectives des propriétés de ligne de la barre d'outils Propriétés d'annotation.

7. Cliquez avec le bouton droit de la souris en dehors de la zone de texte pour achever la modification.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le texte apparaît dans le dessin et dans l'arborescence de navigation des annotations.

8. Pour déplacer la zone de texte, cliquez dessus et faites-la glisser.

9. Pour l'agrandir, cliquez dessus et faites glisser les poignées du cadre.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour modifier le texte, double-cliquez sur la zone de texte dans l'arborescence ou dans l'espace de travail.

---

## Masquage du rectangle entourant le texte

---

### TACHE

1. Sélectionnez l'entité de zone de texte.
2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format** puis **Attributs de l'entité d'annotation**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotation apparaît.


3. Dans la liste Visibilité de la zone de texte, sélectionnez **Désactivé**.
4. Cliquez sur **OK**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour annuler, répétez les étapes 1 à 4, mais sélectionnez **Activé**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue se ferme et le rectangle de la zone de texte est masqué.

---


## Ajout d'une note

Vous pouvez annexer de longs commentaires sous la forme de notes d'annotation à l'aide de l'éditeur de note de contrôle d'annotation d'AutoVue. Une note apparaît dans l'espace de travail sous la forme d'un symbole graphique de taille standard . Chaque note porte le nom *Note*<*n*>, où *n* représente l'ordre numérique des occurrences de la note (par exemple, la première note porte le nom *Note1*). Pour lire la note, double-cliquez sur l'entité afin de l'ouvrir ou placez le pointeur de la souris sur l'entité afin d'en afficher l'info-bulle.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Note**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Note**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.


2. Cliquez sur un point du document à l'endroit où vous souhaitez insérer la note.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Editeur de note de contrôle d'annotation apparaît.

3. Saisissez le texte à insérer dans la note.
4. Pour modifier le texte, sélectionnez **Format** et le format à appliquer.
5. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Informations**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Informations sur la note apparaît.

6. Dans les champs **Nom**, **Auteur** et **Mots-clés**, saisissez le texte requis pour la note.

7. Cliquez sur **OK**.
8. Fermez la boîte de dialogue Editeur de note de contrôle d'annotation.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La note apparaît dans le dessin et dans l'arborescence de navigation des annotations.
9. Cliquez avec le bouton droit de la souris en dehors de la zone de la note pour achever la modification.
10. Pour déplacer la note, cliquez dessus et faites-la glisser.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour modifier une note, double-cliquez sur le symbole de note  dans l'espace de travail. Vous pouvez également sélectionner la note dans l'arborescence, cliquer dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionner **Modifier** ou bien double-cliquer sur la note.

## Affichage et impression de la liste de notes

Vous pouvez visualiser une liste de notes que vous avez ajouté à un fichier. Vous pouvez aussi les imprimer ou rechercher une note dans l'espace de travail.

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Imprimer les notes**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Liste des notes s'affiche.
2. Pour rechercher une note, sélectionnez-la dans la liste et cliquez sur **Aller à**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également sélectionner la note dans l'arborescence de navigation des annotations, cliquer avec le bouton droit de la souris et sélectionner **Aller à**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* AutoVue effectue un zoom avant sur la note sélectionnée dans l'espace de travail.
3. Pour imprimer une note, sélectionnez-la dans la liste.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour imprimer plusieurs notes, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection. Pour imprimer toutes les notes de la liste, cliquez sur **Tout sélectionner**.
4. Cliquez sur **Imprimer**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour imprimer chaque note sélectionnée sur une page distincte, sélectionnez **Une note par page**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Options d'impression des notes apparaît.
5. Configurez les options d'impression et cliquez sur **OK**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les notes sélectionnées sont imprimées avec leurs en-têtes uniques (par exemple, Note1, Note2, etc.).
6. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Liste des notes.



# Imbrication d'entités d'annotation

Vous pouvez ajouter les entités d'annotation Pièce jointe ou Lien hypertexte en tant qu'enfants imbriqués dans n'importe quelle entité d'annotation.

---

## TACHE

1. Ajoutez une entité d'annotation à un fichier 3D (entité Texte, par exemple).
2. Sélectionnez l'entité Texte dans l'espace de travail ou dans l'arborescence des annotations.
3. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Pièce jointe** ou **Lien hypertexte**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Pièce jointe**  ou **Lien hypertexte**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

---

## RÉSULTAT:

Dans l'arborescence des annotations, l'entité d'annotation sélectionnée apparaît en tant qu'enfant de l'entité (parent) Texte.

## Annotations propres aux fichiers 3D











Lors de l'annotation de fichiers 3D, vous pouvez joindre un texte ou une note et créer des entités de mesure d'annotation. Les options de mesure en mode Annotation sont légèrement différentes de celles disponibles en mode Affichage.


*NOTE:* Lorsque vous créez une entité d'annotation, vous pouvez appuyer sur la touche **Echap** pour annuler l'opération.

## Entités d'annotation 3D

Vous pouvez créer différents types d'entité d'annotation. Pour accéder aux entités d'annotation, sélectionnez **Ajouter une entité** dans le menu **Annotation**. Les options disponibles sont les suivantes :



Option	Description
	Pour finaliser une entité d'annotation (un rectangle, par exemple), il suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris dans l'espace de travail AutoVue.
Texte	<p>Permet d'ajouter du texte à l'annotation.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Texte</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation. voir "Ajout d'un texte"</p>
Pièce jointe	<p>Permet d'ajouter une entité de pièce jointe à l'annotation.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Pièce jointe</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation. voir "Ajout d'une pièce jointe"</p>
Lien hypertexte	<p>Cliquez sur l'espace de travail pour ajouter un lien hypertexte.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Lien hypertexte</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation. voir "Ajout d'un lien hypertexte"</p>
IntelliStamp	<p>Ajoutez un tampon sur un document dans un environnement connecté ou déconnecté. Comprend des informations spécifiques sur le document et l'utilisateur (métadonnées) provenant directement du système GED/ERP/PLM/UCM.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>IntelliStamp</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p>
Mesures	<p>Permet de créer des entités de mesure d'annotation.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Distance</b> , <b>Aire</b> , <b>Angle</b> , <b>Arc</b>  ou <b>Distance minimale</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation. voir "Création d'entités de mesure d'annotation 3D"</p>
Note	<p>Permet d'ajouter une note à l'annotation.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Note</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation. voir "Ajout d'une note"</p>
Approbation	<p>Permet de créer une signature contenant des informations sur l'auteur et les date et heure de création de l'annotation.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Approbation</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation. voir "Ajout d'entités d'approbation"</p>

Option	Description
Tampon	<p>Cliquez sur le tampon et faites-le glisser vers l'annotation.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Tampon</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p> <p>voir "Ajout d'un tampon"</p>

## Création d'entités de mesure d'annotation 3D




Lors de l'annotation de fichiers 3D, vous pouvez créer des entités de mesure d'annotation. Les options de mesure ne fonctionnent pas exactement de la même façon dans le mode Annotation et dans le mode Affichage.



Dans le mode Annotation, les lignes indiquées et leurs mesures sont affichées comme des entités sur la couche active d'annotations. Ces entités peuvent être déplacées, redimensionnées ou supprimées.

*NOTE: Si vous manipulez une pièce d'un modèle, les valeurs des entités de mesure ne sont pas mises à jour en conséquence.*

AutoVue propose une option de sélection de types d'entité différents dans le modèle.

Le mode Annotation propose plusieurs options de mesure pour créer des entités de mesure d'annotation. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Mesure** pour accéder aux options de mesure suivantes :




Nom	Description
Angle	<p>Permet d'obtenir la mesure précise d'un angle entre trois sommets ou deux arêtes, plans ou faces.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Angle</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p>
Arc	<p>Permet d'obtenir la mesure précise du rayon, de la longueur et de l'angle d'un arc et de calculer la position du point central.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Arc</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p>
Distance	<p>Permet de mesurer la distance précise entre deux sommets, arêtes, milieux d'arête, centres d'arc ou faces.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Distance</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p>

Nom	Description
Distance minimale	<p>Permet de mesurer la distance minimale entre deux sommets, arêtes, milieux d'arête, centres d'arc ou faces.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Distance minimale</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p> <p>Il est impossible de créer une entité de mesure d'annotation lors de la mesure d'une distance minimale.</p>
Coordonnées sommet	<p>Fournit les coordonnées de chaque sommet.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Coordonnées de sommets</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p>

## Modes de sélection dans des fichiers 3D

Les *modes de sélection* disponibles permettent de sélectionner différents types d'entité dans un modèle. Par exemple, si vous sélectionnez **Sommet**, tous les sommets sont mis en surbrillance et un rectangle de sélection apparaît lorsque vous placez le curseur sur un sommet.

Les modes de sélection permettent de sélectionner des sommets, des arêtes, des faces, des plans et des arcs.

Bouton	Sélectionner	Description
	Arête	Les arêtes sont mises en surbrillance dans le modèle. Lorsque vous placez le curseur sur une arête, un cercle de sélection s'affiche.
	Face	Les faces du modèle sont mises en surbrillance lorsque vous placez le curseur sur une face et un triangle de sélection s'affiche.
	Sommet	Les sommets sont mis en surbrillance dans le modèle. Lorsque vous placez le curseur sur une face, un rectangle de sélection s'affiche.

### Mesure des distances


L'option **Distance** permet de mesurer précisément la distance entre deux sommets, arêtes, milieux d'arête, centres d'arc, faces ou toute autre combinaison de ces types d'entité.

**NOTE:** Lors de la mesure de la distance entre des faces, AutoVue compare la distance la plus courte entre les faces parallèles, le cas échéant.

---

**TACHE**

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Distance**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Distance**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.


2. Dans la liste des unités de la distance mesurée, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la distance.

3. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Toutes les entités des types d'entité sélectionnés apparaissent en surbrillance dans le modèle.

4. Dans le modèle, sélectionnez l'entité de début de la mesure.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous souhaitez prendre plusieurs mesures à partir du même point de départ, cochez la case **Position fixe**.


*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'emplacement de l'entité apparaît dans le champ **De** .

5. Cliquez sur le champ **A**  pour sélectionner le type d'entité de fin de la mesure.

6. Sélectionnez le mode de sélection à utiliser comme point d'arrivée de la mesure.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Toutes les entités des types d'entité sélectionnés apparaissent en surbrillance dans le modèle.

7. Dans le modèle, sélectionnez l'entité de fin de la mesure.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'emplacement de l'entité apparaît dans le champ **A** .

8. Cliquez à nouveau pour terminer la mesure.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le chemin linéaire mesuré apparaît dans une entité de zone de valeur de l'annotation active. La distance mesurée, Delta X, Delta Y et Delta Z apparaissent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.

9. Déplacez le chemin linéaire mesuré en le faisant glisser.

10. Cliquez sur le chemin linéaire mesuré.

11. Cliquez sur la zone de valeur et faites-la glisser pour la déplacer dans le dessin.

12. Pour redimensionner la zone de valeur, sélectionnez-la, cliquez sur les poignées du cadre et faites-les glisser.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.

13. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.
-

## Calibrage d'une distance

Calibrez la mesure de distance.

---

### TACHE


1. Mesurez la distance entre deux points ou la distance cumulée.
  2. Dans l'onglet **Distance**, cliquez sur **Calibrer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Calibrage de distance s'ouvre avec la distance mesurée.
  3. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez calibrer la distance.
  4. Sélectionnez **Calibrer à** et saisissez une valeur pour déterminer le calibrage de la distance à l'aide d'une valeur.
  5. Sélectionnez **Facteur** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage de la distance à l'aide d'un facteur.
  6. Cliquez sur **OK**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les résultats du calibrage apparaissent dans la boîte de dialogue Mesure.
  7. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Calibrage de distance.
- 

## Mesure d'un angle

L'option **Angle** permet de mesurer précisément l'angle entre les points d'un dessin.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Angle**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Angle**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.
2. Cliquez sur l'onglet **Angle**.
3. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les entités des types sélectionnés apparaissent dans le modèle.
4. Pour mesurer l'angle entre un type d'entité et un plan, cochez la case **Avec plan** et sélectionnez le plan dans la liste.
5. Dans la liste Angle mesuré, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer l'angle.
6. Cliquez sur les deux points du modèle pour définir l'angle.

- Si vous avez sélectionné un plan, cliquez sur le sommet, l'arête ou la face à mesurer entre l'angle et le plan.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les bras de l'angle apparaissent pour représenter celui-ci. Les mesures apparaissent dans la boîte de dialogue **Mesure**.

- Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.
- 


## Mesure d'un arc

L'option **Arc** permet de mesurer précisément le rayon, la longueur et les angles d'un arc du modèle. Vous pouvez également calculer l'emplacement du point central.

---

### TACHE

- Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure**, puis **Arc**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Arc**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.

- Sélectionnez **Entité Arc** pour mesurer un arc prédéfini.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Tous les arcs et cercles apparaissent en surbrillance dans le modèle. Les modes de sélection sont désactivés.

- Sélectionnez **Entre 3 points** pour mesurer l'arc entre trois points. Les modes de sélection sont affichés.

- Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Toutes les entités des types d'entité sélectionnés apparaissent en surbrillance dans le modèle.

- Dans la liste des unités de distance mesurée, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la distance de l'arc.

- Dans la liste des unités Angle mesuré, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer l'angle.

- Si vous avez sélectionné **Entre 3 points**, cliquez sur trois points pour définir l'arc.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les points sont reliés par un arc.

- Si vous avez sélectionné une **entité Arc**, cliquez sur l'arête d'un arc.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'arc est mis en surbrillance.

- Cliquez pour terminer la mesure.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le chemin linéaire mesuré, la mesure et l'unité apparaissent dans une entité de zone de valeur de la couche d'annotations active. Les mesures des coordonnées du centre de l'arc, le rayon, le diamètre, la longueur d'arc, le début et la fin de l'angle et du balayage apparaissent dans la boîte de dialogue Entités de mesure.

- Pour déplacer la zone de valeur, cliquez dessus et faites-la glisser vers l'annotation.

11. Pour redimensionner la zone de valeur, sélectionnez-la, cliquez sur les poignées du cadre et faites-les glisser.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.

12. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Calibrage d'un arc

### TACHE

1. Mesurez un arc du dessin.
2. Dans l'onglet **Arc**, cliquez sur **Calibrer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Calibrage de rayon s'ouvre avec la distance mesurée.

3. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité de mesure dans laquelle vous souhaitez calibrer la distance.
4. Cliquez sur **Calibrer à** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage à l'aide d'une valeur.
5. Cliquez sur **Facteur** et saisissez une valeur si vous souhaitez déterminer le calibrage à l'aide d'un facteur.
6. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les résultats du calibrage apparaissent dans l'onglet Arc.


7. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.

## Mesure d'une distance minimale


L'option **Distance minimale** permet de mesurer la distance minimale entre des pièces de modèle et entre deux points d'ensembles sélectionnés : sommets, arêtes, milieux d'arête, centres d'arc, faces ou toute combinaison de types d'entité.

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Distance minimale**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Distance minimale**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.

2. Cliquez sur  **Ensemble 1**.
3. Sélectionnez **Entité** pour mesurer la distance entre des pièces de modèle. Les modes de sélection sont affichés.

4. Sélectionnez **Géométrie** pour mesurer la distance entre des types d'entité.
5. Si vous avez sélectionné **Entité**, sélectionnez une ou plusieurs pièces dans le modèle.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les pièces de modèle apparaissent dans la liste **Ensemble 1** et s'affichent en surbrillance dans le modèle et dans l'arborescence du modèle.

6. Si vous avez sélectionné **Géométrie**, choisissez les modes de sélection à utiliser pour les mesures.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Toutes les entités du type d'entité sélectionné apparaissent en surbrillance dans le modèle.

7. Sélectionnez les entités dans l'arborescence du modèle.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour réinitialiser un **ensemble**, cliquez sur **Effacer**. Pour effacer des éléments d'un **ensemble**, sélectionnez-les et appuyez sur la touche **Suppr**. Pour désélectionner une pièce ou un type d'entité dans le modèle, appuyez sur la touche **Ctrl** et cliquez sur la pièce ou le type d'entité.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les entités sélectionnées apparaissent dans la liste sous **Ensemble 1** et s'affichent en surbrillance dans le modèle.

8. Cliquez sur  **Ensemble 2**.

9. Répétez les étapes 4 à 6.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les pièces de modèle sélectionnées apparaissent dans la liste sous **Ensemble 2**.

10. Dans la liste des unités Distance minimale mesurée, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la distance.

11. Cliquez sur **Calculer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La distance minimale depuis le premier ensemble d'entités jusqu'au second ensemble est mis en surbrillance par une ligne. Le chemin linéaire mesuré, la mesure et l'unité apparaissent dans une entité de zone de valeur de la couche d'annotation active. Les coordonnées X, Y et Z de la position 1 et les coordonnées X, Y et Z de la position 2 apparaissent dans la boîte de dialogue Mesure.

12. Cliquez sur la zone de valeur et faites-la glisser vers l'annotation.
13. Pour redimensionner la zone de valeur, sélectionnez-la, cliquez sur les poignées du cadre et faites-les glisser.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.

14. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Entités de mesure.
-




## Mesure des coordonnées de sommet

L'option **Coordonnées sommet** fournit les coordonnées des sommets d'un modèle.

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure**, puis **Coordonnées sommet**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Coordonnées sommet**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît. Tous les sommets du modèle apparaissent en surbrillance.

2. Accédez au sommet dont les coordonnées doivent être ajoutées à l'annotation.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les coordonnées X, Y et Z apparaissent dans une info-bulle.

3. Cliquez sur le sommet.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les unités des coordonnées X, Y et Z apparaissent dans une entité de zone de valeur de la couche d'annotation active et dans la boîte de dialogue Entités de mesure.

4. Cliquez sur la zone de valeur et faites-la glisser vers l'annotation.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Pour agrandir la zone de valeur, sélectionnez-la, cliquez sur les poignées du cadre et faites-les glisser.


5. Pour supprimer les sommet mis en surbrillance dans le modèle, cliquez sur **Fermer** dans la boîte de dialogue Entités de mesure.

## Ajout d'un texte

Avec AutoVue, vous pouvez ajouter une entité de zone de texte 3D à une annotation.

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Texte**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Texte**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

2. La boîte de dialogue Attacher à s'ouvre avec six options de mode de sélection :

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:*

Option	Description
Aucun	Aucune sélection n'est effectuée dans le modèle.

Option	Description
Sommet	Sélectionne un sommet dans le modèle.
Arête	Sélectionne une arête dans le modèle.
Face	Sélectionne une face dans le modèle.
Milieu d'arête	Sélectionne un milieu d'arête dans le modèle.
Centre d'arc	Sélectionne le point central d'un arc dans le modèle.

3. Pour insérer une zone de texte qui sélectionne une pièce de dessin avec une ligne de flèche, sélectionnez l'un des modes de sélection.

4. Cliquez sur la zone de texte et faites-la glisser dans le dessin pour définir ses dimensions.

5. Cliquez sur la zone de texte et saisissez le texte à insérer.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* La hauteur de la zone de texte s'adapte au texte saisi.

6. Pour modifier les propriétés de la police de la zone de texte, accédez au menu **Annotation** et sélectionnez **Format** puis **Police**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également modifier le type, le style et la taille de la police à partir des listes respectives des propriétés de police de la barre d'outils Propriétés d'annotation.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Police apparaît pour vous permettre de changer de type, de style et de taille de police.

