

# **Oracle AutoVue 20.0.0**

*Manuel de l'utilisateur*

Copyright © 1999, 2010, 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.

# Contents

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.....	17
Notions fondamentales d'AutoVue .....	19
Informations sur la version d'AutoVue .....	19
Affichage des informations de version .....	20
Interface utilisateur graphique d'AutoVue .....	20
Barre de menus.....	21
Barres d'outils.....	21
Panneau de navigation.....	23
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 .....	32
Fichiers d'archives .....	33
Propriétés de fichier.....	33
Navigation dans un document de plusieurs pages .....	34
Utilisation de fichiers 2D.....	35
Recherche de texte .....	35
Options d'affichage 2D.....	36
Utilisation de la loupe .....	40
Utilisation de la fenêtre Panoramique et zoom.....	40
Utilisation de la loupe fenêtrée .....	41
Utilisation de fichiers vectoriels 2D.....	42
Manipulation de fichiers vectoriels 2D .....	42
Sélection de vues.....	47

Définition d'un point de vue.....	47
Analyse de fichiers vectoriels 2D.....	47
Comparaison de fichiers 2D.....	48
Informations de dessin .....	50
Mesures dans des fichiers 2D .....	52
Modes de sélection dans des fichiers vectoriels 2D.....	53
Distance dans des fichiers non vectoriels.....	54
Distance dans des fichiers vectoriels.....	55
Calibrage d'une distance .....	56
Option Aire dans des fichiers non vectoriels .....	56
Option Aire dans des fichiers non vectoriels .....	58
Option Angle dans des fichiers non vectoriels .....	59
Option Angle dans des fichiers vectoriels .....	60
Option Arc dans des fichiers non vectoriels.....	61
Option Arc dans des fichiers vectoriels.....	62
Calibrage d'un arc.....	63
Utilisation de fichiers EDA.....	65
Panneau de navigation .....	65
Personnalisation des colonnes .....	67
Onglet Composants .....	67
Onglet Réseaux .....	68
Onglet Favoris.....	70
Sélection d'entités.....	70
Panneau de navigation.....	71
Espace de travail .....	71
Boîte de dialogue Rechercher une entité .....	72
Zoom vers une entité sélectionnée .....	72
Filtrage des types d'entité.....	73
Propriétés d'entité.....	73
Affichage des propriétés d'une entité.....	75
Navigation dans une hiérarchie de design .....	77
Monter dans la hiérarchie .....	77
Couches .....	78
Sections Couches physiques et Couches logiques.....	78
Modification de l'ordre des couches.....	80
Modification de la visibilité des couches physiques.....	81
Modification de la visibilité des couches logiques .....	82
Changement de la couleur de couche.....	82
Tri des couches logiques.....	83
Ensembles de couches .....	84
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.....	86
Enregistrement d'ensembles de couches définis par l'utilisateur avec des annotations...	
86 Manipulation de vues EDA.....	87

Vue 3D .....	87
Cross-Probing .....	87
Cross-Probing entre deux fichiers EDA ou plus .....	88
Cross-Probing entre les vues 2D et 3D d'un même fichier .....	90
Affichage de la connectivité réseau lors d'un Cross-Probing .....	91
Zoom lors d'un Cross-Probing .....	91
Comparaison d'un circuit imprimé et d'un plan .....	92
Génération d'une nomenclature .....	92
Vérification du design.....	95
Vérification des règles de design .....	95
Vérification d'un design .....	100
Exportation des résultats de vérification du design .....	101
Recherche à l'aide de l'option Rechercher une entité .....	101
Recherche basée sur un type d'entité .....	103
Recherche basée sur un attribut .....	104
Mesures dans des fichiers EDA .....	105
Modes de sélection dans les fichiers EDA.....	105
Mesure des distances .....	107
Calibrage d'une distance .....	108
Mesure d'une distance minimale.....	109
Mesure d'une aire .....	110
Mesure d'un angle.....	111
Mesure d'un arc .....	112
Calibrage d'un arc.....	113
Utilisation de fichiers 3D.....	115
Onglet Modèles et arborescence du modèle.....	115
Onglet Vues .....	116
Onglet Favoris.....	117
Référentiel global .....	117
Sélection de pièces de modèle.....	118
Sélection de pièces de modèle dans l'espace de travail .....	118
Sélection de toutes les parties identiques d'un modèle .....	118
Recentrage.....	119
Recentrage d'un modèle par rapport à une pièce sélectionnée .....	119
Recentrer - Tout.....	119
Entité de référence .....	119
Recentrage d'un modèle par rapport à une entité.....	120
Arborescence du modèle .....	120
Développement/réduction de l'arborescence du modèle.....	120
Affichage de l'icône indiquant une référence externe manquante .....	121
Sélection de pièces dans l'arborescence du modèle.....	122
Masquage de pièces de modèle .....	122
Création de maquettes 3D .....	122
Suppression de modèles dans une maquette .....	123
Manipulation de l'affichage d'un modèle 3D.....	124
Affichage des attributs .....	126