7. Cliquez sur **OK** pour implémenter les changements de police de caractères et fermer la boîte de dialogue **Police**.

8. Pour modifier les propriétés de ligne ou la couleur de remplissage de la zone de texte, sélectionnez celle-ci, accédez au menu **Annotation** et sélectionnez **Format** et la ou les propriétés à modifier.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également modifier le style et l'épaisseur de la ligne, les types et les couleurs de remplissage à partir des listes respectives des propriétés de ligne de la barre d'outils Propriétés d'annotation.

9. Cliquez avec le bouton droit de la souris en dehors de la zone de texte pour achever la modification.


*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le texte apparaît dans le dessin et dans l'arborescence de navigation des annotations.

10. Pour déplacer la zone de texte, cliquez dessus et faites-la glisser dans le dessin.

11. Pour redimensionner la zone de texte, sélectionnez-la, cliquez sur les poignées du cadre et faites-les glisser.



*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour modifier le texte, double-cliquez sur la zone de texte dans l'arborescence ou dans l'espace de travail.

## Ajout d'une note

Vous pouvez annexer de longs commentaires sous la forme de notes d'annotation à l'aide de l'éditeur de note de contrôle d'annotation d'AutoVue. Une note apparaît dans l'espace de travail sous la forme d'un symbole graphique de taille standard . Chaque note porte le nom *Note<n>*, où *n* représente l'ordre numérique des occurrences de la note (par exemple, la première note porte le nom *Note1*). Pour lire la note, double-cliquez sur l'entité afin de l'ouvrir ou placez le pointeur de la souris sur l'entité afin d'en afficher l'info-bulle.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Note**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Note**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
  2. Cliquez sur un point du document à l'endroit où vous souhaitez insérer la note.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Editeur de note de contrôle d'annotation apparaît.
  3. Saisissez le texte à insérer dans la note.
  4. Pour modifier le texte, sélectionnez **Format** et le format à appliquer.
  5. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Informations**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Informations sur la note apparaît.
  6. Dans les champs **Nom**, **Auteur** et **Mots-clés**, saisissez le texte requis pour la note.
  7. Cliquez sur **OK**.
  8. Fermez la boîte de dialogue Editeur de note de contrôle d'annotation.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La note apparaît dans le dessin et dans l'arborescence de navigation des annotations.
  9. Cliquez avec le bouton droit de la souris en dehors de la zone de la note pour achever la modification.
  10. Pour déplacer la note, cliquez dessus et faites-la glisser.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour modifier une note, double-cliquez sur le symbole de note  dans l'espace de travail. Vous pouvez également sélectionner la note dans l'arborescence, cliquer dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionner **Modifier** ou bien double-cliquer sur la note.
-

## Affichage et impression de la liste de notes

Vous pouvez visualiser une liste de notes que vous avez ajouté à un fichier. Vous pouvez aussi les imprimer ou rechercher une note dans l'espace de travail.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Imprimer les notes**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Liste des notes s'affiche.

2. Pour rechercher une note, sélectionnez-la dans la liste et cliquez sur **Aller à**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également sélectionner la note dans l'arborescence de navigation des annotations, cliquer avec le bouton droit de la souris et sélectionner **Aller à**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* AutoVue effectue un zoom avant sur la note sélectionnée dans l'espace de travail.

3. Pour imprimer une note, sélectionnez-la dans la liste.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour imprimer plusieurs notes, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection. Pour imprimer toutes les notes de la liste, cliquez sur **Tout sélectionner**.

4. Cliquez sur **Imprimer**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour imprimer chaque note sélectionnée sur une page distincte, sélectionnez **Une note par page**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Options d'impression des notes apparaît.

5. Configurez les options d'impression et cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les notes sélectionnées sont imprimées avec leurs en-têtes uniques (par exemple, Note1, Note2, etc.).

6. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Liste des notes.
- 

## Imbrication d'entités d'annotation



Vous pouvez ajouter les entités d'annotation Pièce jointe ou Lien hypertexte en tant qu'enfants imbriqués dans n'importe quelle entité d'annotation.

---

### TACHE

1. Ajoutez une entité d'annotation à un fichier 3D (entité Texte, par exemple).
2. Sélectionnez l'entité Texte dans l'espace de travail ou dans l'arborescence des annotations.

3. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Pièce jointe** ou **Lien hypertexte**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Pièce jointe**  ou **Lien hypertexte**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

#### RÉSULTAT:

Dans l'arborescence des annotations, l'entité d'annotation sélectionnée apparaît en tant qu'enfant de l'entité (parent) Texte.

## Utilisation d'entités d'annotation

Dans AutoVue, vous pouvez appliquer à une entité d'annotation sa propre couleur, la même couleur que la couche active ou une couleur personnalisée. Vous pouvez également regrouper des entités d'annotation et gérer chaque groupe comme une seule entité.

En mode Annotation, plusieurs options permettent de modifier une entité. Vous pouvez appliquer ces options aux entités préexistantes sélectionnées ou aux nouvelles entités que vous ajoutez.

*NOTE:* Vous pouvez modifier certaines entités d'annotation après les avoir créées. Pour cela, dans l'arborescence de navigation des annotations, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'entité d'annotation et sélectionnez **Editer**.

### Accès à une entité d'annotation

L'option **Aller à** rétablit la vue initiale d'une entité, telle qu'elle apparaissait lorsque l'entité a été créée pour la première fois. L'ouverture d'un fichier d'annotations existant permet de rétablir également la dernière vue enregistrée.

Dans l'arborescence de navigation des annotations, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'entité d'annotation à afficher et sélectionnez **Aller à**.

La page d'annotation contenant l'entité s'affiche.

Si vous avez sélectionné une entité d'annotation qui se trouve sur une autre page du fichier, cette page apparaîtra.

### Sélection d'entités d'annotation

Pour sélectionner une entité d'annotation, cliquez sur son arête externe.

Pour sélectionner plusieurs entités, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection. Les entités d'annotation sont sélectionnées. Vous pouvez également les sélectionner à partir de l'arborescence de navigation des annotations. Pour en sélectionner plusieurs, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

## Déplacement d'une entité d'annotation

Dans l'arborescence de navigation des annotations ou dans l'espace de travail, sélectionnez l'entité ou les entités d'annotation que vous souhaitez déplacer.

Pour sélectionner plusieurs entités, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

Cliquez sur les entités d'annotation sélectionnées et faites-les glisser vers l'emplacement souhaité dans l'espace de travail.

## Transformation d'entités d'annotation

*NOTE: Cette option de menu est disponible uniquement pour des fichiers 2D et EDA.*

AutoVue permet de renverser et de faire pivoter des entités d'annotation.

## Rotation de toutes les entités d'annotation

Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Transformer** puis **Faire pivoter**. Dans le menu qui apparaît, sélectionnez l'une des deux options suivantes :

- **Faire pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre** : Fait pivoter l'entité d'annotation de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre.
- **Faire pivoter dans le sens inverse des aiguilles d'une montre** : Fait pivoter l'entité d'annotation de 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

*NOTE: Les entités d'annotation pivotent par rapport au point central du dessin.*

## Rotation d'une entité d'annotation sélectionnée

Cette fonction est prise en charge uniquement pour les entités d'annotation Texte et Tampon.

---

### TACHE

1. Dans l'espace de travail ou l'arborescence de navigation des annotations, sélectionnez l'entité d'annotation à faire pivoter.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Il n'est pas possible de faire pivoter plusieurs entités d'annotation sélectionnées.
  2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Objet** puis **Faire pivoter**.
  3. Faites pivoter l'entité d'annotation en cliquant dessus et en faisant glisser ses points de contrôle. Appuyez sur la touche Maj tout en faisant glisser l'entité pour faire pivoter celle-ci par incréments de 45 degrés.
- 

## Renversement de toutes les entités d'annotation

Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Transformer** puis **Renverser**. Dans le menu qui apparaît, sélectionnez l'une des deux options suivantes :

- **Renversement sur l'axe horizontal** : Renverse la direction de l'axe horizontal de l'entité d'annotation.
- **Renversement sur l'axe vertical** : Renverse la direction de l'axe vertical de l'entité d'annotation.

*NOTE: L'axe horizontal et l'axe vertical sont alignés par rapport au centre du dessin.*

## Masquage de toutes les entités d'annotation

Pour masquer toutes les entités d'annotation, procédez comme suit :

---

### TACHE

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Masquer les annotations**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Une coche apparaît en regard de l'option Masquer les annotations et les entités d'annotation n'apparaissent plus dans le fichier d'annotations.
  2. Pour annuler l'option de masquage, désélectionnez **Masquer les annotations** dans le menu **Annotation**.
-

## Regroupement et dégroupement d'entités d'annotation

Lorsque vous regroupez des entités d'annotation, vous pouvez déplacer, supprimer, copier-coller, transformer ou apporter n'importe quelle autre modification au groupe d'entités, comme s'il s'agissait d'une entité unique.

*NOTE: Vous ne pouvez regrouper que les entités d'annotation créées dans une même page.*

### Regroupement d'entités d'annotation

---

#### TACHE

1. Dans l'arborescence de navigation des annotations ou dans l'espace de travail, sélectionnez les entités d'annotation à regrouper.
2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Objet** puis **Regrouper**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur les entités d'annotation sélectionnées et choisir **Regrouper**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le groupe d'entités apparaît dans l'arborescence sous le libellé *Groupe*.

3. Effectuez les modifications nécessaires.
- 

*RÉSULTAT:* Les modifications sont appliquées à toutes les entités du groupe.

### Dégroupage d'entités d'annotation

---

#### TACHE


1. Dans l'arborescence de navigation des annotations ou dans l'espace de travail, sélectionnez le groupe à dissocier.
  2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Objet** puis **Dégroupier**.
- 

*RÉSULTAT:* Les entités du groupe apparaissent individuellement dans l'annotation.



## Suppression d'entités d'annotation

### TACHE

1. Sélectionnez l'entité d'annotation à supprimer. Pour sélectionner plusieurs entités d'annotation, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
2. Vous pouvez également cliquer sur **Supprimer les annotations**  dans la barre d'outils Propriétés d'annotation.

### RÉSULTAT:

Les entités sélectionnées sont supprimées du fichier actif.

*NOTE: Pour supprimer des annotations, vous pouvez également appuyer sur la touche **Suppr** ou encore cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'entité dans l'espace de travail ou l'arborescence de navigation des annotations et sélectionner **Supprimer**.*

## Mise en forme des propriétés d'entité d'annotation

Avec AutoVue, vous pouvez modifier la mise en forme d'une entité d'annotation par le biais de l'option **Format** du menu **Annotation** ou de la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotation.

voir “Utilisation de la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotation”


Lors de la création d'une entité d'annotation, vous pouvez changer la couleur de ligne, le type de ligne, l'épaisseur de ligne, le style de flèche, la couleur de remplissage et le type de remplissage. En outre, vous pouvez appliquer à une entité d'annotation la même couleur que la couche.

## Changement de couleur de ligne

### TACHE


1. Sélectionnez l'entité ou les entités d'annotation pour lesquelles vous souhaitez changer la couleur de ligne.


2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format** puis **Couleur de ligne**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Couleur de ligne**  dans la barre d'outils Propriétés d'annotation, ou encore cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'entité dans l'espace de travail ou l'arborescence de navigation des annotations et sélectionner **Format** puis **Couleur de ligne**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Couleur de ligne apparaît.

3. Dans la liste Couleur de ligne, sélectionnez la couleur à appliquer à l'entité.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Sélectionnez **Par couche**  si vous souhaitez appliquer à l'entité d'annotation la couleur de la couche.

4. Pour définir une couleur de ligne personnalisée, sélectionnez **Couleur personnalisée** .
5. Dans la boîte de dialogue Couleur qui apparaît, sélectionnez une couleur et cliquez sur **OK**.
6. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Couleur de ligne.

*RÉSULTAT:*

La couleur de ligne est modifiée pour les entités d'annotation sélectionnées.

*NOTE:* La nouvelle couleur de ligne s'appliquera aux prochaines entités que vous créerez.

## Modification du type de ligne


Le type de ligne en cours apparaît en surbrillance dans les options de **type de ligne**.

TACHE

1. Sélectionnez l'entité ou les entités d'annotation pour lesquelles vous souhaitez changer de type de ligne.
2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format** puis **Type de ligne**. Sélectionnez le nouveau type de ligne dans les options proposées.

*RÉSULTAT:*

Le type de ligne est modifié pour les entités d'annotation sélectionnées.

*NOTE:* Vous pouvez également cliquer sur **Type de ligne**  dans la barre d'outils Propriétés d'annotation ou encore cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'entité dans l'espace de travail ou l'arborescence de navigation des annotations et sélectionner **Format** puis **Type de ligne**.


*NOTE:* Le nouveau type de ligne s'appliquera aux prochaines entités que vous créerez.

## Changement de l'épaisseur de ligne

L'épaisseur de ligne en cours apparaît en surbrillance dans l'option **Epaisseur de ligne**.

### TACHE

1. Sélectionnez l'entité ou les entités d'annotation dont vous souhaitez changer l'épaisseur de ligne.
2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format** puis **Epaisseur de ligne**. Sélectionnez la nouvelle épaisseur de ligne dans les options proposées. L'épaisseur de ligne est modifiée pour l'entité ou les entités d'annotation sélectionnées.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Epaisseur de ligne**  dans la barre d'outils Propriétés d'annotation ou encore cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'entité dans l'espace de travail ou l'arborescence de navigation des annotations et sélectionner **Format** puis **Epaisseur de ligne**.

3. Pour définir une épaisseur de ligne personnalisée, dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format**, **Epaisseur de ligne** puis **Personnaliser**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Personnaliser épaisseur apparaît.

4. Dans le champ **Epaisseur de ligne**, entrez un nombre entier en pixels.
5. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Personnaliser épaisseur.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* La nouvelle épaisseur de ligne s'appliquera aux prochaines entités d'annotation que vous créez.

## Modification du style de flèche

Il est possible d'ajouter une tête de flèche à certaines entités d'annotation. Par exemple, vous pouvez modifier le style de flèche des entités d'annotation de ligne, de polyligne, d'arc, de main levée et de polygone.

### TACHE

1. Sélectionnez l'entité ou les entités d'annotation de ligne pour lesquelles vous souhaitez modifier le style de flèche.
2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format** puis **Style de flèche**. Sélectionnez le nouveau type de flèche dans les options proposées.

### RÉSULTAT:

Le style de flèche est modifié pour les entités d'annotation de ligne sélectionnées.

*NOTE:* Vous pouvez également cliquer sur **Style de flèche**  dans la barre d'outils Propriétés d'annotation ou encore cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'entité dans l'espace de


travail ou l'arborescence de navigation des annotations et sélectionner **Format** puis **Style de flèche**.

*NOTE:* Le nouveau style de flèche s'appliquera aux prochaines entités que vous créerez.

## Modification du type de remplissage

---

### TACHE


1. Sélectionnez l'entité ou les entités d'annotation pour lesquelles vous souhaitez changer le type de remplissage.
  2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format** puis **Type de remplissage**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Type de remplissage**  dans la barre d'outils Propriétés d'annotation ou encore cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'entité dans l'espace de travail ou l'arborescence de navigation des annotations et sélectionner **Format** puis **Type de remplissage**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Type de remplissage apparaît.
  3. Dans la liste Type de remplissage, sélectionnez un type de remplissage pour l'entité d'annotation :
    - Sélectionnez **Opaque** pour appliquer une couleur de remplissage opaque.
    - Sélectionnez **Transparent**, pour appliquer une couleur de remplissage transparente.
    - Sélectionnez **Pas de remplissage** si vous ne souhaitez appliquer aucune couleur de remplissage.
  4. Cliquez sur **OK**.
- 

*RÉSULTAT:* Le type de remplissage est modifié pour l'entité ou les entités d'annotation sélectionnées. Il sera également appliqué à toutes les nouvelles entités d'annotation que vous créerez.

## Changement de la couleur de remplissage

---



### TACHE


1. Sélectionnez l'entité ou les entités d'annotation pour lesquelles vous souhaitez changer la couleur de remplissage.
2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format** puis **Couleur de remplissage**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Couleur de remplissage**  dans la barre d'outils Propriétés d'annotation, ou encore cliquer avec le bouton

droit de la souris sur l'entité dans l'espace de travail ou l'arborescence de navigation des annotations et sélectionner **Format** puis **Couleur de remplissage**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Couleur de remplissage apparaît.

3. Dans la liste Couleur de remplissage, sélectionnez la couleur que vous souhaitez appliquer à l'entité d'annotation.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Sélectionnez **Par couche**  pour appliquer à l'entité d'annotation la couleur de la couche dans laquelle elle se trouve ; sélectionnez **Couleur de ligne**  pour appliquer la même couleur que celle de la ligne de l'entité d'annotation.

4. Pour définir une couleur de ligne personnalisée, sélectionnez **Couleur personnalisée** .
5. Dans la boîte de dialogue Couleur qui apparaît, sélectionnez une couleur et cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La couleur de remplissage est modifiée pour les entités d'annotation sélectionnées.


6. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Couleur de remplissage.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* La nouvelle couleur de remplissage s'appliquera aux prochaines entités d'annotation que vous créerez.

## Application de la couleur d'une couche à une entité d'annotation

### TACHE

1. Sélectionnez l'entité ou les entités d'annotation auxquelles vous souhaitez appliquer la couleur de la couche à laquelle elles appartiennent.
2. Pour appliquer la couleur de ligne :
  - Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format** puis **Couleur de ligne**. La boîte de dialogue Couleur de ligne apparaît.


*NOTE:* Vous pouvez également cliquer sur **Couleur de ligne**  dans la barre d'outils Propriétés d'annotation, ou encore cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'entité

dans l'espace de travail ou l'arborescence de navigation des annotations et sélectionner **Format** puis **Couleur de ligne**.

- Dans la liste Couleur de ligne, sélectionnez **Par couche** .

3. Pour appliquer la couleur de remplissage :

- Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format** puis **Couleur de remplissage**. La boîte de dialogue Couleur de remplissage apparaît.

*NOTE: Vous pouvez également cliquer sur **Couleur de remplissage**  dans la barre d'outils Propriétés d'annotation.*

- Dans la liste Couleur de remplissage, sélectionnez **Par couche** .

4. Cliquez sur **OK**.

---

*RÉSULTAT:* La couleur de la couche est appliquée aux entités d'annotation sélectionnées et appartenant à cette couche.

## Changement de police

Vous pouvez changer la police des entités de zone de texte, de flèche et de mesure.

---

### TÂCHE

1. Créez l'entité d'annotation de votre choix.
2. Dans l'arborescence de navigation des annotations ou dans l'espace de travail, sélectionnez l'entité dont vous souhaitez changer la police, puis procédez comme suit :
  - Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format** puis **Police**. La boîte de dialogue Police apparaît. Dans les listes, sélectionnez une police, un style et une taille de police. Vous pouvez également barrer ou souligner le texte sélectionné

en cochant la case correspondante. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue et appliquer les modifications.

- Dans la barre d'outils Entité d'annotation, sélectionnez la police, la taille et le style (gras, italique, souligné) de police dans les listes correspondantes. Le changement de police est appliqué.
- 

## Modification des unités et des symboles de mesure

Vous pouvez changer d'unité de mesure, ajouter un symbole à une mesure et faire apparaître ces modifications dans le dessin.

---

### TACHE

1. Créez une entité de mesure d'annotation.
  2. Double-cliquez sur la mesure pour laquelle vous souhaitez changer l'unité de mesure ou ajouter un symbole.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mesure correspondante apparaît.
  3. Désactivez la case à cocher **Unité d'affichage** pour masquer l'unité dans le dessin. Cette case est cochée par défaut.
  4. Dans la liste Unités, sélectionnez l'unité à affecter à la mesure.
  5. Dans la liste Symbole, sélectionnez le symbole à ajouter à la mesure.
  6. Cliquez sur **OK**.
- 

*RÉSULTAT:* L'unité de mesure a changé et le symbole sélectionné a été ajouté à la mesure et apparaît dans l'espace de travail.

## Utilisation de la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotation

La boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotation permet de modifier des entités d'annotation.

---

### TACHE

1. Sélectionnez l'entité d'annotation à modifier. Pour sélectionner plusieurs entités, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.

2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format** puis **Attributs de l'entité d'annotation**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur une entité d'annotation dans l'arborescence de navigation des annotations ou dans l'espace de travail et sélectionner **Format** puis **Attributs de l'entité d'annotation**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotation apparaît.


---

## Couleur de ligne

Modifiez la couleur de ligne de la ou des entités d'annotation sélectionnées.

---

### TACHE


1. Sélectionnez la ou les entités d'annotation dont vous souhaitez changer la couleur de ligne.
  2. Dans la liste Couleur de ligne, sélectionnez la couleur à appliquer à l'entité.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Sélectionnez **Par couche**  si vous souhaitez appliquer à l'entité la couleur de la couche.
  3. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotation.
- 

## Définition d'une couleur de ligne personnalisée

Pour définir une couleur de ligne personnalisées, procédez comme suit :

---

### TACHE

1. Dans la liste Couleur de ligne, sélectionnez **Couleur personnalisée** .  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Couleur apparaît.
  2. Sélectionnez une couleur et cliquez sur **OK**.
  3. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotation.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous avez sélectionné des entités d'annotation avant de définir une couleur personnalisée, la nouvelle couleur de ligne s'appliquera uniquement aux entités sélectionnées. Pour l'appliquer à toutes les entités d'annotation que vous créez, vérifiez qu'aucune entité n'est sélectionnée avant d'ouvrir la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotation.
- 

### RÉSULTAT:

La couleur de ligne est modifiée pour les entités d'annotation sélectionnées.



## Type de ligne

Vous pouvez modifier le type de ligne d'une ou de plusieurs entités d'annotation sélectionnées.

---

### TACHE

1. Sélectionnez l'entité d'annotation pour laquelle vous souhaitez modifier le type de ligne. Pour sélectionner plusieurs entités d'annotation, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
2. Dans la liste Type de ligne, sélectionnez le type de ligne requis.
3. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotation.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Le nouveau type de ligne s'appliquera aux prochaines entités d'annotation que vous créerez.

---

### RÉSULTAT:

Le type de ligne est modifié pour les entités d'annotation sélectionnées.

## Epaisseur de ligne

Vous pouvez modifier l'épaisseur de ligne d'une ou de plusieurs entités d'annotation sélectionnées.

---

### TACHE

1. Sélectionnez l'entité d'annotation pour laquelle vous souhaitez modifier l'épaisseur de ligne. Pour sélectionner plusieurs entités d'annotation, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
2. Dans la liste Epaisseur de ligne, sélectionnez l'épaisseur de ligne requise.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'épaisseur de ligne est modifiée pour les entités d'annotation sélectionnées.

---

## Définition d'une épaisseur de ligne personnalisée

Pour définir une épaisseur de ligne personnalisées, procédez comme suit :

---

### TACHE

1. Dans la liste Epaisseur de ligne, sélectionnez **Personnaliser**.

2. Dans le champ **Largeur (pixels)**, indiquez la largeur souhaitée.
  3. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotation.
- 

*RÉSULTAT:*

L'épaisseur de ligne est modifiée pour les entités d'annotation sélectionnées.

*NOTE: La nouvelle épaisseur de ligne s'appliquera aux prochaines entités d'annotation que vous créerez.*

## Largeur (en pixels)

Vous pouvez personnaliser l'épaisseur de ligne lorsque l'option **Personnaliser** est sélectionnée dans la liste Epaisseur de ligne. Lorsque d'autres épaisseurs de ligne sont sélectionnées, ce champ affiche une valeur en pixels qui n'est pas modifiable.

## Style de flèche

Vous pouvez ajouter une tête de flèche à chacune des extrémités d'une entité de ligne d'annotation.

---

*TACHE*

1. Sélectionnez l'entité de ligne d'annotation pour laquelle vous souhaitez modifier le style de flèche. Pour sélectionner plusieurs entités de ligne d'annotation, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
  2. Dans la liste Style de flèche, sélectionnez le style de flèche que vous souhaitez appliquer à l'entité de ligne d'annotation.
  3. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotation.
- 

*RÉSULTAT:*

Le style de flèche est modifié pour les entités de ligne d'annotation sélectionnées.

*NOTE: Le nouveau style de flèche s'appliquera aux prochaines entités de ligne d'annotation que vous créerez.*

## Type de remplissage

Vous pouvez modifier la transparence d'une ou de plusieurs entités d'annotation sélectionnées.

### TACHE

1. Sélectionnez l'entité d'annotation pour laquelle vous souhaitez modifier le type de remplissage. Pour sélectionner plusieurs entités d'annotation, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
2. Dans la liste Type de remplissage, sélectionnez un type de remplissage pour l'entité d'annotation :
  - Sélectionnez **Opaque** pour appliquer une couleur de remplissage opaque.
  - Sélectionnez **Transparent**, pour appliquer une couleur de remplissage transparente.
  - Sélectionnez **Pas de remplissage** si vous ne souhaitez appliquer aucune couleur de remplissage.
3. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotation.

### RÉSULTAT:

Le type de remplissage est modifié pour les entités d'annotation sélectionnées.


**NOTE:** Le nouveau type de remplissage s'appliquera aux prochaines entités d'annotation que vous créerez.

## Couleur de remplissage

Vous pouvez modifier la couleur des lignes, la couleur de remplissage et le type de remplissage d'une ou des plusieurs entités d'annotation sélectionnées.

### TACHE

1. Sélectionnez l'entité d'annotation pour laquelle vous souhaitez modifier la couleur de remplissage. Pour sélectionner plusieurs entités d'annotation, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
2. Dans la liste Couleur de remplissage, sélectionnez la couleur que vous souhaitez appliquer à l'entité d'annotation.


**INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:** Sélectionnez **Par couche**  si vous souhaitez appliquer à l'entité d'annotation la couleur de la couche.

## Définition d'une couleur personnalisée

Pour définir votre propre couleur, procédez comme suit :

---

### TACHE

1. Dans la liste Couleur de remplissage, sélectionnez **Couleur personnalisée** .  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Couleur apparaît.
  2. Sélectionnez une couleur et cliquez sur **OK**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La couleur de remplissage est modifiée pour les entités d'annotation sélectionnées.
  3. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotation.
- 

### RÉSULTAT:

La couleur de remplissage est modifiée pour les entités d'annotation sélectionnées.

*NOTE:* La nouvelle couleur de remplissage s'appliquera aux prochaines entités d'annotation que vous créerez.

## Couches d'annotations

Vous pouvez déplacer les entités d'annotation sélectionnées vers une couche spécifique. Les entités d'annotation héritent alors des propriétés de la couche.

---

### TACHE

1. Dans la liste Couche d'annotations, sélectionnez la couche à activer.
  2. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotation.
- 

*RÉSULTAT:* La couche sélectionnée apparaît dans l'espace de travail.

voir “Activer une couche d'annotations”

## Alignement de la flèche

Avec l'entité d'annotation Flèche, vous pouvez ajuster l'emplacement du point d'ancrage de la ligne de flèche par rapport à la zone de texte. La liste Alignement de la flèche inclut les options suivantes pour l'emplacement du point d'ancrage par rapport à la zone de texte : Haut gauche, Haut centre, Haut droit, Centre gauche, Centre droit, Bas gauche, Bas centre et Bas droit.

## Visibilité de la zone de texte

Vous pouvez masquer le cadre des entités d'annotation Flèche, Texte et Texte 3D.

## ANNOTATIONS

### MISE EN FORME DES PROPRIÉTÉS D'ENTITÉ D'ANNOTATION

---

---

# Impression

AutoVue permet d'imprimer et de prévisualiser des fichiers. Vous pouvez imprimer les fichiers avec leurs annotations et superpositions propres ou associées. Vous pouvez également sélectionner les couches d'annotations que vous souhaitez faire apparaître dans le document imprimé.

L'option **Imprimer par lots** permet d'envoyer à l'impression plusieurs fichiers à la fois.

Vous pouvez définir des propriétés d'impression pour le fichier à imprimer. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer** pour afficher les propriétés suivantes :

Option	Description
Imprimer	Permet de définir les options d'impression. voir "des options d'impression"
Marges	Permet de définir les marges. voir "Marges d'impression"
En-têtes/Pieds de page	Permet de définir les en-têtes/pieds de page à inclure dans chaque page imprimée. voir "En-têtes/Pieds de page"
Filigrane	Permet de définir le filigrane à inclure dans chaque page imprimée. voir "Filigranes"
Tampons	Permet de définir le tampon à inclure dans chaque page imprimée. voir "Ajout d'un tampon"
paramètres stylo	Permet de modifier l'épaisseur d'un stylo. voir "Définition des paramètres stylo"

# des options d'impression

L'onglet **Options** permet de définir les options d'impression du fichier à imprimer. Les options disponibles sont les suivantes :

Option	Type	Description
Imprimer vers fichier		Permet d'envoyer l'impression dans un fichier et non à une imprimante.
Modifier		Permet de configurer les propriétés d'impression telles que l'imprimante, la taille du papier, l'orientation, etc.
Echelle	Ajuster à la page	Met à l'échelle l'image en fonction de la taille de la page de sortie.
	Facteur	Met à l'échelle l'image en fonction du facteur d'échelle saisi dans les champs appropriés. Vous pouvez saisir des unités en millimètres, en pouces ou en pixels.
	Echelle	Met à l'échelle l'image selon un pourcentage. Vous pouvez choisir un facteur d'échelle prédéfini ou en saisir un facteur d'échelle personnalisé. Les valeurs décimales sont acceptées.
Pages du document		Permet de définir les pages du document à imprimer : <b>Toutes</b> , <b>En cours</b> ou <b>Pages</b> .
Alignement/Décalage		Indique l'emplacement du dessin sur la page imprimée.
Dimensions de la page	Maximales	Imprime en fonction des dimensions du document.
	Telles qu'affichées	Imprime la zone affichée dans la fenêtre Vue.
	Limites	Limite l'impression à une page lorsque les options de mise à l'échelle sélectionnées entraînent l'impression d'une page du document sur plusieurs pages. Cette option est disponible uniquement si l'option <b>En cours</b> est sélectionnée dans la section Pages du document.
	Sélection	Imprime la zone sélectionnée dans la fenêtre Vue. Cette option est disponible uniquement lorsque l'option <b>En cours</b> est sélectionnée dans la section Pages du document.
Forcer en noir et blanc		Impose le noir et blanc.




Option	Type	Description
Produire une seule page		Imprime le fichier sur une seule page.
Imprimer en-têtes de lignes		Imprime les en-têtes de ligne. Cette option n'est activée que pour les feuilles de calcul et les fichiers d'archive et de base de données.
Imprimer en-têtes de colonnes		Imprime les en-têtes de colonne. Cette option n'est activée que pour les feuilles de calcul et les fichiers d'archive et de base de données.
Prévisualisation partielle		Affiche une vue de la page à imprimer avec la zone d'impression mise en surbrillance.
Nombre de copies		Sélectionnez le nombre de copies du fichier à imprimer.

## Configuration des options d'impression

### TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Imprimer**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés d'impression apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet **Options**.
3. Configurez les options d'impression.
4. Personnalisez les autres options d'impression.
5. Pour afficher une vue partielle du fichier, cliquez sur **Prévisualisation partielle**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Prévisualisation partielle avant impression apparaît.
6. Cliquez sur **OK** pour imprimer.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Imprimer s'affiche pour indiquer que l'impression du document est en cours.

# Marges d'impression


L'onglet **Marges** permet de définir les marges supérieure, inférieure, de droite et de gauche du fichier à imprimer. Les options disponibles sont les suivantes :

Option	Description
Marges	Définissez une valeur dans les champs <b>Gauche, Haut, Droite et Bas</b> .
Minimum	Définit les marges minimales autorisées par l'imprimante sélectionnée.
Forcer les marges minimales de l'imprimante	Si elle est sélectionnée, cette option remplace les marges minimales de l'imprimante sélectionnée.
Unités	Indique les unités de mesure des marges.

## Définition des marges

---

### TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Imprimer**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés d'impression apparaît.
2. Cliquez sur l'onglet **Marges**.
3. Saisissez une valeur dans les champs **Gauche, Haut, Droite et Bas** ou cliquez sur **Minimum** pour définir des marges minimales en fonction de l'imprimante sélectionnée.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Lorsque vous cliquez sur **Minimum**, les marges minimales autorisées apparaissent automatiquement dans l'onglet **Marges**.
4. Sélectionnez **Forcer les marges minimales de l'imprimante**, si nécessaire.
5. Dans la liste **Unités**, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez définir les marges.
6. Personnalisez les autres options d'impression.

7. Pour afficher une vue partielle du fichier, cliquez sur **Prévisualisation partielle**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Prévisualisation partielle avant impression apparaît.
8. Cliquez sur **OK** pour imprimer.

---

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Imprimer s'affiche pour indiquer que l'impression est en cours.

## En-têtes/Pieds de page

Dans l'onglet **En-têtes/Pieds de page** de la boîte de dialogue Propriétés d'impression, vous pouvez définir les en-têtes et pieds de page de votre choix pour les imprimer sur chaque page de votre document. Vous pouvez saisir le texte manuellement ou sélectionner un code dans la liste **Insérer code**.

Ces codes sont les suivants :

- %f: Chemin complet
- %v: Lecteur
- %d: Répertoire du document
- %b: Nom de base document
- %e: Extension du fichier
- %n: Nb de pages dans le document
- %p: Numéro de page actuelle
- %N: Nb total de pages juxtaposées
- %P: Numéro de page juxtaposée
- %Y: Date : Année
- %M: Date : Mois
- %D: Date : Jour
- %W: Date : Jour de la semaine
- %H: Temps : Heure
- %U: Temps : Minutes

- %S: Temps : Secondes
- %r: Nouvelle ligne
- %F: Paramètres d'impression d'origine (Excel)

*NOTE: Pour entrer le caractère pourcentage, saisissez manuellement %%.*


## Ajout d'un en-tête ou d'un pied de page

Dans l'onglet En-têtes/Pieds de page, vous pouvez saisir le texte ou sélectionner l'élément de la liste Insérer code qui apparaîtra dans les en-têtes ou pieds de page. Vous pouvez également imprimer des variables système.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Imprimer**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés d'impression apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet **En-têtes/Pieds de page**.
3. Cliquez sur le champ **Gauche**, **Centre** ou **Droite** et saisissez le texte qui apparaîtra dans l'en-tête et le pied de page ou sélectionnez un élément dans la liste **Insérer code** ou **Insérer variable**.
4. Pour **insérer un code** dans un en-tête ou un pied de page, cliquez sur **Gauche**, **Centre** ou **Droite**, puis sélectionnez un code dans la liste.
5. Pour **insérer une variable** dans un en-tête ou un pied de page, cliquez sur **Gauche**, **Centre** ou **Droite**, puis sélectionnez une variable dans la liste.
6. Pour changer de police de caractères, cliquez sur **Police**. La boîte de dialogue Police apparaît.
7. Dans la liste Police, sélectionnez un type de police.
8. Dans la liste Taille, sélectionnez la taille de la police.
9. Pour définir le **style** de la police, cliquez sur **Gras**, **Italique** ou sur ces deux styles, puis sur **OK**.
10. Dans la boîte de dialogue Propriétés d'impression, définissez les autres propriétés d'impression.

11. Pour afficher une vue partielle du fichier, cliquez sur **Prévisualisation partielle**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Prévisualisation partielle avant impression apparaît.
12. Cliquez sur **OK** pour imprimer.

---

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Imprimer s'affiche pour indiquer que l'impression du document est en cours.

## Paramètres d'impression d'origine

Vous pouvez inclure les en-têtes et pieds de page prédéfinis lors de l'impression d'un fichier Excel à partir d'AutoVue.

---

### TACHE

1. Dans la boîte de dialogue Propriétés d'impression, cliquez sur l'onglet **En-têtes/Pieds de page**.
2. Sous **En-têtes** et **Pieds de page**, cliquez sur les cases **Gauche**, **Centre** et **Droite** correspondant à la position de l'en-tête ou du pied de page dans le fichier d'origine.
3. Sélectionnez **%F: Paramètres d'impression d'origine (Excel)** dans la liste **Insérer code**.
4. Cliquez sur **OK** pour imprimer.

---

*RÉSULTAT:* Les en-têtes et pieds du fichier Excel sont imprimés.

## Filigranes

L'onglet **Filigrane** permet de définir un filigrane qui apparaîtra dans un fichier imprimé. Lors de l'impression, le filigrane est transparent dans le contenu du fichier. Vous pouvez positionner un filigrane dans le sens horizontal ou vertical.

Outre la saisie de texte, vous pouvez :

- définir le type, la taille et le style de police ;
- insérer des informations de filigrane ;
- imprimer des variables système.

Pour insérer les informations relatives à un filigrane, AutoVue propose la liste de codes suivante :

- %f: Chemin complet
- %v: Lecteur
- %d: Répertoire du document
- %b: Nom de base document
- %e: Extension du fichier
- %n: Nb de pages dans le document
- %p: Numéro de page actuelle
- %N: Nb total de pages juxtaposées
- %P: Numéro de page juxtaposée
- %Y: Date : Année
- %M: Date : Mois
- %D: Date : Jour
- %W: Date : Jour de la semaine
- %H: Temps : Heure
- %U: Temps : Minutes
- %S: Temps : Secondes
- %r: Nouvelle ligne


*NOTE: Pour entrer le caractère pourcentage, saisissez manuellement %%.*

## Ajout d'un filigrane

---

### TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Imprimer**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés d'impression apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet **Filigrane**.
3. Saisissez le **texte du filigrane** qui doit apparaître dans le fichier.
4. Pour insérer un code dans le filigrane, sélectionnez un code dans la liste **Insérer code**.

5. Par exemple, si vous sélectionnez **%n: Nombre de pages dans le document**, le nombre total de pages du fichier sélectionné apparaîtra dans le filigrane.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez insérer plusieurs codes.
6. Pour définir l'orientation du filigrane, cliquez sur **Diagonal, Horizontal ou Vertical**.
7. Pour changer de police de caractères, cliquez sur **Police**. La boîte de dialogue Police apparaît.
8. Définissez la police, puis cliquez sur **OK**.
9. Dans la boîte de dialogue Propriétés d'impression, définissez les autres propriétés d'impression.
10. Pour afficher une vue partielle du fichier, cliquez sur **Prévisualisation partielle**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Prévisualisation partielle avant impression apparaît.
11. Cliquez sur **OK** pour imprimer.


*RÉSULTAT:*

La boîte de dialogue Imprimer s'affiche pour indiquer que l'impression est en cours.