Modes de rendu .....	127
Modification de la visibilité .....	128
Changement de la couleur d'un modèle .....	128
Ajustement de la transparence .....	129
Paramètres d'éclairage .....	129
Réglage de la lumière ambiante .....	130
Réglage de l'éclairage directionnel .....	130
Ajout d'une source d'éclairage .....	131
Modification des propriétés d'éclairage.....	131
Suppression d'une source d'éclairage .....	132
Vues 3D .....	132
Vue par défaut .....	132
Définition de vues standard ou de caméra .....	132
Définition des vues d'origine.....	133
Création d'une vue définie par l'utilisateur .....	133
Suppression d'une vue définie par l'utilisateur .....	134
Affichage de la projection en perspective d'un modèle 3D.....	134
Affichage d'un modèle à partir d'un point de vue donné .....	135
Configuration des couches .....	135
Propriétés d'annotation .....	136
Attributs généraux .....	136
Affichage des attributs.....	137
Affichage des propriétés de masse .....	137
Configuration des propriétés de masse .....	138
Affichage de l'étendue.....	140
Propriétés de fichier.....	140
Entités PMI .....	141
Filtre PMI .....	141
Alignement sur une entité PMI.....	142
Accès à une entité PMI affichée.....	142
Entités de configuration PMI .....	142
Liens hypertexte PMI .....	143
Manipulation d'un modèle 3D.....	144
Panoramique d'un modèle par rapport aux axes X, Y et Z .....	144
Rotation d'un modèle par rapport aux axes X, Y et Z .....	145
Mise à l'échelle d'un modèle par rapport aux axes X, Y et Z .....	146
Alignement de pièces.....	146
Contraintes d'alignement des pièces .....	147
Alignement de pièces de modèle.....	148
Transformation d'un modèle 3D.....	149
Transformation d'un modèle à l'aide des boutons graphiques.....	151
Réinitialisation d'une transformation d'un modèle 3D.....	153
Transformation d'un modèle 3D par la définition de valeurs.....	154
Sectionnement.....	155
Options de plan de section .....	155
Options de coupe .....	155

Définition d'un plan de section et de la découpe.....	156
Exportation d'arêtes de section.....	157
Vues éclatées.....	157
Options d'éclatement .....	157
Eclatement d'un modèle 3D .....	159
Enregistrement d'une vue éclatée d'un modèle 3D .....	160
Systèmes de coordonnées utilisateur .....	160
Position Options.....	160
Orientation Options.....	161
Suppression d'un système de coordonnées utilisateur.....	162
Modification d'un système de coordonnées utilisateur .....	163
Activer un système de coordonnées .....	164
Définition d'un système de coordonnées utilisateur .....	165
Contrôles d'interférences .....	166
Options de contrôle d'interférence.....	166
Contrôle d'interférence .....	167
Options de résultats de contrôle d'interférence .....	168
Comparaison de fichiers 3D.....	169
Comparaison de fichiers 3D.....	170
Comparaison d'ensembles d'entités .....	172
Génération d'une nomenclature .....	174
Recherche d'entité .....	175
Lancement d'une recherche .....	178
Recherche de texte dans des fichiers 3D .....	179
Recherche sur la base d'un attribut .....	180
Recherche 3D avancée .....	181
Enregistrement des résultats de recherche .....	183
Mesures dans des fichiers 3D .....	183
Modes de sélection dans des fichiers 3D .....	184
Mesure des distances .....	185
Calibrage d'une distance .....	187
Mesure d'une distance minimale.....	188
Mesure d'un angle.....	189
Mesure d'un arc .....	190
Calibrage d'un arc.....	191
Mesure des coordonnées de sommet.....	191
Mesure de la longueur d'une arête .....	192
Surface de face.....	193
Visite virtuelle .....	194
Boîte de dialogue Visite virtuelle .....	195
Visite virtuelle d'un modèle 3D.....	195
Ajout d'annotations en mode Visite virtuelle.....	196
Configuration d'AutoVue .....	199
Options générales.....	200
Configuration des options applicables aux fichiers CAO.....	200
Fichiers raster .....	201

Rendu .....	201
Ressources .....	202
Configuration des chemins d'accès .....	202
Mesures .....	204
Configuration de la police de base des fichiers texte.....	205
Configuration d'AutoVue pour des fichiers 2D .....	205
Paramètres de sélection .....	205
Paramètres d'étendue des superpositions.....	206
Configuration des couleurs.....	206
Configuration d'AutoVue pour des fichiers 3D .....	206
Rendu .....	206
Rendu dynamique .....	207
Images par seconde.....	208
Modèle.....	208
Chargement.....	208
Résolution du chargement dynamique du maillage.....	208
Visibilité initiale .....	209
Visibilité initiale PMI.....	209
Filtre PMI .....	209
Configuration des couleurs.....	210
Configuration d'un arrière-plan.....	211
Divers .....	212
Configuration d'AutoVue pour des fichiers EDA.....	214
Personnalisation des sélections .....	214
Affichage des info-bulles .....	215
Modification Vue 3D .....	215
Synchronisation des couches lors d'une comparaison de fichiers .....	216
Configuration du comportement du zoom lors d'un Cross-Probing .....	216
Modification des couleurs .....	216
Commun .....	217
Vue 3D.....	217
Configuration des couleurs de fond des fichiers graphiques .....	218
Configuration des couleurs de fond du Bureau .....	218
Annotations.....	219
Arborescence de navigation des annotations.....	220
Filtrage d'annotations.....	221
Utilisation de fichiers d'annotations.....	223
Etats enregistrés.....	223
Création d'un fichier d'annotations .....	223
Saisie d'informations d'annotation .....	224
Enregistrement d'un nouveau fichier d'annotations.....	224
Ouverture de fichiers d'annotations.....	225
Enregistrement d'un fichier d'annotations existant .....	225
Importation d'un fichier d'annotations .....	226
Exportation d'un fichier d'annotations.....	226
Activer un fichier d'annotations .....	227



Changement de fichier d'annotations actif .....	227
Utilisation de couches d'annotations.....	228
Création d'une couche d'annotations.....	229
Activer une couche d'annotations .....	229
Changement de couleur d'une couche d'annotations .....	230
Changement de nom d'une couche d'annotations .....	231
Activer/désactiver l'affichage des annotations Couches .....	231
Suppression d'une couche d'annotations .....	232
Déplacement d'une entité d'annotation vers une autre couche .....	232
Consolidation de fichiers d'annotations .....	233
Annotation de fichiers 2D et 3D.....	233
Ajout d'une pièce jointe .....	235
Ouverture d'une pièce jointe .....	235
Modification d'une pièce jointe.....	236
Ajout d'un lien hypertexte.....	236
Création d'un lien hypertexte .....	237
Ouverture d'un lien hypertexte .....	238
Modification d'un lien hypertexte .....	238
Suppression d'un lien hypertexte.....	239
Ajout d'entités d'approbation.....	239
Révocation d'une approbation.....	240
Réapprobation d'une approbation .....	240
Affichage de l'historique d'une approbation .....	240
Création d'un IntelliStamp .....	241
Ajout d'un tampon.....	245
Création d'une bibliothèque de tampons .....	248
Suppression d'une bibliothèque de tampons.....	249
Annotations propres aux fichiers 2D.....	249
Entités d'annotation 2D.....	249
Ajout d'une entité à main levée .....	251
Alignement d'un segment de droite sur l'axe vertical ou horizontal .....	252
Ajout d'une flèche .....	254
Création d'entités de mesure d'annotation non vectorielles .....	255
Création d'entité de mesure d'annotation non vectorielles.....	261
Modes de sélection dans des fichiers vectoriels 2D.....	262
Mesure des distances .....	264
Mesure d'une distance cumulée .....	265
Calibrage d'une distance .....	266
Mesure d'une aire .....	267
Mesure d'un angle.....	268
Mesure d'un arc .....	269
Calibrage d'un arc.....	270
Création d'entités de mesure d'annotation EDA .....	270
Modes de sélection dans les fichiers EDA.....	271
Mesure des distances .....	273
Mesure d'une distance cumulée .....	274

Calibrage d'une distance .....	275
Mesure d'une aire .....	276
Mesure d'un angle.....	277
Mesure d'un arc .....	278
Calibrage d'un arc.....	279
Mesure d'une distance minimale.....	280
Ajout d'un texte .....	281
Masquage du rectangle entourant le texte .....	282
Ajout d'une note.....	282
Imbrication d'entités d'annotation .....	284
Annotations propres aux fichiers 3D.....	284
Entités d'annotation 3D.....	284
Création d'entités de mesure d'annotation 3D .....	286
Ajout d'un texte .....	295
Ajout d'une note .....	297
Imbrication d'entités d'annotation .....	298
Utilisation d'entités d'annotation.....	298
Accès à une entité d'annotation .....	298
Sélection d'entités d'annotation .....	299
Déplacement d'une entité d'annotation.....	299
Transformation d'entités d'annotation.....	299
Rotation de toutes les entités d'annotation .....	299
Rotation d'une entité d'annotation sélectionnée.....	300
Renversement de toutes les entités d'annotation.....	300
Masquage de toutes les entités d'annotation.....	300
Masquage de fichiers d'annotations.....	301
Regroupement et dégroupement d'entités d'annotation .....	301
Suppression d'entités d'annotation.....	302
Mise en forme des propriétés d'entité d'annotation.....	302
Changement de couleur de ligne .....	302
Modification du type de ligne.....	303
Changement de l'épaisseur de ligne .....	304
Modification du style de flèche .....	304
Modification du type de remplissage.....	305
Changement de la couleur de remplissage .....	305
Application de la couleur d'une couche à une entité d'annotation.....	306
Changement de police .....	307
Modification des unités et des symboles de mesure.....	308
Utilisation de la boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotation .....	308
Impression .....	315
Des options d'impression .....	315
Configuration des options d'impression .....	318
Marges d'impression .....	318
Définition des marges.....	319
En-têtes/Pieds de page .....	319
Ajout d'un en-tête ou d'un pied de page.....	321

Ajout d'un en-tête ou d'un pied de page.....	322
Paramètres d'impression d'origine .....	323
Filigranes .....	323
Ajout d'un filigrane .....	325
Définition des paramètres stylo.....	326
Création d'un paramètre de stylo.....	327
Suppression d'un paramètre de stylo .....	327
Prévisualisation partielle d'un fichier.....	327
Prévisualisation d'un fichier avant son impression.....	328
Impression d'un fichier.....	329
Impression par lots .....	330
Conversion.....	331
Options de conversion .....	331
Conversion d'un modèle 3D.....	333
PDF.....	333
X et Y .....	333
Conversion d'un fichier .....	334
Modification des paramètres de stylo .....	335
AutoVue Mobile.....	337
Création d'un pack mobile.....	338
Affichage des packs mobiles.....	341
Création de fichiers d'annotations.....	344
Définition de la politique d'annotation.....	345
Mise à jour à partir du pack mobile .....	347
Collaboration en temps réel.....	351
Arborescence des utilisateurs d'une session de collaboration.....	351
Hôte.....	352
Contrôleur.....	352
Synchronisation .....	352
Observateur.....	353
Ouverture d'un fichier.....	353
Pointeur .....	354
Informations sur la session.....	354
Annotation de session.....	354
Afficher la fenêtre de présentation.....	354
Session de collaboration.....	355
Lancement d'une session de collaboration .....	356
Modification de la couleur des couches d'une session par l'utilisateur.....	357
Ajout de nouveaux utilisateurs à une session.....	357
Ouverture d'une annotation lors du lancement d'une session .....	358
Ouverture d'une annotation pendant une session .....	359
Rejoindre une session de collaboration .....	359
Invitation d'utilisateurs pendant une session .....	360
Suppression d'utilisateurs d'une session .....	361
Affectation d'un hôte pendant une session.....	361
Passage du contrôle d'une session à un autre utilisateur.....	361