## Ajout d'un tampon

L'onglet **Tampons** permet de définir la position et la taille du tampon à imprimer sur le fichier actif. Vous pouvez également inclure le tampon sur chaque page du fichier imprimé. Lors de l'impression, le tampon masque la zone qu'il occupe dans le fichier imprimé.

TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Imprimer**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés d'impression apparaît.
2. Cliquez sur l'onglet **Tampons**.
3. Cliquez sur **Ajouter**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
4. Indiquez ou recherchez le nom du fichier à utiliser comme tampon.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le fichier apparaît dans la boîte de dialogue Propriétés d'impression.

5. Cliquez sur **Sélection des pages** pour indiquer les pages sur lesquelles le tampon apparaîtra.
6. Pour définir la **position** du tampon, indiquez la largeur dans le premier champ et la longueur, dans le second.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également modifier la position en cliquant et en déplaçant le cadre dans la fenêtre **Prévisualisation**.

7. Pour définir la **taille** du tampon, indiquez la largeur dans le premier champ et la longueur, dans le second.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également modifier la taille en cliquant et en faisant glisser les poignées du cadre dans la fenêtre **Prévisualisation**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La taille du tampon est représentée dans la zone **Prévisualisation**.

8. Dans la liste **Unités**, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez définir la largeur et la longueur du tampon.
  9. Pour ajouter d'autres tampons à un fichier, répétez les étapes 3 à 8.
  10. Pour supprimer un tampon, sélectionnez-le et cliquez sur **Supprimer**.
  11. Dans la boîte de dialogue Propriétés d'impression, définissez les autres propriétés d'impression.
  12. Pour afficher une vue partielle du fichier, cliquez sur **Prévisualisation partielle**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Prévisualisation partielle avant impression apparaît.
  13. Cliquez sur **OK** pour imprimer.
- 

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Imprimer s'affiche pour indiquer que l'impression est en cours.


## Définition des paramètres stylo

L'onglet **Paramètres stylo** permet de définir l'épaisseur des indices de couleur du fichier d'impression.



**NOTE:** AutoVue utilise les indices de couleur du stylo du document natif pour visualiser le fichier vectoriel. Il n'est pas possible de changer la couleur affectée à un stylo avec AutoVue.

#### TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Imprimer**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés d'impression apparaît.
2. Cliquez sur l'onglet **Paramètres stylo**.
3. Sous **De/A**, sélectionnez l'**indice de couleur** auquel vous souhaitez appliquer une nouvelle épaisseur de stylo.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner plusieurs indices de couleur, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
4. Dans la liste **Unités**, sélectionnez l'unité de mesure dans laquelle vous souhaitez définir l'épaisseur.
5. Indiquez la nouvelle épaisseur.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La nouvelle **épaisseur** apparaît en regard de l'**indice de couleur**.
6. Dans la boîte de dialogue Propriétés d'impression, définissez les autres propriétés d'impression.
7. Personnalisez les autres options d'impression.
8. Pour afficher une vue partielle du fichier, cliquez sur **Prévisualisation partielle**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Prévisualisation partielle avant impression apparaît.
9. Cliquez sur **OK** pour imprimer.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Imprimer s'affiche pour indiquer que l'impression est en cours.

#### RÉSULTAT:

**NOTE:** Les paramètres stylo sont enregistrés dans des fichiers **.c2t**. La liste **Paramètres stylo actuels** affiche tous les fichiers **.c2t** existants pour le fichier actuel. Les paramètres stylo par défaut sont enregistrés dans le fichier **default.c2t** et les autres dans le fichier **alt.c2t**.

## Création d'un paramètre de stylo

#### TACHE

1. Définissez l'épaisseur des indices de couleur que vous souhaitez.
2. Cliquez sur **Enregistrer sous**. La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.

3. Saisissez un nom de fichier avec l'extension **.c2t**, puis cliquez sur **OK**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le nouveau paramètre de stylo apparaît dans la liste **Paramètres stylo actuels**.
  4. Dans la boîte de dialogue Propriétés d'impression, cliquez sur **OK** pour lancer l'impression.
- 

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Imprimer s'affiche pour indiquer que l'impression du document est en cours.

## Suppression d'un paramètre de stylo

---

### TACHE

1. Sélectionnez le paramètre stylo à supprimer dans la liste **Paramètres stylo actuels**.
  2. Cliquez sur **Supprimer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le paramètre stylo disparaît de la liste.
  3. Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue Propriétés d'impression.
- 

## Prévisualisation partielle d'un fichier

La boîte de dialogue Prévisualisation partielle avant impression affiche la zone d'impression en haut de page afin que les utilisateurs aient une idée précise de la partie à imprimer.

*NOTE:* Cette option n'est activée que si l'option **En cours** est sélectionnée dans le groupe d'options **Pages du document**.

---

### TACHE

1. Configurez les propriétés d'impression.
  2. Cliquez sur **Prévisualisation partielle** dans la boîte de dialogue Imprimer.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Prévisualisation partielle apparaît avec la zone à imprimer en surbrillance. Elle indique également la **taille du papier**, la **zone d'impression** et la **zone de travail**.
  3. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Prévisualisation partielle avant impression.
-


# Prévisualisation d'un fichier avant son impression

Vous pouvez prévisualiser une copie imprimée du fichier actif à l'écran en fonction des possibilités de votre imprimante et des propriétés d'impression.

---

## TACHE

1. Affichez le fichier dans AutoVue.
2. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Prévisualiser l'impression**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Prévisualiser l'impression**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés d'impression apparaît.

3. Configurez les propriétés d'impression.
4. Cliquez sur **OK**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez imprimer le fichier à partir de la fenêtre **Prévisualiser l'impression** en cliquant sur **Imprimer**. Vous pouvez également effectuer un zoom avant ou arrière sur un fichier et parcourir les pages d'un fichier comportant plusieurs pages.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le fichier apparaît en mode Aperçu avant impression dans la fenêtre **Prévisualiser l'impression**.

5. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la fenêtre **Prévisualiser l'impression**.
- 

## Impression d'un fichier

Vous pouvez imprimer les fichiers d'origine avec leurs fichiers d'annotations et les couches d'annotations sélectionnées de façon à former un seul fichier.


---

## TACHE

1. Ouvrez le fichier à imprimer.
2. Pour imprimer les annotations associées, ouvrez le ou les fichiers d'annotations correspondants.
3. Si vous imprimez les fichiers d'annotations et souhaitez imprimer les couches visibles, sélectionnez **Couches d'annotations** dans le menu **Annotation**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Couches d'annotations s'affiche.

4. Sélectionnez les couches d'annotations à rendre visibles.
5. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Couches d'annotations.
6. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Imprimer**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés d'impression apparaît.

7. Configurez les propriétés d'impression.
8. Pour afficher une vue partielle du fichier, cliquez sur **Prévisualisation partielle**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Prévisualisation partielle avant impression apparaît.

9. Cliquez sur **OK** pour imprimer.
- 

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Imprimer s'affiche pour indiquer que l'impression du document est en cours.

## Impression par lots

L'option **Imprimer par lots** permet d'envoyer une liste de fichiers à imprimer en même temps. Vous pouvez également générer un lot en ouvrant simultanément tous les fichiers inclus dans l'impression par lots.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer par lots**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Imprimer par lots apparaît.

2. Pour ajouter un fichier à imprimer, cliquez sur **Ajouter**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.

3. Indiquez un nom de fichier ou recherchez le fichier à ajouter, puis cliquez sur **Ouvrir**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour ajouter plusieurs fichiers à la liste, répétez les étapes 2 à 4. Pour supprimer un fichier, sélectionnez-le dans la **liste des fichiers à imprimer** et cliquez sur **Supprimer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les fichiers apparaissent dans la **liste des fichiers à imprimer**.

4. Cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue Imprimer par lots.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Propriétés d'impression apparaît.

5. Configurez les propriétés d'impression.
  6. Cliquez sur **OK** pour imprimer.
- 

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Imprimer s'affiche pour indiquer que l'impression du document est en cours.



---

# Conversion

Il est parfois nécessaire de convertir un fichier pour pouvoir l'utiliser avec une application dans laquelle il n'a pas été créé. Pour cela, AutoVue propose plusieurs formats de fichier de conversion.

## Options de conversion

Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Convertir** pour ouvrir la boîte de dialogue Convertir. Notez que les options de cette boîte de dialogue varient selon le type de conversion à effectuer. Les options disponibles dans cette boîte de dialogue sont les suivantes :

Option	Description
Profondeur de couleur	Sélectionnez une option dans la liste : <b>1</b> = Noir et blanc <b>4</b> = 16 couleurs <b>8</b> = 256 couleurs <b>24</b> = True color <b>auto</b> = AutoVue sélectionne la profondeur de couleur qui correspond le mieux au fichier d'origine.

Option	Description
Convertir au format	<p>Liste de tous les types possibles de format de fichier de sortie actuellement disponibles pour la conversion. Les formats disponibles sont les suivants :</p> <p>STL (stéréolithographie)  VRML (Virtual Reality Modeling Language, langage de modélisation de la réalité virtuelle)  CALS GP4  Raster (EPS - Encapsulated PostScript)  PCL (imprimante HP Laserjet)  PCX binaire  RLC (Run Length File)  PDF  TIFF  BMP (binaire Windows)</p> <p><i>NOTE: La conversion en PDF n'est pas disponible avec un serveur AutoVue exécuté sur des plates-formes Linux.</i></p>
Sortie	<p>Saisissez le nom et le chemin du fichier dans lequel la conversion doit être enregistrée. Ce fichier est également appelé fichier de sortie. Vous pouvez cliquer sur <b>Parcourir</b> pour indiquer le chemin de ce fichier. Si vous indiquez un fichier existant, un message d'avertissement apparaît pour vous demander si vous souhaitez écraser ce fichier existant.</p>
Sous-format	<p>La liste <b>Sous-format</b> apparaît lorsque vous sélectionnez le format <b>PCL (imprimante HP Laserjet)</b> ou <b>TIFF</b> dans la liste Convertir au format. Sélectionnez un sous-format dans cette liste.</p>
Zone de conversion	<p>Zone du fichier à convertir. Les options disponibles sont les suivantes :</p> <p><b>Ecran</b> : Zone affichée dans l'espace de travail. Par exemple, si vous avez effectué un zoom avant sur une zone particulière du fichier, seule la partie zoomée du fichier sera convertie.  <b>Etendue</b> : S'applique à la totalité du fichier.  <b>Sélectionné</b> : L'entité sélectionnée sera convertie.</p>
Pages à convertir	<p>Pages à convertir. Les options disponibles sont les suivantes :</p> <p><b>Toutes</b> : Convertit toutes les pages du fichier.  <b>En cours</b> : Convertit la page active du fichier.  <b>Pages</b> : Convertit les pages indiquées.</p>



Option	Description
Taille	<p>Vous pouvez indiquer la taille et les unités (pixels, pouces et millimètres) du fichier de sortie.</p> <p>Avec les fichiers raster, les unités sont définies en pixels.</p> <p><b>X</b> indique le nombre de pixels horizontaux</p> <p><b>Y</b> indique le nombre de pixels verticaux pour le contenu du fichier actif.</p> <p>Les valeurs <b>X</b> et <b>Y</b> sont parfois prédéfinies de façon à correspondre aux spécifications de format du fichier de conversion sélectionné.</p> <p>Autrement, les options <b>X</b> et <b>Y</b> sont disponibles et peuvent être modifiées selon vos préférences. Votre sélection n'a aucune incidence sur l'affichage en cours mais influe sur la résolution du fichier de conversion.</p>
Echelle	Sélectionnez le pourcentage de mise à l'échelle de la page convertie.
PPP	Vous pouvez définir la valeur PPP (points par pouce) pour la page convertie.

## Conversion d'un modèle 3D

---

### TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Convertir**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Convertir s'affiche.
2. Dans le champ **Enregistrer sous**, indiquez le chemin et le nom du fichier ou cliquez sur **Parcourir** pour rechercher le répertoire dans lequel vous souhaitez convertir le fichier, puis saisissez un nom de fichier.
3. Dans la liste Convertir au format, sélectionnez le format dans lequel le fichier doit être converti.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Les options des zones Sortie et Conversion varient en fonction du type de format que vous avez choisi.
4. Sélectionnez les options de sortie et de conversion que vous souhaitez appliquer au fichier.
5. Cliquez sur **OK**.

---

### RÉSULTAT:

La boîte de dialogue Conversion en cours apparaît. Elle disparaît une fois la conversion du fichier terminée.

# PDF

Avec AutoVue, il est possible de convertir les fichiers Office, 2D et EDA au format PDF. Lorsqu'ils sont convertis à partir du mode Annotation, les annotations sont ajoutées au contenu du fichier de base PDF. Ainsi, lorsque vous ouvrez celui-ci, il s'affiche avec toutes les annotations associées.

## X et Y

Trois facteurs influent sur la résolution d'une image : le type de l'image numérisée, le périphérique de sortie et la taille de fichier acceptable. Les résolutions hautes exigent souvent des fichiers volumineux qui allongent le temps de traitement et d'impression. Notez qu'une résolution haute ne peut pas produire des images imprimées de qualité si votre périphérique de sortie ne gère pas la résolution plus élevée définie dans le fichier. Pour maintenir des tailles de fichier acceptables, sélectionnez une résolution inférieure qui produit un résultat de qualité acceptable sur votre périphérique de sortie.

Avec certains types de fichier, l'option **Taille** apparaît pour vous permettre de sélectionner des millimètres ou des pouces. Vous pouvez sélectionner des tailles de page dans la liste **Taille** ou définir des tailles en configurant le fichier d'initialisation. Pour plus d'informations, reportez-vous au document System Administration Guide (disponible en anglais uniquement).

Tailles de page de dessin technique	Format de papier DIN
A8.5" X 11.0" (216 millimètres X 279 millimètres)	A4 285 millimètres X 198 millimètres
B11.0" X 17.0" (279 millimètres X 432 millimètres)	A3 396 millimètres X 273 millimètres
C17.0" X 22.0" (432 millimètres X 559 millimètres)	A2 570 millimètres X 396 millimètres
D22.0" X 34.0" (559 millimètres X 864 millimètres)	A1 817 millimètres X 570 millimètres
E34.0" X 44.0" (864 millimètres X 1118 millimètres)	A0 1165 millimètres X 817 millimètres

# Conversion d'un fichier

---

## TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Convertir**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* La zone **Entrée** varie en fonction du type du fichier. Par exemple, un fichier de traitement de texte affiche le fichier et le format, un fichier raster affiche le chemin/nom, le format et la taille du fichier et les fichiers vectoriels et de base de données affichent la taille, le type de fichier et les dimensions.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Convertir s'affiche.

2. Dans le champ **Enregistrer sous**, indiquez le chemin et le nom du fichier ou cliquez sur **Parcourir** pour rechercher le répertoire dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier converti.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* L'écriture dans un fichier existant remplace le contenu du fichier de sortie.

3. Définissez les options de conversion.

4. Cliquez sur **OK**. Le fichier est converti et apparaît dans le répertoire indiqué.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez convertir plusieurs pages sélectionnées d'un fichier en un fichier TIFF de plusieurs pages.

---

# Modification des paramètres de stylo

Avec AutoVue, vous pouvez définir une épaisseur pour chaque couleur de stylo lors d'une conversion. Cette option s'applique uniquement aux fichiers vectoriels.

---

## TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Convertir**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Convertir s'affiche.

2. Cliquez sur **Stylos**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Epaisseur de stylo apparaît.

3. Dans la section **De/A** de la boîte de dialogue Epaisseur de stylo, sélectionnez l'**indice de couleur** dont vous souhaitez modifier l'épaisseur.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner plusieurs indices de couleur, appuyez sur la touche Maj ou Ctrl pendant la sélection.

4. Dans la liste **Unités**, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez définir l'épaisseur.
  5. Dans le champ **Epaisseur**, entrez une valeur.
  6. Appuyez sur **Entrée**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La nouvelle valeur d'épaisseur apparaît en regard de l'indice de couleur sélectionné dans la section De/A de la boîte de dialogue Epaisseur de stylo.
  7. Pour enregistrer vos modifications, sélectionnez **Enregistrer sous**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.
  8. Saisissez un nom de fichier pour les nouveaux paramètres de stylo.
  9. Cliquez sur **OK**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour modifier un paramètre de stylo existant, sélectionnez-le dans la liste Paramètres stylo actuels, modifiez-le et cliquez sur Enregistrer.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les nouveaux paramètres de stylo sont enregistrés et apparaissent dans la liste Paramètres stylo actuels.
  10. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Epaisseur de stylo.
-

---

# Personnalisation d'AutoVue

Les options de configuration d'AutoVue vous permettent de personnaliser votre environnement de travail. Vous pouvez créer des outils afin d'automatiser diverses fonctions, telles que la création de touches de raccourci ou de touches d'accès. Vous pouvez également personnaliser l'affichage des barres d'outils et des miniatures selon vos préférences. Les options de configuration sont accessibles à partir du menu **Options**.

## Définition du Presse-papiers

Les **options du Presse-papiers** permettent de définir le type d'information copié dans le Presse-papiers afin de le transférer ensuite dans d'autres applications.

Vous pouvez copier les informations du type suivant pour des fichiers raster, vectoriels, de feuille de calcul, de document et de base de données :

Type	Description
DIB	Acronyme de Device Independent Bitmap. Désigne les informations relatives au matériel, qui sont utilisées dans la création d'un bitmap de conversion.
Bitmap	Tableau rectangulaire de couleurs représentant une image pixel en mode point.
Palette	Informations sur les images couleur.
Métafichier	Fichier contenant les commandes nécessaires à une application Windows pour recréer une image vectorielle.
Texte	Texte ASCII.
RTF	Abréviation de Rich Text Format qui fait référence aux informations de mise en forme (polices, marges et onglets) qui sont conservées dans les documents.

Type	Description
Inclure les en-têtes	Affichage des titres et des colonnes des bases de données et des feuilles de calcul.

Pour définir les options du Presse-papiers :

---

TACHE

1. Dans le menu **Options** , sélectionnez **Configurer le Presse-papiers**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Options du Presse-papiers apparaît.
  2. Sous les différents types de fichier, cliquez sur le type d'information à copier dans le Presse-papiers.
  3. Cliquez sur **OK**.
- 

## Informations de copie

---

TACHE

1. Dans le menu **Edition**, sélectionnez **Sélectionner**.
  2. Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris sur la zone à copier.
  3. Dans le menu **Edition**, sélectionnez **Copier**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les informations sont copiées dans le Presse-papiers.
  4. Lancez l'application dans laquelle vous souhaitez copier les informations.
  5. Collez les informations.
- 

## Outils

Les outils constituent des raccourcis pour les tâches fréquemment utilisées. Vous pouvez en créer pour automatiser diverses fonctions telles que l'importation d'objets, de fichiers et d'applications dans l'interface utilisateur, l'exécution d'un fichier script, la connexion d'AutoVue aux serveurs DDE (échange dynamique de données) et aux chargements DLL (bibliothèques de liens dynamiques).