Enregistrement d'une annotation de session .....	362
Fermeture d'une session .....	362
Demande de contrôle d'une session .....	363
Suivi des modifications.....	363
Désynchronisation d'une vue .....	363
Synchronisation d'une vue.....	364
Affichage des informations d'une session .....	364
Quitter une session de collaboration .....	364
Fenêtre de conversation.....	365
Envoi d'un message aux utilisateurs sélectionnés.....	366
Envoi d'un message à tous les utilisateurs .....	366
AutoVue en mode hors ligne.....	367
Gestion des fichiers hors ligne .....	368
Utilisation du mode hors ligne.....	369
Ouverture de fichiers hors ligne.....	370
Suppression de fichiers hors ligne dans AutoVue .....	370
Synchronisation des fichiers en mode Hors ligne.....	370
Retour au mode en ligne .....	371
Annexe A : Termes EDA et définitions .....	373
Index .....	381
Commentaires.....	389
Questions générales.....	389
Questions commerciales .....	389
Support technique.....	390

---

# 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.

## 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 Télécrite (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 Administration Manual* (disponible en anglais uniquement)
- *Release Notes* (disponible en anglais uniquement)
- *Supported Formats List* (disponible en anglais uniquement)
- *Product Limitations* (disponible en anglais uniquement)
- *Product Variations - Feature Matrix* (disponible en anglais uniquement)
- *Performance Related INI Options* (disponible en anglais uniquement)
- *DMAPI Manual* (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.*

## 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 appli-

---

# 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 :

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

*RÉSULTAT:* 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:* 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**.

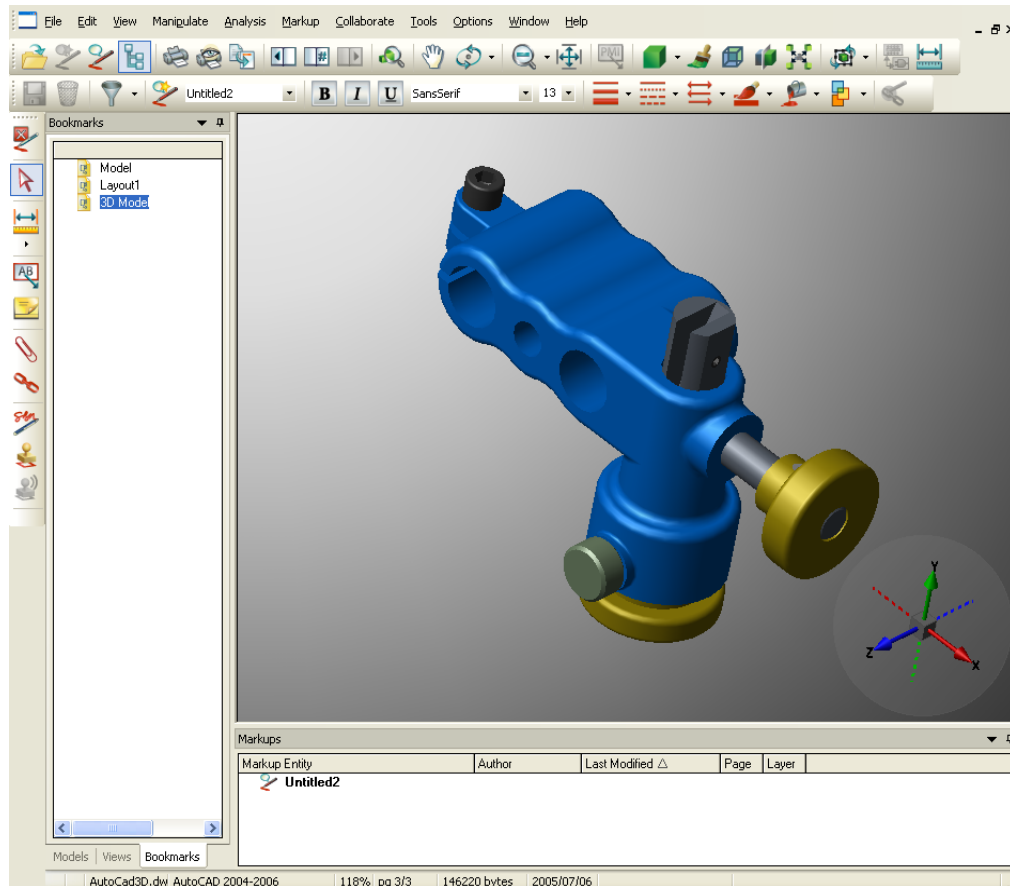
*RÉSULTAT:* Les informations sont exportées vers le fichier indiqué.