## Ajout d'un élément du menu Outils

---

### TACHE

1. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Personnaliser outils**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ajouter au menu Outils apparaît.
  2. Cliquez sur **Ajouter**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Configurer un élément du menu Outils apparaît.
  3. Saisissez un nom dans le champ **Nom de l'élément**.
  4. Sélectionnez l'une des options suivantes dans la section **Action de l'élément** :
    - a **Application** pour lancer une application externe.
    - b **Fichier script** pour lancer un fichier script.
    - c **Serveur DDE** pour envoyer les commandes DDE à une application serveur.
    - d **DLL** pour appeler un fichier DLL.
  5. Dans le champ à droite des options **Nom de l'élément**, indiquez le chemin et le nom du fichier exécutable. Autrement, cliquez sur **Parcourir** pour rechercher le fichier ou l'application spécifique.
  6. Si vous sélectionnez **Application**, cliquez sur **Configurer**. La boîte de dialogue Lien vers une application apparaît. Saisissez la ligne de commande permettant de lancer une application et cliquez sur **OK**.
  7. Si vous sélectionnez **Fichier script**, cliquez sur **OK**.
  8. Si vous sélectionnez **Serveur DDE**, cliquez sur **Configurer**. La boîte de dialogue Lien vers une DDE apparaît. Saisissez le **sujet** et les **commandes**, puis cliquez sur **Lancer application** et sur **OK**.
  9. Si vous sélectionnez **Charger DLL**, cliquez sur **Configurer**. La boîte de dialogue Lien vers une DLL apparaît. Saisissez la **fonction d'entrée** permettant d'appeler une DLL, puis cliquez sur **OK**.
  10. Saisissez une description de l'élément dans le champ **Description de l'élément**.
  11. Cliquez sur **OK**.
  12. Dans le menu **Options**, cliquez sur **Personnaliser outils** pour afficher le nouvel élément de menu.
  13. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Ajouter au menu Outils.
-

## Création d'une touche de raccourci

---

### TACHE

1. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Personnaliser outils**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ajouter au menu Outils apparaît.
  2. Cliquez sur **Ajouter**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Configurer un élément du menu Outils apparaît.
  3. Saisissez une perluète (&) avant le **nom de l'élément**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Par exemple, si vous avez saisi le nom d'élément **&Application**, la lettre **A** suivant **&** sera la touche de raccourci.
  4. Cliquez sur **OK**.
  5. Dans le menu **Options**, cliquez sur **Personnaliser outils** pour afficher le nouvel élément de menu.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* La lettre **A** est soulignée.
  6. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Ajouter au menu Outils.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour activer la touche de raccourci, maintenez la touche **Alt** enfoncée pendant que vous appuyez sur **T** et **A**.
- 

## Modification d'un élément du menu Outils

---

### TACHE

1. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Personnaliser outils**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ajouter au menu Outils apparaît.
  2. Sous **Contenu du menu**, sélectionnez l'élément à modifier.
  3. Cliquez sur **Modifier**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Configurer un élément du menu Outils apparaît.
  4. Effectuez les modifications nécessaires.
  5. Cliquez sur **OK**.
  6. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Ajouter au menu Outils.
-



## Déplacement d'un élément du menu Outils

---

### TACHE

1. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Personnaliser outils**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ajouter au menu Outils apparaît.
  2. Dans la liste **Contenu du menu**, sélectionnez l'élément à déplacer.
  3. Cliquez sur **Haut** ou **Bas** pour déplacer l'élément dans la liste.
  4. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Ajouter au menu Outils.
- 

## Suppression d'un élément du menu Outils

---

### TACHE

1. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Personnaliser outils**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ajouter au menu Outils apparaît.
  2. Dans la liste **Contenu du menu**, sélectionnez l'élément à supprimer.
  3. Cliquez sur **Supprimer**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* L'élément disparaît de la liste.
  4. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Ajouter au menu Outils.
- 

## Personnalisation des barres d'outils

Vous pouvez masquer ou afficher les barres d'outils et modifier la taille de leurs boutons.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Personnaliser barres d'outils**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Options : Barres d'outils apparaît.
2. Cochez la case en regard des barres d'outils à afficher ou désactivez la case à cocher en regard de celles que vous souhaitez masquer.

3. Sélectionnez **Taille des boutons** pour les boutons que vous souhaitez afficher dans les barres d'outils.
  4. Cliquez sur **OK**.
- 

*RÉSULTAT:* Les barres d'outils sélectionnées sont modifiées.

## Configuration de l'utilitaire de messagerie électronique

Lors de l'installation d'AutoVue, des utilitaires de messagerie électronique compatibles MAPI tels que Microsoft Outlook sont installés sur votre ordinateur. À partir de ces utilitaires accessibles dans AutoVue, vous pouvez envoyer des messages uniquement, des messages avec des liens aux fichiers d'annotations ou des messages accompagnés de copies de fichiers d'annotations.

L'interface graphique et les options de courrier électronique disponibles sont déterminés par l'utilitaire de messagerie compatible MAPI que vous utilisez. AutoVue attache automatiquement le fichier actif aux messages lorsque l'option **Courrier** est activée. Cependant, vous pouvez sélectionner et attacher à vos messages électroniques les fichiers d'annotations associés au fichier d'origine.

Pour configurer l'utilitaire de messagerie électronique :

---

### TACHE

1. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer la messagerie**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Options de messagerie électronique apparaît.
  2. Dans la liste **Envoyer avec**, sélectionnez la messagerie électronique compatible MAPI que vous utilisez.
  3. Sélectionnez vos **préférences**.
  4. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Options de messagerie électronique.
-

---

# Miniatures

Les miniatures vous permettent de créer une représentation visuelle du contenu intégral d'un répertoire de miniatures et de prévisualiser ainsi les fichiers.

En outre, il est possible de personnaliser une icône générique pour rechercher des fichiers facilement identifiables par leur type, par exemple, un document de texte dans un répertoire où la plupart des fichiers sont au format graphique. Lorsque les fichiers sont modifiés, la mise à jour des miniatures correspondantes peut être très rapide. AutoVue stocke les informations des miniatures dans le répertoire **avwin/folders**.

## Création d'un dossier de miniatures

S'il existe déjà un dossier de miniatures pour le répertoire actif, la fenêtre **Miniatures** affiche ces miniatures.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Miniatures**.


*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Nouveau dossier apparaît.

2. Cliquez sur **Créer**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* La création peut prendre quelques minutes, selon la taille et le nombre de fichiers dans le dossier. Si la création prend trop de temps, vous pouvez l'interrompre en cliquant sur **Sauter** dans la boîte de dialogue Nouveau dossier. Pour reprendre la création du dossier, sélectionnez **Tout mettre à jour** dans le menu **Miniatures**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* AutoVue crée le dossier de miniatures pour le répertoire actif et la fenêtre **Miniatures** affiche les miniatures de ce dossier.

3. Pour fermer la fenêtre **Miniatures**, sélectionnez **Quitter miniatures** dans le menu **Miniatures**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Quitter miniatures**  dans la barre d'outils Miniatures.

---

# Personnalisation des miniatures

Vous pouvez personnaliser l'affichage des miniatures en fonction de vos préférences.

---

## TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Miniatures**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La fenêtre **Miniatures** apparaît.

2. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer les miniatures**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Configurer les miniatures apparaît.

3. Sélectionnez la **taille** en pixels des miniatures.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour personnaliser la taille des miniatures, cliquez sur **Personnaliser** et saisissez une valeur.

4. Définissez l'**espace** entre les miniatures.


*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* L'intervalle entre les miniatures doit être compris entre 2 et 20.

5. Sélectionnez les **détails du fichier** à afficher dans la miniature.

- Sélectionnez **Complet** pour afficher le nom, la taille, la date et l'heure de création du fichier.
- Sélectionnez **Partiel** pour afficher uniquement le nom du fichier.

6. Cliquez sur **OK**.

7. Pour fermer la fenêtre **Miniatures**, sélectionnez **Quitter miniatures** dans le menu **Miniatures**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Quitter miniatures**  dans la barre d'outils Miniatures.

---

## Affichage d'un répertoire de miniatures



Vous pouvez afficher les répertoires de miniatures en mode **Affichage** ou **Annotation**. S'il n'existe pas de répertoire de miniatures pour le répertoire actuel, la boîte de dialogue Nouveau répertoire apparaît avec l'option de création de répertoire.

---

## TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Miniatures**.


*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La fenêtre **Miniatures** apparaît.

2. Dans le menu **Miniatures**, sélectionnez **Rechercher un répertoire**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Rechercher un répertoire**  dans la barre d'outils Miniatures.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Rechercher un répertoire apparaît.
  3. Recherchez le répertoire de miniatures à visualiser.
  4. Cliquez sur **OK**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les miniatures du dossier sélectionné apparaissent dans la fenêtre **Miniatures**.
  5. Pour fermer la fenêtre **Miniatures**, sélectionnez **Quitter miniatures** dans le menu **Miniatures**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Quitter miniatures**  dans la barre d'outils Miniatures.
- 


## Tri d'un répertoire de miniatures

---

### TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Miniatures**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La fenêtre **Miniatures** apparaît.
2. Dans le menu **Miniatures**, sélectionnez **Rechercher un répertoire**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Rechercher un répertoire**  dans la barre d'outils Miniatures.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Rechercher un répertoire apparaît.
3. Faites défiler l'affichage pour repérer le répertoire de miniatures à trier.
4. Cliquez sur **OK**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les miniatures du dossier sélectionné apparaissent dans la fenêtre **Miniatures**.
5. Dans le menu **Miniatures**, sélectionnez **Trier** et l'option Trier par appropriée.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Une coche en regard de l'option de tri indique l'ordre de tri en cours.
6. Pour trier les miniatures par ordre croissant ou décroissant, sélectionnez **Ordre de tri** dans le menu **Miniatures**, puis sélectionnez **Tri ascendant** ou **Tri descendant**.

7. Pour fermer la fenêtre **Miniatures**, sélectionnez **Quitter miniatures** dans le menu **Miniatures**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Quitter miniatures**  dans la barre d'outils Miniatures.

---

## Affichage d'une miniature

Les fichiers sont accessibles instantanément depuis la fenêtre Miniatures.


---

### TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Miniatures**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* La fenêtre **Miniatures** apparaît.

2. Dans le menu **Miniatures**, sélectionnez **Rechercher un répertoire**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Rechercher un répertoire**  dans la barre d'outils Miniatures.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Rechercher un répertoire apparaît.

3. Recherchez le répertoire de miniatures à visualiser.
4. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les miniatures du dossier sélectionné apparaissent dans la fenêtre **Miniatures**.

5. Double-cliquez sur la miniature à visualiser.
- 

*RÉSULTAT:* La miniature est lancée dans l'espace de travail d'AutoVue.

## Mise à jour des miniatures

Vous pouvez mettre à jour toutes les miniatures ou une ou plusieurs miniatures dans le répertoire actuel.

---

### TACHE


1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Miniatures**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* La fenêtre **Miniatures** apparaît.

2. Dans le menu **Miniatures**, sélectionnez **Rechercher un répertoire**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Rechercher un répertoire**  dans la barre d'outils Miniatures.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Rechercher un répertoire apparaît.
3. Recherchez le répertoire de miniatures à visualiser.
4. Cliquez sur **OK**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les miniatures du répertoire sélectionné apparaissent dans la fenêtre Miniatures.
5. Sélectionnez la ou les miniatures à mettre à jour.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner plusieurs miniatures, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
6. Dans le menu **Miniatures**, sélectionnez **Mise à jour sélection**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour mettre à jour toutes les miniatures, sélectionnez **Tout mettre à jour** dans le menu **Miniatures** ou cliquez sur **Mettre à jour le dossier de miniatures**  dans la barre d'outils Miniatures.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les miniatures sélectionnées sont mises à jour dans le répertoire actuel.
7. Pour fermer la fenêtre **Miniatures**, sélectionnez **Quitter miniatures** dans le menu **Miniatures**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Quitter miniatures**  dans la barre d'outils Miniatures.

## Conversion de miniatures

### TACHE

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Miniatures**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* La fenêtre **Miniatures** apparaît.
2. Dans le menu **Miniatures**, sélectionnez **Rechercher un répertoire**.  
*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Rechercher un répertoire**  dans la barre d'outils Miniatures.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Rechercher un répertoire apparaît.
3. Recherchez le dossier de miniatures à convertir.
4. Cliquez sur **OK**.  
*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les miniatures du dossier sélectionné apparaissent dans la fenêtre **Miniatures**.

- Sélectionnez la ou les miniatures à mettre à convertir.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner plusieurs miniatures, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.


- Dans le menu **Miniatures**, sélectionnez **Convertir**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Convertir par lots apparaît.

- Personnalisez les options de conversion.

- Cliquez sur **OK**.

- Pour fermer la fenêtre **Miniatures**, sélectionnez **Quitter miniatures** dans le menu **Miniatures**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Quitter le mode Miniatures**  dans la barre d'outils Miniatures.

---

## Impression de miniatures


---

### TACHE

- Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Miniatures**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* La fenêtre **Miniatures** apparaît.

- Dans le menu **Miniatures**, sélectionnez **Rechercher un répertoire**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Rechercher un répertoire**  dans la barre d'outils Miniatures.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Rechercher un répertoire apparaît.

- Recherchez le dossier de miniatures à imprimer.

- Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Les miniatures du dossier sélectionné apparaissent dans la fenêtre **Miniatures**.

- Sélectionnez la ou les miniatures à imprimer.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Pour sélectionner plusieurs miniatures, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.


- Vous pouvez également cliquer sur **Imprimer**  dans la barre d'outils Miniature.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Imprimer apparaît.

- Cliquez sur **OK**.



8. Pour fermer la fenêtre **Miniatures**, sélectionnez **Quitter miniatures** dans le menu **Miniatures**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Quitter le mode Miniatures**  dans la barre d'outils Miniatures.

---



---

# Extraction complète du texte

L'extraction complète du texte permet d'obtenir toutes les informations textuelles du fichier sélectionné. Ces données peuvent être utilisées par un moteur de recherche qui offre des services d'indexation de documents. Cela élimine les doublons et permet de rechercher dans tous les types de document, y compris les documents de CAO.

*NOTE: L'extraction de texte automatique n'est pas disponible pour les fichiers raster.*

## Utilitaire d'extraction complète du texte

---

### TACHE

1. Dans le menu **Outils**, sélectionnez **Extraction de texte automatique**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également ouvrir la boîte de dialogue Extraction de texte automatique en ouvrant le fichier **Outtext.exe** du répertoire **C:\Program Files\av\avwin**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Extraction de texte automatique apparaît.

2. Dans le champ **De**, entrez le chemin et le nom du fichier contenant le texte à extraire.
3. Dans le champ **Vers**, entrez le chemin et le nom du fichier dans lequel le texte doit être copié ou cliquez sur **Parcourir** pour rechercher le fichier.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Les extensions de fichier sont respectivement **.txt** et **.out**. Par défaut, le fichier **text.out** se trouve dans le répertoire **temp**. Si ce fichier n'existe pas, AutoVue le crée automatiquement.
4. Sélectionnez **Afficher le contenu de sortie** pour prévisualiser le texte extrait sous **Contenu**.

5. Cliquer sur **Extraire**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le chemin et le nom du fichier ainsi que le texte apparaissent dans la section **Contenu de sortie**.

6. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Extraction automatique de texte.
- 

## Extraction des informations de CAO

Cet utilitaire permet d'extraire des informations sur les références externes d'un fichier de CAO. Il est particulièrement utile pour l'importation par lots de fichiers AutoCAD, MicroStation et autres types de fichier dans un système de gestion électronique de documents.

---

### TACHE

1. Dans le menu **Outils**, sélectionnez **Extraction de texte automatique**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Extraction de texte CAO/Doc apparaît.

2. Dans le champ **De**, entrez le chemin et le nom du fichier contenant le texte à extraire.

3. Dans le champ **Vers**, entrez le chemin et le nom du fichier dans lequel le texte doit être copié ou cliquez sur **Parcourir** pour rechercher le fichier.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Les extensions de fichier sont respectivement **.txt** et **.out**. Par défaut, le fichier **text.out** se trouve dans le répertoire **temp**. Si ce fichier n'existe pas, AutoVue le crée automatiquement.

4. Sélectionnez **Afficher le contenu de sortie** pour prévisualiser le texte extrait sous **Contenu**.

5. Cliquer sur **Extraire**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le chemin et le nom du fichier ainsi que le texte apparaissent dans la section **Contenu de sortie**.

6. Cliquez sur **Fermer** pour fermer la boîte de dialogue Extraction de texte CAO/Doc.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Le répertoire **Integrat** du pack média contient des exemples d'intégration.

---

---

# AutoVue Mobile

*AutoVue Mobile* permet d'afficher des annotations et d'en ajouter aux fichiers dans un environnement déconnecté. Lorsque vous êtes en déplacement ou que vous devez partager des fichiers avec un partenaire externe, vous pouvez toujours afficher les fichiers, consulter leurs annotations et leur en ajouter de nouvelles. De plus, lorsque vous vous reconnectez, vous pouvez mettre à jour votre système GED/PLM/ERP/UCM principal en appliquant les modifications apportées hors ligne.

La fonction AutoVue Mobile vous permet de créer un pack mobile (un fichier "prêt à l'emploi" contenant le fichier de base, toutes les ressources externes — polices, références externes — nécessaires pour afficher le fichier entièrement, ainsi que les annotations existantes du fichier). Les fichiers de transmission en continu et les rendus peuvent également être inclus lors de la création du pack mobile.

Une fois le pack mobile créé, vous pouvez afficher votre dessin et vos annotations en affichant le pack mobile. Vous pouvez créer de nouvelles annotations, les consolider avec des annotations existantes dans une seule et même annotation ou encore créer un fichier d'annotations maître qui se charge automatiquement lorsque vous affichez le pack mobile.

Dans un environnement déconnecté, vous pouvez ajouter des annotations à l'aide d'AutoVue Desktop Version, selon la politique d'annotation définie lors de la création du pack mobile. Les politiques d'annotation définissent si les utilisateurs sont autorisés ou non à créer/enregistrer de nouvelles annotations ou des annotations existantes, à modifier/supprimer (GED uniquement) des annotations existantes ou encore à charger les annotations automatiquement.

Lorsque vous avez accès à votre système principal, vous pouvez mettre à jour toutes les annotations dans le système principal depuis la version Web d'AutoVue. Ces annotations sont importées dans le système et associées au fichier de base à partir duquel vous avez initialement créé le pack mobile.

Les sections suivantes fournissent des explications détaillées sur la création d'un pack mobile, la création d'annotations dans AutoVue Mobile, la signification des politiques d'annotation et la mise à jour de fichiers d'annotations depuis le pack mobile.

# Création d'un pack mobile

Un *pack mobile* comprend le fichier natif ou le fichier de transmission en continu, les métadonnées, les designs IntelliStamp, tous les fichiers de références externes et les annotations associées. Vous pouvez également y inclure des rendus TIFF ou PDF, par exemple.