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 :



## 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 :



Voir “Annotations”

### 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 :



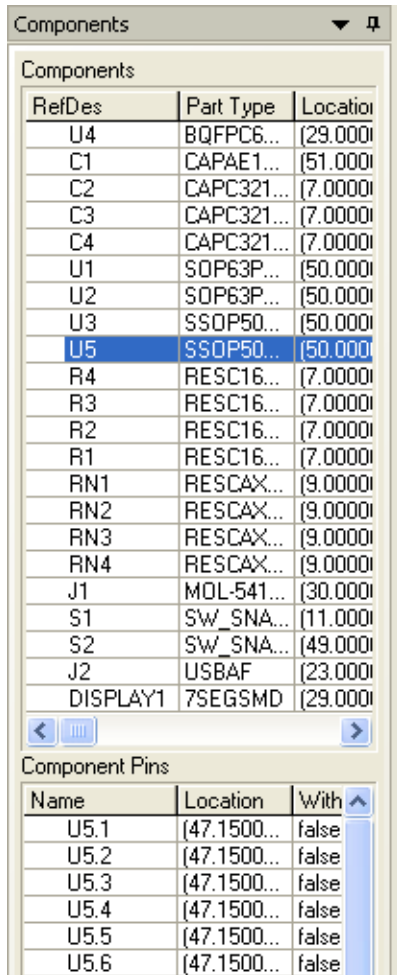
Voir “Annotations”

## 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.

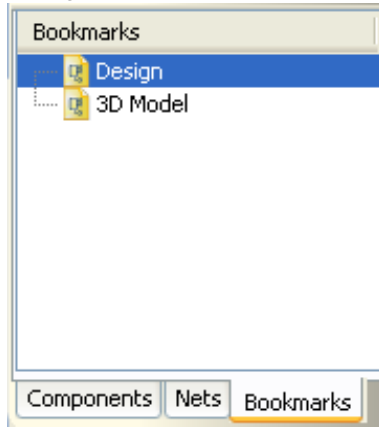
Les colonnes affichées dans le panneau de navigation sont déterminées par le profil ou les types d'entité dans le diagramme ou le design du circuit imprimé en cours. Il est possible de trier les listes pour regrouper les instances de composants similaires.

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.



## 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.

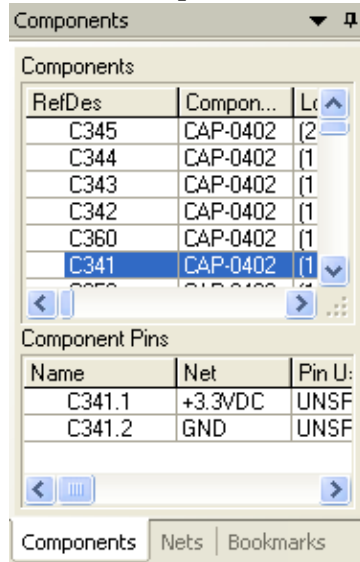
## Onglet Composants

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

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.



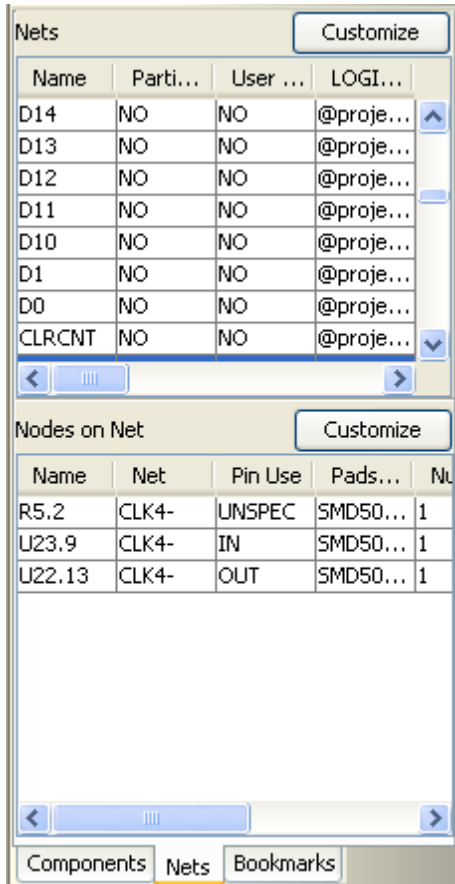
## Onglet Réseaux

*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.

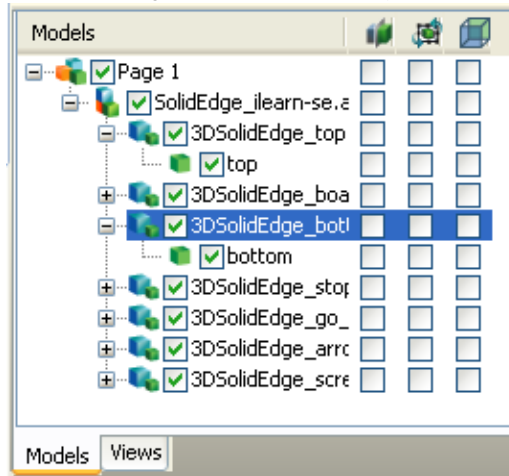


### Onglet Modèles et arborescence du modèle

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 Voir "Affichage des références externes".

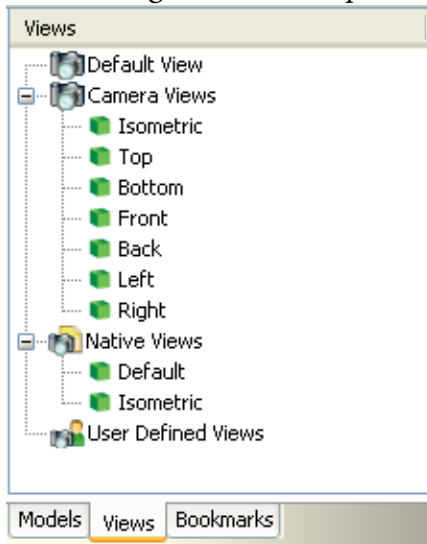
*NOTE: L'onglet Modèles est disponible uniquement avec des dessins 3D.*



## Onglet Vues

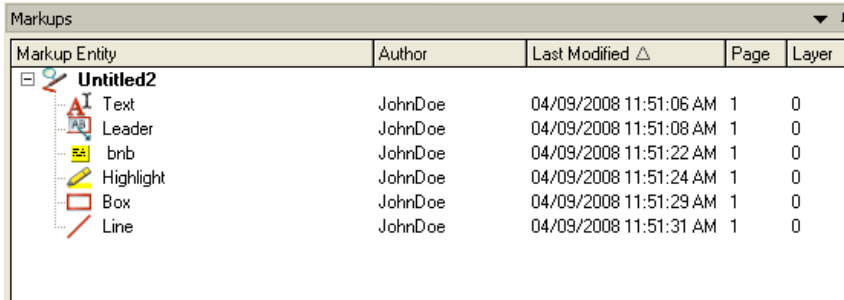
L'onglet *Vues* répertorie les vues par défaut, standard, natives et définies par l'utilisateur. Vous pouvez passer de l'une à l'autre de ces vues et ajouter ou supprimer des vues définies par l'utilisateur.

*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**.



Markup Entity	Author	Last Modified $\Delta$	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.

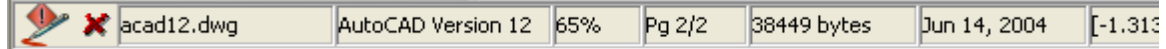
Lorsqu'une entité d'annotation est créée, elle apparaît dans l'arborescence et les informations sont enregistrées dans le fichier d'annotations.




*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

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

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

*RÉSULTAT:* 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 l'URL correspondante.

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

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

*RÉSULTAT:* 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, HTTP ou FTP du chemin d'accès au fichier.
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 ouvrir un fichier à partir d'un serveur, le répertoire du serveur doit être configuré à partir d'AutoVue côté serveur. Pour plus d'informations sur la configuration des réper-

toires de serveur à l'aide de VueServer.ini, reportez-vous au document *Installation and Administration Manual* (disponible en anglais uniquement).

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

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

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Ouvrir fichier apparaît.

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

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

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Ouvrir fichier apparaît.

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* Une boîte de dialogue d'authentification apparaît.

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

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

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

*RÉSULTAT:*

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.

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

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

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Ouvrir fichier apparaît.

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* Une boîte de dialogue d'authentification apparaît.

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

*RÉSULTAT:* 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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 un fichier de transmission en continu lors de la première ouverture d'un fichier natif. Le fichier de transmission contient les informations d'affichage du fichier natif et fournit un accès rapide à AutoVue. Dès la deuxième ouverture du fichier natif, AutoVue



charge les informations d'affichage à partir du fichier de transmission en continu, ce qui réduit le temps de chargement de l'affichage du fichier natif.

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

Vous pouvez accéder aux *propriétés de fichier* à partir du menu Fichier. La boîte de dialogue Propriété 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 :

Propriété	Description
Fichier	Informations détaillées sur le fichier actif, telles que le nom, la taille, la date de création et le type du fichier, et les dimensions x, y et z.
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:** Les propriétés varient selon le format du fichier.




## Affichage des propriétés de fichier

Pour afficher les propriétés d'un fichier :

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

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Propriétés apparaît.




2. Pour afficher les propriétés du fichier, cliquez sur l'onglet **Propriétés fichier**.
3. Pour afficher les informations relatives aux ressources, cliquez sur l'onglet **Informations sur les ressources**.

*RÉSULTAT:* 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.


1. Dans le menu **Edition**, sélectionnez **Rechercher du texte**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Rechercher apparaît.
2. Dans le champ **Rechercher**, saisissez le mot ou l'expression que vous recherchez.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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 Voir "Utilisation de la loupe".
Loupe fenêtrée		Grossit une zone du fichier et l'affiche dans la loupe fenêtrée. Pour plus d'informations, voir 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 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>
<p><i>NOTE: L'option Faire pivoter est désactivée pour les fichiers archivés, les documents de texte et les feuilles de calcul.</i></p>		
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.

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.

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

*RÉSULTAT:* 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.*

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Fenêtre Panoramique et zoom**  dans la barre d’outils AutoVue.

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

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

*RÉSULTAT:* La loupe fenêtrée apparaît.

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

*RÉSULTAT:* 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 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 Voir "Sélection de blocs".
	Références externes	Permet de sélectionner les références externes à afficher dans le dessin. Pour plus d'informations, voir Voir "Affichage des références externes".

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

## Affichage des couches

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

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

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

*RÉSULTAT:* 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. 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.

## Sélection de blocs

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

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Blocs**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT:* 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:* Le bloc sélectionné est affiché.

4. Pour rétablir l'affichage par défaut, sélectionnez **Vue par défaut**.

## 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.

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



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

2. Cochez la case en regard des références externes à afficher.
3. Désactivez la case à cocher en regard des références externes à masquer.
4. 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 Voir "Affichage de l'icône indiquant une référence externe manquante".

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également sélectionner **Propriétés** dans le menu **Fichier**.

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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 traitez des fichiers vectoriels 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.

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:* La boîte de dialogue Superpositions apparaît.

3. Cliquez sur **Ajouter fichier**.

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Superpositions**.  
*RÉSULTAT:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour ajouter une autre superposition, répétez les étapes 2 à 4.  
*RÉSULTAT:* Les modifications sont appliquées à la superposition sélectionnée.