Les étapes suivantes expliquent comment créer un pack mobile pour un fichier associé à des fichiers d'annotations :

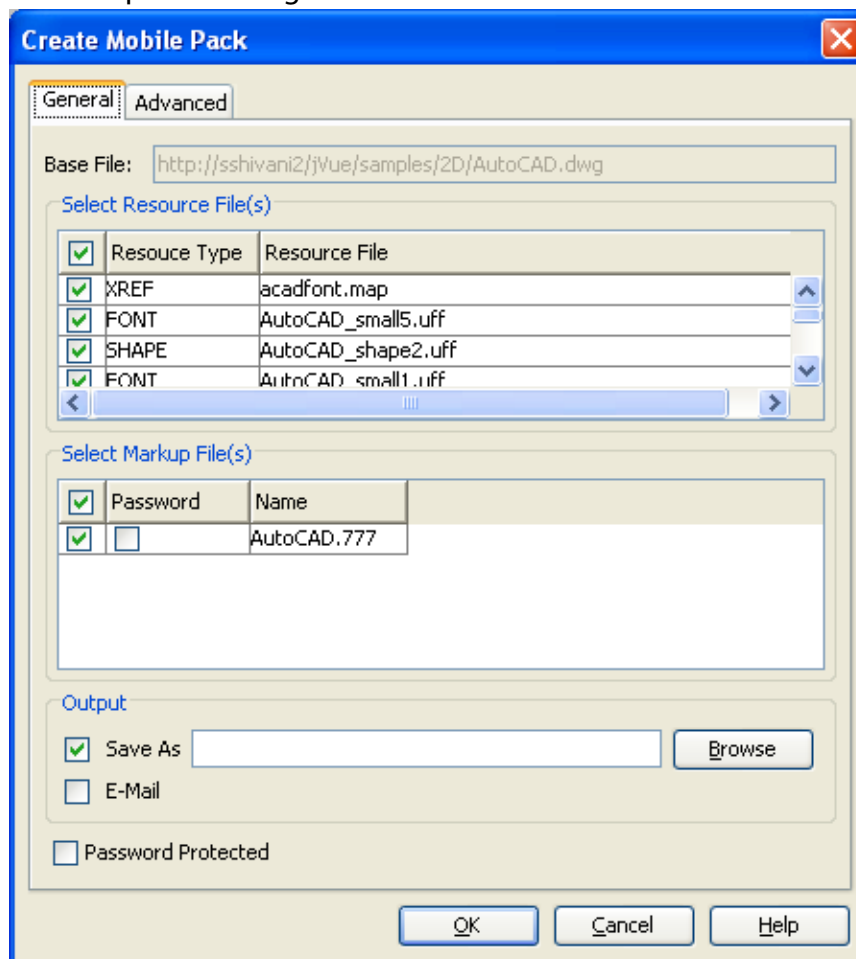
---

## TACHE

1. Ouvrez le fichier de base.
2. Dans la barre de menus AutoVue, sélectionnez **Collaborer** puis **Créer un pack mobile**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Créer un pack mobile apparaît. Elle affiche les onglets Général et Avancé qui contiennent respectivement les options de base et avancées permettant de créer un pack mobile.

3. Cliquez sur l'onglet **Général**.



INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES: Le tableau suivant décrit les options disponibles dans l'onglet Général :

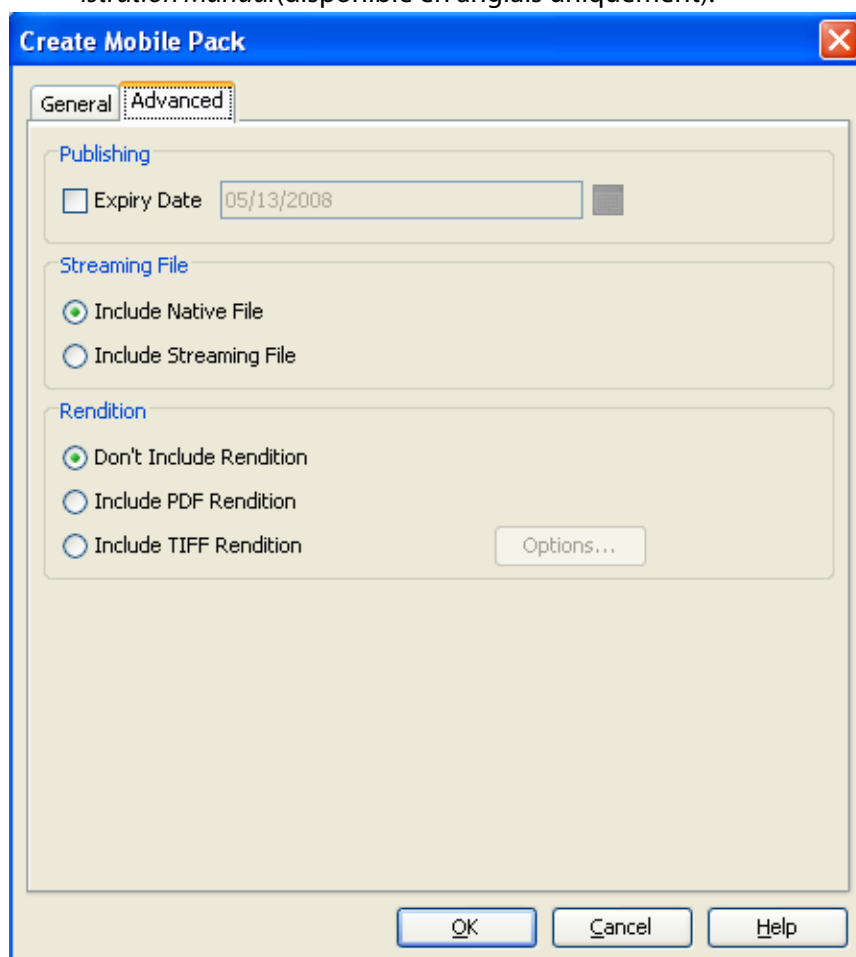
Option	Description
Fichier de base	Affiche le chemin d'accès au fichier de base.
Sélectionner le(s) fichier(s) ressource	Répertorie toutes les polices, références externes et autres ressources externes utilisées pour afficher intégralement le fichier de base. Par défaut, tous les fichiers de ressources sont sélectionnés.
Sélectionner fichier(s) d'annotations	Répertorie tous les fichiers d'annotations associés au fichier de base. Vous pouvez protéger un ou plusieurs fichiers d'annotations par un mot de passe.
Sortie	Vous pouvez sélectionner un emplacement de sortie pour le pack mobile et envoyer le fichier à l'aide de votre client de messagerie par défaut.
Protégé par mot de passe	Vous pouvez protéger le pack mobile à l'aide d'un mot de passe.

4. Dans la zone **Sélectionner le(s) fichier(s) ressource**, sélectionnez les fichiers de ressources à inclure dans le pack mobile.
5. Dans la zone **Sélectionner fichier(s) d'annotations**, sélectionnez les fichiers d'annotations à inclure dans le pack mobile.
6. Si vous souhaitez protéger par mot de passe un fichier d'annotations, cochez la case **Mot de passe** en regard du fichier d'annotations.
  - a Dans le champ **Mot de passe**, saisissez un mot de passe incluant les caractères de votre choix et d'une longueur quelconque.
  - b Dans le champ **Confirmer le mot de passe**, saisissez à nouveau votre mot de passe.
  - c Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Mot de passe.
7. Pour enregistrer localement le pack mobile, indiquez son emplacement et son nom dans les options de sortie :
  - a Cliquez sur **Parcourir** pour rechercher le répertoire dans lequel vous souhaitez l'enregistrer ou saisissez le chemin d'accès au fichier dans le champ **Enregistrer sous**.
  - b Indiquez le nom du pack mobile.
8. Si vous souhaitez envoyer le pack mobile à l'aide de votre client de messagerie par défaut, cochez la case **Courrier électronique**.
9. Si vous souhaitez protéger par mot de passe le pack mobile, cochez la case **Protégé par mot de passe**.
  - a Dans le champ **Mot de passe**, saisissez un mot de passe incluant les caractères de votre choix et d'une longueur quelconque.
  - b Dans le champ **Confirmer le mot de passe**, saisissez à nouveau votre mot de passe.
  - c Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Mot de passe.
10. Pour accéder aux options avancées telles que l'inclusion d'un fichier de transmission en continu et la définition d'une date d'expiration dans le pack mobile, passez à l'étape suivante.
11. Si vous ne souhaitez pas modifier les options avancées, cliquez sur **Terminer** pour achever la création du pack mobile.
12. Cliquez sur l'onglet **Avancé**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Selon les règles définies dans la société, les options de l'onglet Avancé peuvent être désactivées. Pour plus d'informations sur les règles pouvant



être définies à l'échelle d'une société, reportez-vous au document *Installation and Administration Manual*(disponible en anglais uniquement).



*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Le tableau suivant décrit les options disponibles dans l'onglet Avancé :

Option	Description
Publication	Permet de définir une date d'expiration pour le pack mobile. Après cette date, le contenu du pack mobile ne sera plus accessible.

Option	Description
Fichier de transmission en continu	Permet d'inclure le fichier natif ou le fichier de transmission en continu dans le pack mobile. Le chargement des fichiers de transmission en continu est soumis à certaines limitations : Les fichiers de transmission en continu ne prennent pas en charge les options de bloc et de vue. Les prérequis techniques des fichiers de transmission en continu étant différente d'une version d'AutoVue à l'autre, il est impossible de charger un fichier de transmission en continu d'une version antérieure d'AutoVue dans la dernière version. Pour des fichiers 3D, l'inclusion du fichier de transmission en continu réduit la taille du fichier du pack mobile. De plus, le fichier de transmission en continu renforce la sécurité, étant donné que les fichiers natifs ne sont pas validés. voir aussi "Fichiers de transmission en continu"
Rendu	Permet d'inclure un rendu PDF ou TIFF dans le pack mobile.

13. Si vous souhaitez déterminer une date d'expiration pour le pack mobile, cochez la case **Date d'expiration** de l'option Publication et sélectionnez une date. Le pack mobile ne sera plus accessible après cette date.
  14. Si vous souhaitez inclure un fichier de transmission en continu dans le pack mobile, précisez si vous voulez inclure le fichier natif ou le fichier de transmission en continu à l'aide de l'option **Fichier de transmission en continu**.
  15. Vous pouvez inclure un rendu PDF ou TIFF dans le pack mobile à partir de l'option **Rendu**.
  16. Cliquez sur **OK** pour achever la création du pack mobile.
- 

*RÉSULTAT:* Si vous avez coché la case **Courrier électronique**, votre client de messagerie par défaut ouvre le pack mobile (\*.avp) en pièce jointe. Sinon, le pack mobile est envoyé à l'emplacement indiqué.

## Affichage des packs mobiles

Les packs mobiles s'ouvrent de la même manière que les fichiers standard. Les utilisateurs ont accès à l'ensemble des fichiers de référence externes, des fichiers ressource et des annotations regroupés avec le fichier de base. De plus, il est possible de modifier des annotations existantes ou d'en créer de nouvelles pour les associer au pack mobile.

Vous pouvez ouvrir un pack mobile de la même manière que vous le feriez avec n'importe quel autre fichier dans AutoVue :

---

TACHE

1. Dans la barre de menus AutoVue, sélectionnez **Fichier** puis **Ouvrir**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.

2. Accédez à l'emplacement du pack mobile (\*.avp), puis sélectionnez **Ouvrir**.
3. Si le pack mobile a été protégé par mot de passe lors de sa création, la boîte de dialogue Mot de passe apparaît. Dans le champ **Mot de passe**, saisissez le mot de passe et cliquez sur **OK**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Le fichier natif ou le fichier de transmission en continu s'ouvre dans AutoVue avec l'ensemble des fichiers de référence externes, des fichiers ressource, des annotations et des rendus associés.



Le chargement des fichiers de transmission en continu est soumis à certaines limitations :


- Les fichiers de transmission en continu ne prennent en charge ni les blocs, ni les options d'affichage.
- Les contraintes liées aux fichiers de transmission en continu changent à chaque version d'AutoVue. Par conséquent, un fichier de transmission en continu issu d'une version antérieure d'AutoVue ne peut être chargé dans la toute dernière version.
- Les fichiers de transmission en continu sont spécifiques à la plate-forme. Ainsi, un fichier de transmission en continu créé sur une plate-forme Windows ne fonctionnera pas sur une plate-forme UNIX, et inversement.

4. Si l'option Rendu est sélectionnée pendant la création du pack mobile, sélectionnez **Collaborer** dans le menu AutoVue, puis cliquez sur **Afficher le rendu du pack mobile**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Il n'est pas possible d'ajouter des annotations à un rendu.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Le rendu apparaît dans une nouvelle fenêtre AutoVue.

5. Si des fichiers d'annotation sont associés au rendu, l'icône **Indicateur d'annotation**  apparaît dans la barre d'état. Pour ouvrir ces fichiers, cliquez sur cette icône .

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Vous pouvez également cliquer sur **Ouvrir annotation**  dans la barre de menus.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Choisir ou créer un fichier d'annotations apparaît.

6. Si vous souhaitez créer un fichier d'annotations afin de l'inclure dans le pack mobile, cliquez sur **Créer un nouveau fichier**.
7. Si vous souhaitez ouvrir des fichiers d'annotations inclus dans le pack mobile, cliquez sur **Choisir un fichier existant**, puis sélectionnez les fichiers.
8. Si le fichier d'annotations a été protégé par mot de passe pendant sa création, le boîte de dialogue Mot de passe apparaît. Dans le champ **Mot de passe**, saisissez le mot de passe et cliquez sur **OK**.

9. Si vous souhaitez importer un fichier d'annotations à partir de votre ordinateur local, cliquez sur **Importer**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Ouvrir fichier apparaît.

10. Sélectionnez le fichier d'annotations et cliquez sur **Ouvrir**.
- 

## Création de fichiers d'annotations


Lors de l'annotation d'un pack mobile, vous pouvez créer de nouvelles annotations ou regrouper les annotations existantes en une seule annotation. Vous ne pouvez pas modifier les annotations qui ont été regroupées pendant la création du pack mobile.

Lorsque vous utilisez un pack mobile dans le déploiement Desktop d'AutoVue, la politique d'annotation peut limiter l'enregistrement de nouvelles annotations ainsi que la modification, la suppression, l'ouverture et le filtrage des annotations. Ainsi, la politique d'annotation définie dans le déploiement client/serveur d'AutoVue inclut un ensemble de règles qui détermine les restrictions et les privilèges des utilisateurs du pack mobile.

Pour enregistrer un nouveau fichier d'annotations avec un pack mobile, procédez comme suit :

---

### TACHE

1. Créez les annotations.
  2. Dans la barre d'outils AutoVue, cliquez sur **Enregistrer les annotations** .
  - RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Enregistrer les annotations apparaît.
  3. Dans le champ **Nom**, saisissez un nom pour le fichier d'annotations.
  4. Si vous souhaitez protéger par mot de passe le fichier d'annotations, cochez la case **Protégé par mot de passe**.
  5. Si vous souhaitez enregistrer le fichier d'annotations dans un emplacement d'un ordinateur local, cliquez sur **Exporter**.
  6. Cliquez sur **OK**.
  7. Si vous souhaitez envoyer le pack mobile mis à jour à l'aide de votre client de messagerie par défaut, dans la barre de menus AutoVue, sélectionnez **Collaborer** puis **Répondre au pack mobile**.
- 

*RÉSULTAT:* Le client de messagerie par défaut s'ouvre avec le pack mobile (\*.avp) en pièce jointe.

# Définition de la politique d'annotation

La politique d'annotation comprend un ensemble de règles qui déterminent les limites et les privilèges des utilisateurs du pack mobile. Si aucune politique d'annotation n'est définie dans le pack mobile, un ensemble de valeurs par défaut est utilisé.

Le fichier de politique d'annotation par défaut, *MarkupPolicy.xml*, se trouve dans le dossier *<répertoire d'installation d'AutoVue>\bin*.

Le tableau ci-après indique les actions incluses dans la politique d'annotation, leurs valeurs par défaut et les valeurs modifiables.

Toutes les actions décrites dans le tableau peuvent être combinées, à certaines exceptions près.

Action	Description	Valeur par défaut
SaveNewMarkup= <TRUE FALSE>	Si la valeur est <b>TRUE</b> (vrai), la création de fichiers d'annotations est autorisée dans le pack mobile. Si la valeur est <b>FALSE</b> (faux), la création de fichiers d'annotations n'est pas autorisée dans le pack mobile. Pour un fichier d'annotations nouveau/importé (fichier local), les commandes <i>Annotation Enregistrer</i> et <i>Annotation Enregistrer sous</i> sont désactivées. Pour un fichier d'annotations existant, la commande <i>Annotation Enregistrer sous</i> est désactivée.	TRUE
SaveExistingMarkup= <TRUE FALSE>	Si la valeur est <b>TRUE</b> (vrai), le ré-enregistrement du fichier d'annotations existant est autorisé. Si la valeur est <b>FALSE</b> (faux), le fichier d'annotations du pack mobile ne peut pas être ré-enregistré. La commande <i>Annotation Enregistrer</i> est désactivée pour le fichier d'annotations existant.	TRUE
EditMarkup= <TRUE FALSE>	Si la valeur est <b>TRUE</b> , le fichier d'annotations peut être modifié. Si la valeur est <b>FALSE</b> , le fichier d'annotations est ouvert en lecture seule. Toutes les commandes de manipulation sont désactivées à tous les niveaux (fichier d'annotations, couches d'annotations et entités d'annotation). Le paramètre EditMarkup=False est identique à l'option de menu Masquer.	TRUE

Action	Description	Valeur par défaut
DeleteMarkup= <TRUE FALSE>	<i>NOTE: Disponible uniquement pour un pack mobile créé à l'aide de fichiers GED.</i>  Si la valeur est <b>TRUE</b> , l'option Supprimer les annotations est activée dans la boîte de dialogue Ouvrir un fichier d'annotations. Si la valeur est <b>FALSE</b> , l'option Supprimer les annotations est désactivée dans la boîte de dialogue Ouvrir un fichier d'annotations.	TRUE
OpenMarkup= <TRUE FALSE>	Si la valeur est <b>TRUE</b> , le fichier d'annotations apparaît dans la boîte de dialogue Ouvrir un fichier d'annotations. Si la valeur est <b>FALSE</b> , le fichier d'annotations n'apparaît pas dans la boîte de dialogue Ouvrir un fichier d'annotations.	TRUE
AutoOpenMarkup= <TRUE FALSE>	Si la valeur est <b>TRUE</b> , le fichier d'annotations s'ouvre automatiquement lors de l'ouverture du pack mobile. Si la valeur est <b>FALSE</b> , le fichier d'annotations ne s'ouvre pas automatiquement lors de l'ouverture du pack mobile.	FALSE
FilterAttrFromGUI.<IU>.<Prop>.<Valeur>= <TRUE FALSE>	Si la valeur est <b>TRUE</b> , la valeur de propriété donnée est supprimée de la définition de l'interface utilisateur graphique (IU). Si la valeur est <b>FALSE</b> , la valeur de propriété donnée n'est pas supprimée de la définition de l'interface utilisateur graphique. Cette action implique trois paramètres : <b>IU</b> : Définition de l'interface utilisateur graphique à modifier <b>Prop</b> : Propriété à modifier <b>Valeur</b> : Valeur de propriété à supprimer Si aucune valeur n'est précisée, l'élément d'interface représentant la propriété donnée dans la définition de l'interface utilisateur graphique est supprimé. <b>Exemple :</b> <Action name="FilterAttrFromGUI.Edit.CSI_MarkupType.master" default="false">	FALSE

L'exemple ci-après permet de définir une politique d'annotation en XML. Les actions sont mises en évidence.

```
<MarkupPolicy>
<Action name="SaveExistingMarkup" default="true">
  <ExConditions>
    <OrOperator>
      <AndOperator>
        <AnyMarkupFileCondition Name="CSI_MarkupType" Value="master"/>
        <MarkupFileCondition name="CSI_MarkupType" value="consolidated"/>
        <MarkupFileCondition name="CSI_DocAuthor" value="$CURRENT_USER"/>
      </AndOperator>
      <NotOperator>
        <MarkupFileCondition name="CSI_DocAuthor" value="$CURRENT_USER"/>
      </NotOperator>
    </OrOperator>
  </ExConditions>
</Action>
<Action name="EditMarkup" default="true">
  <ExConditions>
    MarkupFileCondition name="Original" value="true"/>
  </ExConditions>
</Action>
<Action name="DeleteMarkup" default="true">
  <ExConditions>
    <OrOperator>
      <AndOperator>
        <AnyMarkupFileCondition name="CSI_MarkupType" value="master"/>
        <MarkupFileCondition name="CSI_MarkupType" value="consolidated"/>
        <MarkupFileCondition name="CSI_DocAuthor" value="$CURRENT_USER"/>
      </AndOperator>
      <NotOperator>
        <MarkupFileCondition name="CSI_DocAuthor" value="$CURRENT_USER"/>
      </NotOperator>
    </OrOperator>
  </ExConditions>
</Action>
<Action name="FilterAttrFromGUI.Edit.CSI_MarkupType.master" default="false">
  <ExConditions>
    <AnyMarkupFileCondition name="CSI_MarkupType" value="master"/>
  </ExConditions>
</Action> </MarkupPolicy>
```

## Mise à jour à partir du pack mobile

Lorsque vous avez fini de modifier le pack mobile, vous pouvez mettre à jour le système GED/ERP/PLM/UCM principal avec vos modifications. Vous pouvez synchroniser toutes les annotations créées dans le pack mobile avec votre système principal. Ces

annotations seront associées au fichier du système principal à partir duquel vous avez initialement créé le pack mobile.

Pour lancer le processus de mise à jour, ouvrez le pack mobile et procédez comme suit :

#### TACHE

1. Dans le menu **Collaborer**, sélectionnez **Mettre à jour à partir d'un pack mobile**.

*INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES:* Si vous n'êtes pas connecté au système principal, vous êtes invité à saisir votre nom utilisateur et votre mot de passe.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La boîte de dialogue Mettre à jour à partir du pack mobile apparaît avec les listes **Sélectionner fichier(s) d'annotations** et **Sélectionner les propriétés**.

**Synchronize Mobile Pack**

Select Markup File(s)

<input checked="" type="checkbox"/>	Name	CSI_DocTitle	Size	CSI_DocID
<input checked="" type="checkbox"/>	sh_n2			
<input checked="" type="checkbox"/>	sh_n3			

Select Properties

<input checked="" type="checkbox"/>	Name	Modified Value	Original Value	Current DMS Value
<input checked="" type="checkbox"/>	subject	normal	norm	norm
<input checked="" type="checkbox"/>	acl_domain	abcde	qatest1	qatest1

Update Cancel Help

2. La liste **Sélectionner fichier(s) d'annotations** affiche les annotations pouvant être réimportées dans le système principal. Pour sélectionner un fichier d'annotations à importer, cochez la case correspondante.
3. La liste **Sélectionner les propriétés** affiche les nouvelles propriétés si un IntelliStamp est ajouté.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* La valeur modifiée, la valeur d'origine et la valeur GED en cours apparaissent dans les colonnes respectives. La valeur modifiée contient les nouvelles propriétés de l'IntelliStamp du pack mobile. La valeur d'origine contient les propriétés de l'IntelliStamp du système principal lorsque le pack mobile a été créé. La valeur GED actuelle affiche les valeurs en cours du système principal.



4. Pour sélectionner une propriété à mettre à jour, cochez la case correspondante dans la liste Sélectionner les propriétés.
  5. Cliquez sur **Mettre à jour**.
- 

*RÉSULTAT:* Les fichiers d'annotations et les attributs du système principal sont mis à jour à partir du pack mobile local.

## Répondre à un pack mobile

L'option *Répondre au pack mobile* vous permet d'envoyer un courrier électronique avec le pack mobile ouvert en pièce jointe.

---

### TACHE

1. Ouvrez un pack mobile.
2. Dans le menu Collaborer, sélectionnez **Répondre au pack mobile**.

*RÉSULTAT DE L'ÉTAPE:* Votre client de messagerie s'ouvre avec le pack mobile en pièce jointe.

---



---

# Annexe A : Termes EDA et définitions

Le tableau ci-après répertorie les termes EDA les plus couramment utilisés, avec leur définition.

Terme EDA	Définition
Segment annulaire	Bande circulaire de matériau conducteur résultant d'une perforation effectuée dans la pastille d'un circuit imprimé.
Non cuivré	Partie d'une zone de remplissage dans laquelle il est impossible de placer du cuivre.
Ouverture	Ouverture, comparable au diaphragme d'un appareil photo, utilisée pour le phototraçage. Les ouvertures sont disponibles dans diverses tailles et formes.
Liste d'ouvertures	Fichier texte contenant les dimensions de chaque ouverture utilisée pour le phototraçage du plan de circuit imprimé.
Grappes	Composants regroupés en fonction de leurs relations et placés très proches les uns des autres sur la carte. Ils réduisent ainsi les connexions sur le circuit imprimé et facilitent l'utilisation de celui-ci.
Composant	Élément ou partie d'un circuit imprimé.
Densité de composants	Quantité de composants dans une zone unitaire d'un circuit imprimé.
Perforation de composant	Perforation d'un circuit imprimé correspondant à une broche ou à un fil d'un composant. Cette perforation permet à la fois de relier le composant au circuit et d'établir la connexion électrique entre la broche ou le fil et l'ensemble des circuits de la carte.
Bibliothèque de composants	Fichier de données contenant les motifs des empreintes de certains composants.

Terme EDA	Définition
Côté composant	Couche supérieure d'une carte où sont placés la plupart des composants.
Sérigraphie	Marques de sérigraphie du circuit imprimé qui apparaissent côté composant. La sérigraphie est appliquée sur l'épargne de soudage.
Epargne de soudage	Revêtement coloré et souvent transparent appliqué sur l'attaque cuivrique. Il protège les zones sélectionnées des opérations de soudage.
Connexion	Chemin non tracé, partiellement tracé ou entièrement tracé entre deux pastilles. Un réseau de n pastilles compte exactement n-1 connexions.
Coulée de cuivre	Procédé consistant à remplir une zone de cuivre avec un motif spécial, en évitant les objets qui traversent la zone ou reposent dans la zone.
Zone de cuivre	Zone d'une carte destinée à être recouverte par une couche de cuivre lors de la phase de fabrication. Cette zone est également appelée "zone métallisée".
Hachures	Fragmentation de zones conductrices de grande taille à l'aide d'un motif de lignes et d'espaces dans le matériau conducteur.
Référence	Emplacement spécifique (point) servant de référence pour rechercher un motif ou une couche de circuit imprimé pendant la phase de fabrication.
Densité	Degré de densité des composants sur un circuit imprimé. En général, la densité est calculée en nombre de pouces carrés par équivalent. En d'autres termes, une valeur faible indique une densité élevée.
Composants discrets	Composants comportant trois connexions électriques maximum (résistances ou condensateurs, par exemple).
Vérification électrique	Processus consistant à vérifier que les connexions du circuit imprimé correspondent à celles indiquées dans la liste des interconnexions.
Zone de remplissage	Zone définissant un espace à remplir avec du cuivre.
Pas fin	Classe de composants pour montage en surface caractérisée par des broches de 0,025 pouce maximum d'un centre de pastille à un autre.

Terme EDA	Définition
Empreinte	Description physique d'un composant. Cette description se compose de trois éléments : 1) pile des pastilles du composant ; 2) obstacles représentant notamment le contour physique du composant, la sérigraphie, les routages interdits/autorisés, les données des plans de montage ; 3) texte documentant les empreintes (nom du composant, par exemple). Vous pouvez créer pour chaque projet une bibliothèque contenant toutes les empreintes utilisées par le projet.
Retour de masse	Zone de grande taille occupant généralement une couche entière du circuit imprimé, qui fournit une mise à la terre commune à toutes les broches de terre des composants et autres conducteurs de terre.
Dissipateur thermique	Dispositif mécanique composé d'un matériau de conductivité hautement thermique qui disperse la chaleur produite par un composant ou un assemblage.
Heuristique	Méthode de routage consistant à effectuer plusieurs tentatives pour appliquer des modèles d'acheminement très simples à des connexions non tracées afin de réaliser un routage rapide et net. En général, l'heuristique est utilisée pour la mémoire et le routage court point à point.
Perforation	Zone où le matériau de la carte doit être retiré par forage ou par broyage.
Isolement	Dégagement autour d'une pastille, d'un cheminement ou d'une zone qui définit la meilleure approche autorisée par les conducteurs d'un autre ensemble de signaux.
Fil de liaison	Fil ou composant électrique discret permettant d'établir des connexions électriques entre les points sans attaque cuivrique en raison de la densité de la carte ou d'un autre facteur.
Routage interdit	Remplissage de zone où le routage n'est pas autorisé.
Pastille	Pastille en cuivre utilisée pour une broche de montage de surface.
Couche	Pastille en cuivre utilisée pour une broche de montage de surface.

Terme EDA	Définition
Routage manuel	Connexions individuelles, sous forme de pistes, sommets, arcs, etc., qui sont insérées manuellement dans un design de circuit imprimé.
Trou de montage	Trou utilisé pour le support mécanique d'un circuit imprimé ou pour le raccord mécanique de composants à un circuit imprimé.
Carte multicouche	Circuit imprimé composé de plusieurs couches séparées par un matériau diélectrique, avec une connectivité entre les couches établie par des trous d'interconnexion ou les composants à insérer. Ce terme s'applique à une carte comportant plus de deux couches.
Réseau	Construction (circuit) logique créée initialement à partir d'un diagramme puis transférée sur une carte, qui permet de décrire les connexions électriques requises. Les connexions peuvent être établies par le biais de trous d'interconnexion, de pistes ou de zones.
Liste d'interconnexions	Liste des symboles ou des pièces et de leurs points de raccordement, qui sont raccordés logiquement à chaque réseau d'un circuit. Une liste d'interconnexions peut être extraite électroniquement d'un ordinateur à partir d'un diagramme soigneusement préparé.
Obstacle	Dessin représentant un objet sur la carte. Il doit être pris en compte au cours d'un routage, d'un placement ou d'une coulée de cuivre.
Pastille	Dans un circuit imprimé, forme en cuivre sur une ou plusieurs couches (il peut s'agir d'un orifice et d'un isolement autour de cuivre) qui permet de raccorder une broche de composant au circuit. Une pastille indique l'emplacement des broches d'un composant.
Pile de pastilles	Liste numérotée de descriptions de pastilles. Chaque description contient une définition de pastille incluant la couche, le style, le diamètre nominal, la taille, le décalage, et la largeur de garde de l'épargne de soudage.
Circuit imprimé	Un circuit imprimé est constituée de composants fixés sur une surface commune et raccordés par des pistes en cuivre.

Terme EDA	Définition
Broche	Partie d'un composant avec laquelle une connexion électrique peut être établie.
Polarité	La polarité positive fait référence aux éléments visibles. La polarité négative fait référence aux éléments devenant transparents pour révéler les sous-couches ou la couleur de fond.
Faisceau de lignes (ratsnest)	Connexions linéaires non raccordées entre deux pastilles ou plus, représentant les connexions électriques dans une liste d'interconnexions. Ce faisceau permet de rappeler que les pastilles doivent être raccordées et que la carte ne dispose d'aucune piste pour réaliser cette connexion.
Référence	Chaîne de caractères indiquant le type et le numéro d'un composant.
Routage	Mise en place d'interconnexions conductrices entre les composants d'un schéma de circuit imprimé. Processus de transformation des interconnexions en pistes.
Diagramme	Description graphique d'un circuit électrique.
Segment	Piste partielle existant entre deux sommets adjacents ou entre un sommet et une broche. Une piste entre deux broches est parfois appelée segment, bien que le terme "connexion" soit plus approprié dans ce cas.
Signal	Impulsion électrique d'une tension, d'un courant, d'une polarité et d'une largeur d'impulsion prédéterminés.
Sérigraphie	Texte (ou contours à l'encre de l'épargne de soudage) placé dans la partie supérieure ou inférieure des modules d'une carte. La sérigraphie permet d'identifier la position des composants d'un circuit imprimé et inclut notamment les contours du composant, des indicateurs d'emplacement et de polarité, des marques de broche, des numéros de pièce, le nom de la société et les informations de copyright.
Technologie de montage en surface	Technologie de circuit imprimé où les fils de sortie des puces et des composants sont soudés à la surface de la carte, et non insérés. Ce procédé accélère la fabrication et permet de produire des circuits de plus petite taille.

Terme EDA	Définition
Epargne de soudage	Plot négatif de pastilles avec bande de protection autour des pastilles. Désigne également le vernis appliqué à une soudure pour empêcher celle-ci d'adhérer aux zones non souhaitées sur le circuit imprimé.
Pâte à braser	Motif servant de modèle pour l'application de la pâte à braser lors de la fabrication d'une carte.
Côté soudure	Surface d'un circuit imprimé opposée à celle sur laquelle la plupart des composants sont montés (côté composants). Désigne également la couche inférieure de la carte.
Point d'essai	Point d'accès spécial à un circuit électrique permettant d'effectuer des tests électriques.
Trou passant ou d'interconnexion	Permet de raccorder les couches de surface d'un circuit imprimé.
Trace (piste)	Pistes de cuivre (connexion électrique entre deux points ou plus) sur le circuit imprimé et représentation de ce cuivre à l'écran.
Filtres d'aération	Filtres gravés dans la carte permettant d'évacuer les gaz formés pendant la fabrication.
Sommet	Point logique où la piste se termine et recommence. Il existe un sommet à chaque changement de direction de la piste.
Trou d'interconnexion	Orifice reliant les couches de surface d'un circuit imprimé. Sur les cartes multicouches, un trou d'interconnexion qui ne rejoint pas une couche de surface sur un côté est appelé trou de liaison borgne. Un trou d'interconnexion qui ne rejoint une couche de surface sur aucun côté est extérieurement invisible et est appelé trou de liaison incorporé.
Pile de trous d'interconnexion	Liste numérotée de descriptions de trous d'interconnexion. Chaque description contient une définition de trou d'interconnexion incluant la couche, le style, le diamètre nominal, la taille, le décalage, et la largeur de garde de l'épargne de soudage.
Bande de trous d'interconnexion	Attaque cuivrique existant entre une pastille de montage de surface et le trou d'interconnexion de sortie correspondant.



---

Terme EDA	Définition
Connexion de longueur nulle	Connexion non tracée entre les couches, dont les points d'arrivée comportent les même coordonnées X et Y.
Zone	Zone cuivrée ou non cuivrée d'une couche de circuit imprimé. Les zones cuivrées peuvent comporter des noms de réseau, mais pas les zones non cuivrées.



---

# Annexe B : Format de fichier GBL (Gerber Layer File)

Le format de fichier GBL (Gerber Layer File) permet d'ouvrir plusieurs fichiers Gerber en même temps dans AutoVue. Ce format de fichier permet aussi d'analyser plusieurs fichiers Gerber pour la connectivité réseau en créant des entités réseau dans AutoVue afin de connecter différentes pistes et broches.

Un fichier GBL est subdivisé en quatre sections principales :

- Section En-tête
- Section Configuration INI
- Section Fichier d'ouverture (facultatif)
- Section Couches Gerber

## En-tête

L'en-tête est utilisé pour identifier un fichier en tant que fichier GBL (Gerber Layer File). Tous les fichiers GBL doivent commencer par la ligne suivante :

```
GBL FILE (CSI)
```

Si un fichier ne commence pas par cette ligne, il ne sera pas traité comme fichier GBL.

## Configuration INI

La section Configuration INI permet de configurer les options INI suivantes utilisées lors du traitement de chaque couche Gerber et chaque fichier GBL (Gerber Layer File).

- APERTURE\_FORMAT\_FILEPATH

- INCREMENTALMODE
- NUMDECIMALS
- NUMDIGITS
- TRAILINGZEROS
- TOOLFILEPATH
- TOOLFILETYPE
- TOOL\_UNIT
- UNITS

Ces options INI sont les mêmes que les options spécifiques Gerber. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section sur les formats Gerber dans le document *Oracle AutoVue Installation and Administration Manual* (disponible en anglais uniquement).

## Fichier d'ouverture

La section du fichier d'ouverture est utilisée pour indiquer le fichier d'ouverture requis par les fichiers Gerber. Si vous n'indiquez pas de fichier d'ouverture dans le fichier GBL (Gerber Layer File), le fichier d'ouverture indiqué dans le fichier INI d'AutoVue est utilisé.

La section du fichier d'ouverture comporte une ligne unique dans le fichier GBL et suit la structure ci-dessous :

APP <chemin\_fichier\_ouverture> <type\_fichier\_ouverture>

Où :

- APP est un mot clé indiquant que la ligne actuelle fait référence aux informations d'ouverture.
- <chemin\_fichier\_ouverture> est le chemin système absolu ou relatif du fichier d'ouverture. Ce champ est obligatoire.
- <type\_fichier\_ouverture> est un champ obligatoire indiquant le format utilisé pour stocker les informations d'ouverture. Le tableau suivant propose une liste des valeurs possibles :

Type de fichier	Extension de fichier par défaut	Description
0	.too	Fichier d'ouverture de type AutoVue par défaut.

Type de fichier	Extension de fichier par défaut	Description
1	.app	Fichier d'ouverture de type Fichier de mise en page OrCAD.
2	.gap	Fichier d'ouverture de type ECAM.
3	.rep	Fichier d'ouverture de type Protel/Altium Designer.
4	.apt	Fichier d'ouverture de type Artwork.
5	.txt	Fichier d'ouverture de type Allegro.

Exemple :

APP ouverture.txt 5

Cet exemple indique un fichier d'ouverture de type Allegro, ouverture.txt, dans le même dossier que le fichier GBL.

## Couches Gerber

La section Couches Gerber est utilisée pour lister les fichiers Gerber à ouvrir en tant que couches dans le fichier GBL (Gerber Layer File) et comprend les deux champs suivants : OPTIONALATTRIBUTES et LAYER

OPTIONALATTRIBUTES est un champ facultatif utilisé pour lister les noms des attributs indiqués pour chaque couche Gerber. Il est spécifié sous la forme d'une liste séparée par des points-virgules (;).

Exemple :

OPTIONALATTRIBUTES=<attribut1>;<attribut2>;...

Cinq attributs sont actuellement pris en charge :

- **COLOR** : Utilisé pour indiquer la couleur de la couche. Cette couleur peut être spécifiée sous la forme d'un indice de couleur (voir le tableau ci-dessous) ou d'une couleur RGB.
- **LAYERNAME** : Utilisé pour indiquer le nom de la couche, qui apparaît dans la boîte de dialogue de la couche logique.

- **LAYERTYPE** : Utilisé pour indiquer le type de couche. Cet attribut est utilisé pour créer la connectivité réseau. Il peut prendre trois valeurs :
  - signal
  - nonsignal
  - plan

Seuls les types de couche Signal et Plan sont pris en compte lors de la création de la connectivité réseau. Toute valeur autre que les trois valeurs ci-dessous est considérée comme étant la valeur Nonsignal.

Le tableau suivant répertorie les indices de couleur disponibles :

Index	Couleur
0	Noir
1	Rouge
2	Jaune
3	Vert
4	Cyan
5	Bleu
6	Magenta
7	Blanc
8	Gris foncé

Les couleurs RGB sont spécifiées comme suit :

RGB(<r\_composants>,<g\_composant>,<b\_composants>)

Pour inclure des espaces, l'argument doit être délimité par des guillemets doubles (“”).

Exemple :

```
OPTIONALATTRIBUTES=COLOR;LAYERTYPE
```

```
OPTIONALATTRIBUTES=layerName;Color;layerTYPE
```

Notez que l'ordre des attributs n'est pas important et que leurs noms ne respectent pas la casse (c'est-à-dire que COLOR est identique à color).

Chaque entrée du champ LAYER représente un fichier Gerber correspondant à une couche dans le fichier GBL. L'entrée est indiquée comme suit :

```
LAYER <attributs_facultatifs> <nomfichier_Gerber>
```

Où :

- LAYER est le mot clé pour ce champ.
- <attributs\_facultatifs> est une liste des attributs dans l'ordre indiqué par le champ OPTIONALATTRIBUTES. Tous les attributs indiqués dans le champ OPTIONALATTRIBUTES doivent l'être pour chaque entrée LAYER dans le même ordre.
- <nomfichier\_Gerber> est le chemin système absolu ou relatif du fichier Gerber.





---

# Commentaires

Vous pouvez à tout moment nous appeler ou nous envoyer un message électronique pour tout problème ou question concernant AutoVue.

## Questions générales

Téléphone :	+1.514.905.8400 ou +1.800.363.5805
Adresse électronique :	autovuesales_ww@oracle.com
Site Web :	<a href="http://www.oracle.com/us/products/applications/autoVue/index.html">http://www.oracle.com/us/products/applications/autoVue/index.html</a>

## Questions commerciales

Téléphone :	+1.514.905.8400 ou +1.800.363.5805
Adresse électronique :	autovuesales_ww@oracle.com

# Support technique

Site Web :	<a href="http://www.oracle.com/autovue/index.html">http://www.oracle.com/autovue/index.html</a>
------------	---

# Index

## Numerics

### 2D

- annotations 227, 241
- entités d'annotation 241
- entités de mesure d'annotation non vectorielles 246
- entités de mesure d'annotation vectorielles 252
- fichiers vectoriels 44
  - affichage des couches 45
  - analyse 50
  - comparaison 51
  - manipuler 44
  - sélection de blocs 45
  - superposition 47
    - modifier 48
    - supprimer 49
- mesure
  - fichier non vectoriel
    - aire 59
    - angle 61
    - arc 62
    - distance 57
  - fichiers vectoriels
    - angle 61
    - distance 58
  - modes de sélection 56, 253
  - non vectorielle
    - calibrage d'une distance 58, 106, 180, 249, 256, 263, 277
  - vecteur
    - calibrage d'un arc 64, 111, 183, 252, 259, 267, 279
  - vectorielle
    - aire 60
    - arc 63
- mesures 55
- options d'affichage 38
  - définition d'un point de vue 49

- fenêtre Panoramique et zoom 43
- loupe 42
- loupe fenêtrée 43
- sélection de vues 49
- recherche de texte 37
- vector files
  - displaying xrefs 46

### 3D

- affichage des attributs 125
- alignement de pièces 145
  - aligner 147
- alignement des pièces
  - contraintes 145
- annotation de texte 281
- annotations 227, 272
- arborescence de modèle 118
- arborescence du modèle 119, 120
  - masquage 120
  - références externes 119
- attributs d'affichage
  - couleur 127
  - transparence 128
  - visibilité 127
- comparaison de fichiers 164, 165, 166
- contrôle d'interférence 161, 163
- contrôles d'interférences 161
- conversion 321
- couper
  - options de coupe 152
- éclater 154, 155
  - enregistrer 155
- entités d'annotation 272
- entités de mesure d'annotation
  - créer 274
- Entités PMI 139
- exploser
  - options 154
- fichiers 113
- manipulation de vues 122
- maquettes 121
  - supprimer 121
- mesure
  - angle 182
  - arc 183
  - calibrage d'un arc 64, 111, 183, 252, 259, 267, 279

- calibrage d'une distance 58, 106, 180, 249, 256, 263, 277
- coordonnées de sommet 184
- distance 179
- distance minimale 181
- longueur d'arête 185
- modes de sélection 177, 275
- surface de face 185
- mesures 177
- mode Manipuler 142
  - mise à l'échelle du modèle 144
  - panoramique d'un modèle 143
  - rotation du modèle 143
- modes de rendu 125, 126
- nomenclature 168
- onglet Favoris 24, 69, 115
- onglet Modèles 26, 113
- paramètres d'éclairage 128
- propriétés d'entité 135
- recentrage 117, 118
  - entité de référence 117
- recherche 3D avancée 175
- recherche d'entité 170
- recherche d'entités
  - enregistrer les résultats 176
- rechercher une entité 172
  - recherche sur la base d'un attribut 173
- référentiel global 115
- réglage de la lumière
  - éclairage directionnel 129
  - lumière ambiante 129
  - nouvelle source d'éclairage 130
  - propriétés 130
  - supprimer une source d'éclairage 131
- sectionnement 152
  - options 152
  - plan de section 153
- sélection de pièces de modèle 116
- système de coordonnées utilisateur 156
- transformation 148
  - boutons 149
  - définition de valeurs 151
  - réinitialiser 150
- vues 3D 131
- Vues, onglet 27, 114

## A

- A propos de, boîte de dialogue
  - version et référence 19
- Activer "Vision avant" 193
- Afficher la connectivité réseau 74
- annotation, politique 349
- annotations 213
  - 2D 241
    - entités d'annotation 241
  - 3D 272
    - texte 281
- accès 285
- annotation de fichiers 2D 227
- annotation de fichiers 3D 227
- approbation 233
  - historique 234
  - réapprouver 234
  - révoquer 233
- arborescence de navigation des annotations 28, 214
- bibliothèque de tampons 238
  - ajouter un tampon 239
  - modification des informations 240
  - supprimer 240
  - supprimer un tampon 239
- changer de couleur de ligne 289
- changer de couleur de remplissage 292
- changer de police 294
- consolider des fichiers d'annotations 227
- couches 222
  - activer 224
  - basculer 225
  - changer de couleur 224
  - créer 223
  - déplacement d'une entité d'annotation 226
  - renommer 225
  - supprimer 226
- couleur 293
- dégroupage 288
- déplacement d'annotations 286
- entités d'annotation 3D 272
- fichier d'annotations 18
  - activer 221
  - afficher 221
  - créer 217

- enregistrer 218, 219
- enregistrer une vue 217
- exporter 220
- importer 220
- ouvrir 219
- fichiers d'annotations 217
- filtrage 215
- filtre d'annotation 215
- flèche 245
- imbrication d'entités 272, 285
- informations d'annotation 218
- IntelliStamp
  - afficher les attributs 235
  - ajouter 234
  - modifier les attributs 235
- lien hypertexte 230, 272, 285
  - créer 230
  - modifier 232
  - ouvrir 231
  - supprimer 232
- main levée 244
  - contiguë 245
  - non contiguë 244
- masquage de toutes les annotations 287
- mesure 2D non vectorielle 246
  - aire 250
  - angle 250, 277
  - arc 251
  - calibrer un arc 64, 111, 183, 252, 259, 267, 279
  - calibrer une distance 58, 106, 180, 249, 256, 263, 277
  - distance 247
  - distance cumulée 248
- mesure 2D vectorielle 252
  - aire 108, 256
  - calibrer un arc 64, 111, 183, 252, 259, 267, 279
  - calibrer une distance 58, 106, 180, 249, 256, 263, 277
  - distance 276
- mesure 3D
  - angle 257
  - arc 258, 278
  - coordonnées de sommet 281
  - créer 274
  - distance 276
  - distance minimale 279
- mesure EDA
  - aire 264
  - angle 265
  - distance cumulée 255, 263
  - EDA
    - entités de mesure d'annotation 260
- mesure EDA non vectorielle
  - arc 266
  - distance 262
  - distance minimale 268
- mesure vectorielle 2D
  - angle 257
  - arc 258, 278
  - distance cumulée 255, 263
- modifier l'épaisseur de ligne 291
- modifier le type de flèche 291
- modifier le type de ligne 290
- modifier le type de remplissage 292
- notes
  - imprimer 271, 284
- panneau d'annotations 28, 214
- pièce jointe 229, 272, 285
  - modifier 230
  - ouvrir 229
- Propriétés d'entité d'annotation, boîte de dialogue 295
  - alignement de la flèche 300
  - couches d'annotations 300
  - couleur de ligne 296
  - couleur de ligne personnalisée 296
  - couleur de remplissage 299
  - couleur personnalisée 300
  - épaisseur de ligne 297, 298
  - épaisseur de ligne personnalisée 297
  - style de flèche 298
  - type de ligne 297
  - type de remplissage 299
  - visibilité de la zone de texte 301
- regroupement 288
- renversement de toutes les annotations 287
- rotation d'annotations sélectionnées 287
- rotation de toutes les annotations 286

- sélection d'annotations 285
- supprimer 289
- tampon 237
- texte 269, 270, 283
  - visibilité de la zone de texte 270
- transformation d'annotations 286
- types d'entité 215
- unités et symboles de mesure 295
- utilisation d'entités d'annotation 285
- annotations, arborescence de navigation 28, 214
- arborescence de modèle 26, 113
- arborescence de modèle 3D 26, 113
- arborescence du modèle
  - masquage 120
  - références externes 119
- AutoVue 17
  - interface utilisateur graphique 20
    - barre d'outils 21
    - barre de menus 21
  - notions fondamentales 19
  - personnaliser 325
- AutoVue Mobile 341
  - pack mobile 341
    - afficher 347
    - créer 342
    - créer des fichiers d'annotation 348
    - mettre à jour le système principal 352
  - politique d'annotation 349
- AutoVue, barre d'outils 21

## B

- barre d'outils des propriétés d'AutoVue 21
- barres d'outils 21
- basculer
  - couches 225
- Boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotation 295
- boîte de dialogue Propriétés de l'entité 72

## C

- calibrage d'un arc 64, 111, 183, 252, 259, 267, 279
- calibrage d'une distance 58, 106, 180, 249, 256, 263, 277

- CAO, informations 340
- changer de couleur
  - couche d'annotations 224
- chemins d'accès aux polices 195
- chemins d'accès aux références externes 194
- Composants, onglet 24, 67
- configure
  - 3D
    - show global axes 204
  - common 209
- configurer 191
  - 2D 197
    - couleurs 198
    - paramètres de sélection 197
  - 3D 198
    - Aligner avec SCU actuel 205
    - arrière-plan 203
    - chargement 200
    - couleur 202
    - dégradé d'arrière-plan 203
    - divers 204
    - Filtre PMI 201
    - images d'arrière-plan 204
    - images par seconde 199
    - mettre en surbrillance la géométrie 203
    - mettre en surbrillance la section 202
    - modèle 200
    - niveau d'arborescence 205
    - rendu 198
    - rendu dynamique 199
    - résolution du chargement dynamique du maillage 200
    - sélection 205, 206
    - visibilité initiale 201
    - Visibilité initiale PMI 201
- Bureau 211
- chemins d'accès 194
- chemins d'accès aux polices 195
- commun 202
- EDA 206
  - couleurs 209
  - Cross-Probing 208
  - épaissir l'entité en surbrillance 206
  - Estomper la non-sélection 206
  - estomper la non-sélection 206

- info-bulles 207
- Mettre en surbrillance l'entité 206
- mettre en surbrillance l'entité 206
- synchroniser les couches 208
- vue 3D 210
- vue 3D du circuit imprimé 207
- fichiers graphiques 211
- fichiers raster 193
- mesure 196
- options des fichiers CAO 192
- options générales 192
- police de base 196
- références externes 194
- rendu 193
- ressources 194
- convertir 319
  - fichier 323
  - options 319
  - paramètres stylo 323
  - PDF 322
  - taille 322
- couches 134, 208
  - changement de couleur 82
  - couches logiques 78
    - tri 83
  - couches physiques 78
  - modification de l'ordre 79
  - visibilité des couches logiques 81
  - visibilité des couches physiques 80
- couches d'annotations 300
- couleur de ligne 293, 296
- couleur de remplissage 293, 299
- couleur personnalisée 300
- créer
  - couche d'annotations 223
- Cross-Probing 87, 89
  - comportement du zoom 208
  - connectivité réseau 90
  - deux fichiers EDA ou plus 87
  - zoom 90

## D

- Dans 55
- définition d'un point de vue 49
- design, vérification 94

## E

### EDA

- comparaison d'un circuit imprimé 91
- connectivité réseau 74
- Cross-Probing 87
- ensembles de couches 83
- filtrage de types d'entité 72
- hiérarchie de design 76
- instances de réseau 75
- layers 78
- manipulation de vues 86
- mesure
  - angle 109
  - arc 110
  - calibrage d'un arc 64, 111, 183, 252, 259, 267, 279
  - calibrage d'une distance 58, 106, 180, 249, 256, 263, 277
  - distance 105
  - distance minimale 107
  - modes de sélection 104, 261
- mesures 103
- monter dans la hiérarchie 76
- nomenclature 92
- propriétés d'entité 74
- propriétés de l'entité 72
- propriétés de réseau 75
- rechercher une entité 100, 101, 102
- sélection d'entités 69, 70
  - boîte de dialogue Rechercher une entité 71
- termes et définitions 355
- vérification du design 94
- vues 3D 87
- zoom vers une entité 71
- enregistrer
  - annotations 219
- ensembles de couches 83
  - affichage 84
  - ensembles de couches définis par l'utilisateur
    - créer 84
    - enregistrer avec des annotations 86
    - supprimer 85
- en-tête/pied de page 307
- Entité d'annotation, barre d'outils 21

- entité de référence 117
- entité, propriétés 135
- entités d'annotation
  - mise en forme des propriétés d'annotation 289
- Entités PMI 139
- entités PMI
  - alignement 140
  - aller à 140
  - configuration 141
    - captures 141
    - systèmes de référence 142
    - vues 141
  - filtrage 140
  - liens hypertexte 142
- espace de travail 70
- exporter
  - fichier d'annotations 220
- Extraction complète du texte 339
- extraction de texte 339
  - informations de CAO 340
  - utilitaire 339

## F

- Favoris, onglet 24, 69, 115
- fenêtre Panoramique et zoom 43
- fichier
  - convertir 323
  - imprimer 315
  - ouverture 29
  - propriétés de fichier 34
- fichier d'annotation
  - créer 348
- fichier d'annotations 18
- fichier de transmission en continu 33
- fichier GBL (Gerber Layer File) 363
- fichiers
  - archives 33
  - fichier de transmission en continu 33
  - ouvrir à partir d'un serveur 31
  - ouvrir à partir du serveur 31, 32
  - ouvrir un fichier local 30
  - ouvrir une URL 30
  - propriétés 33
- fichiers d'annotations 217
- fichiers d'archives 33

- Fichiers EDA 65
- filigrane 309
- filtrage de types d'entité 72
- filtre d'annotation 215
- Filtre PMI 201
- flèche, alignement 300
- flèche, style 298

## G

- GBL 363

## I

- icône indiquant une référence externe manquante 119
- icône Ressource 29
- icône Ressource manquante 47
- icône Ressource remplacé 29
- icône Ressource remplacée 47
- images par seconde 199
- importer
  - fichier d'annotations 220
- impression 303
- impression par lots 303
- imprimer 304
  - ajouter un tampon 311
  - en-tête/pied de page 307, 309
  - fichier 315
  - filigrane 309
    - ajouter 310
  - impression par lots 303
  - imprimer par lots 316
  - marges 306
    - définir 306
  - options
    - configurer 305
  - paramètres de stylo
    - créer 313
  - paramètres stylo 313
    - supprimer 314
  - prévisualisation partielle 305, 314
  - prévisualiser 315
- imprimer par lots 316
- indicateur annotation 29
- Indicateur d'annotation 213
- info-bulles 207



- Informations de dessin 53
- informations de dessin
  - ensemble d'entités 55
  - entité 54
  - étiquettes/attributs 54
- informations de version 19
  - exportation 19
- interface utilisateur graphique 20
- interface utilisateur graphique d'AutoVue
  - AutoVue, barre d'outils des propriétés 21
  - barre d'outils AutoVue 21
  - barre d'outils Entité d'annotation 21

## **L**

- layers 78
- ligne, couleur personnalisée 296
- ligne, épaisseur 297
- ligne, épaisseur personnalisée 297
- ligne, type 297
- loupe 42
- loupe fenêtrée 43

## **M**

- Markup files 217
- markups 217
- Measure Distance
  - 2D non-vector 57, 58
- menus d'accès rapide 29
- miniatures 331
  - afficher 334
  - afficher un répertoire 332
  - convertir 335
  - créer un dossier 331
  - imprimer 336
  - mettre à jour 334
  - personnaliser 332
  - trier un répertoire 333
- Model Tree 26, 113
- modèle, arborescence 118, 119, 120
- Modèles, onglet 26, 113
- Models tab 26, 113
- modes de rendu 125
- modes de sélection
  - 2D 56, 253
  - 3D 177, 275

- EDA 104, 261

## **N**

- Navigation Panel
  - Models tab and Model 26, 113
  - Nets tab 25, 68
- Nets tab 25, 68
- nomenclature 92

## **O**

- options 304
- Oracle AutoVue 17
- ouverture
  - fichier 29

## **P**

- pack mobile 341, 348
  - mettre à jour le système principal 352
- panneau de navigation 22, 65, 70
  - Favoris, onglet 24, 69, 115
  - onglet Composants 24, 67
  - onglet Modèles et arborescence du modèle 26, 113
  - onglet Vues 27, 114
  - personnalisation 66
  - Réseaux, onglet 25, 68
- panneau des annotations 28, 214
- par couche 293
- paramètres d'impression d'origine 309
- paramètres de sélection 197
- paramètres stylo 313
- personnalisation d'AutoVue
  - outils 326
- personnaliser AutoVue 325
- personnaliser AutoVue
  - barres d'outils
    - barres d'outils
      - personnaliser 329
  - définir le Presse-papiers 325
  - élément du menu Outils 328, 329
  - informations de copie 326
  - options du Presse-papiers 325
  - outils
    - ajouter 327
  - touche de raccourci 328

- utilitaire de messagerie électronique 330
- police 294
- police de base 196
- prévisualisation partielle 314
- prévisualiser un fichier 315
- propriétés d'entité 137
  - attributs 135, 136
  - étendue 138
  - propriétés de masse 136, 137
- propriétés de fichier 33, 139
- propriétés de masse 136
- propriétés, fichier 34

## R

- Rechercher une entité, boîte de dialogue 71
- référence de version 19
- références externes, informations 340
- rendu 3D 198
- rendu dynamique 3D 199
- renommer
  - couche d'annotations 225
- réseau, connectivité 74
- résolution du chargement dynamique du maillage 200
- résoudre les ressources locales 194
- ressources manquantes 47
- ressources remplacées 47

## S

- sélection d'entités 69
- supprimer
  - annotations 289
  - couche d'annotations 226
- système de coordonnées utilisateur 156
  - activer 159
  - définir 160
  - modifier 159
  - options de position 156, 157
  - supprimer 158

## T

- type de remplissage 299

## U

- unités et symboles de mesure 295

- utilisation de fichiers 2D 37
- utilitaire de messagerie électronique
  - personnaliser 330

## V

- vérification du design 98
  - exportation des résultats 99
  - vérification de s règles de design 94
- version de fichier 19
- Visibilité initiale PMI 201
- visibilité, zone de texte 301
- visite virtuelle 187
- Vue, onglet 27, 114
- vues 3D 131
  - couches 134
  - perspective 133
  - points de vue 134
  - vue de caméra 132
  - vue définie par l'utilisateur 132
    - supprimer 133
  - vue par défaut 131
  - vues d'origine 132
- vues, sélection 49