## Suppression d'une superposition

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Importer le fichier comme superposition**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Superpositions apparaît.
2. Sélectionnez la superposition à supprimer.
3. Cliquez sur **Supprimer**.  
*RÉSULTAT:* 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.

1. Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Vues**.  
*RÉSULTAT:* 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.

1. Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Points de vue**.  
*RÉSULTAT:* 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:*

Le 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 Voir aussi "Mesures dans des fichiers 2D".
Comparer		Compare deux fichiers. Pour plus d'informations, voir Voir "Comparaison de fichiers 2D".
Afficher les informations de dessin	Sélectionner une entité	Affiche les informations relatives à l'entité sélectionnée. Pour plus d'informations, voir 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 Voir aussi "Affichage des étiquettes/attributs".
	Informations entité	Affiche des informations sur un ensemble d'entités. Pour plus d'informations, voir 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.

1. Affichez le fichier de base dans AutoVue.
2. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Comparer**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Ouvrir fichier apparaît.
3. Indiquez ou recherchez le nom du fichier que vous souhaitez comparer au fichier actif.
4. Cliquez sur **OK**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Si vous appliquez une modification à partir du menu Afficher, les trois fenêtres afficheront la modification synchronisée.  
*RÉSULTAT:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

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

*RÉSULTAT:* 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:* 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.

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.

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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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.

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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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"
Aire	Mesure une aire sélectionnée. Voir "Option Aire dans des fichiers non vectoriels" "Option Aire dans des fichiers non vectoriels"

Nom	Description
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 où un cadre de sélection apparaît lorsque vous placez le curseur près du point médian d'un composante 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 :

Mesure	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.

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

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

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.


*RÉSULTAT:* 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.

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

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

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.

*RÉSULTAT:* 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.

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

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesurer**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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.


*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

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

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

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Les modes de sélection apparaissent.

4. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour la mesure. Pour plus d'informations, voir 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**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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:* 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.

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

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

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.


*RÉSULTAT:* 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.

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

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

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

2. Cliquez sur l'onglet **Angle**.
3. Sélectionnez **Entre 3 points** pour mesurer l'angle entre trois points.

*RÉSULTAT:* Les modes de sélection apparaissent.

4. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.
5. Pour sélectionner tous les modes de sélection, cliquez sur **Tout activer** et pour les désélectionner tous, cliquez sur **Tout désactiver**. Pour plus d'informations, voir 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.


*RÉSULTAT:* 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.

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

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

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.


*RÉSULTAT:* 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.

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

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

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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 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:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.

*RÉSULTAT:* 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

1. Mesurez un arc du dessin.
2. Dans l'onglet **Arc**, cliquez sur **Calibrer**.  
*RÉSULTAT:* 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:* Les résultats du calibrage apparaissent dans l'onglet Arc.
7. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Mesure.





---

# Utilisation de fichiers EDA

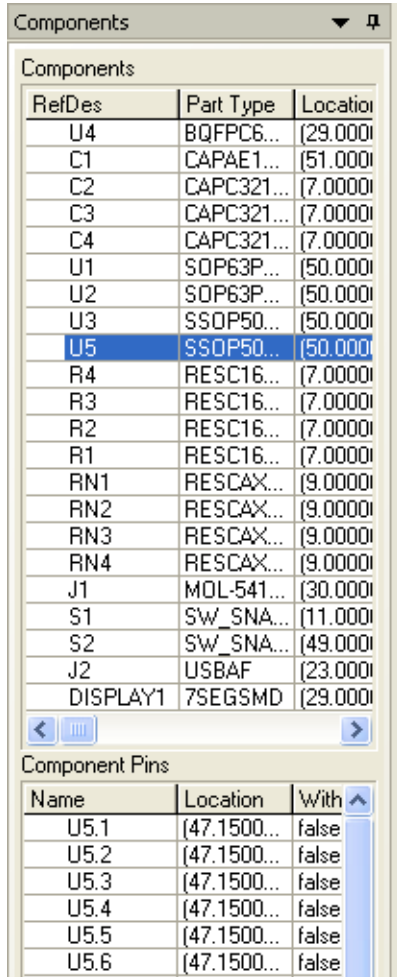
Outre les fonctions disponibles avec des fichiers 2D génériques, AutoVue permet de lancer des recherches intelligentes pour des fichiers EDA. Vous pouvez, par exemple, créer ou modifier des ensembles de couches, générer une nomenclature, vérifier des designs EDA, effectuer des mesures intelligentes, analyser des réseaux et des composants, 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.

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.



The screenshot shows a software interface with two main sections. The top section, titled 'Components', contains a table with three columns: 'RefDes', 'Part Type', and 'Location'. The row for 'U5' is highlighted in blue. Below this table are navigation arrows and a search icon. The bottom section, titled 'Component Pins', contains a table with three columns: 'Name', 'Location', and 'With'. The 'With' column has a dropdown arrow.

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	MQL-541...	(30.000)
S1	SW_SNA...	(11.000)
S2	SW_SNA...	(49.000)
J2	USBAF	(23.000)
DISPLAY1	7SEGSMD	(29.000)

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.

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

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* Les nouveaux paramètres de colonne seront conservés la prochaine fois que vous ouvrirez le fichier.

5. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:*

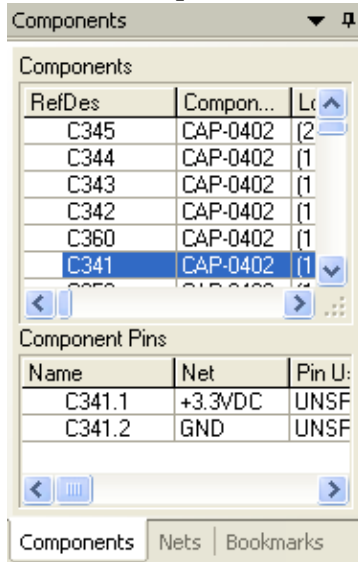
Les modifications apparaissent dans le panneau de navigation.

## Onglet Composants

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

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.



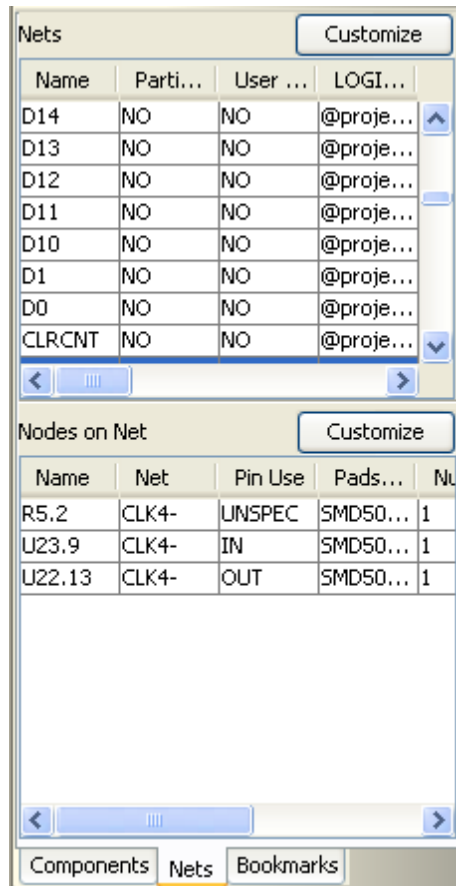
## Onglet Réseaux

*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.

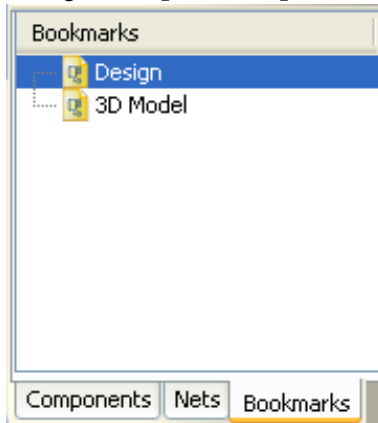
Tous les réseaux sélectionnés apparaissent en surbrillance dans le dessin. Pour sélectionner plusieurs réseaux, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection. Vous pouvez également sélectionner plusieurs réseaux dans le panneau de navigation en cliquant dessus

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 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 effectuer une sélection, cliquez sur un composant, un réseau, une broche associée ou un 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 :

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 :

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.

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

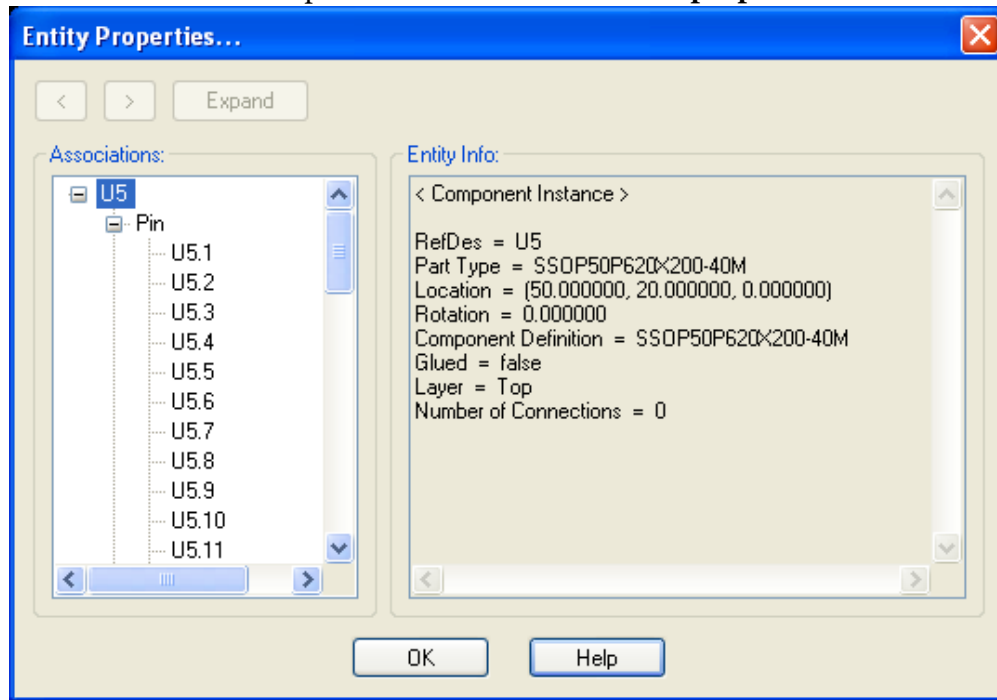
Seuls les types d'entité sélectionnés restent affichés dans l'espace de travail.

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* fournit des informations détaillées sur l'entité sélectionnée dans le diagramme ou le design du circuit imprimé. Pour ouvrir cette boîte de dialogue, double-cliquez sur une entité dans l'espace de travail ou cliquez avec le bouton

droit sur une entité dans l'espace de travail, le panneau de navigation ou la boîte de dialogue Rechercher une entité, puis sélectionnez **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.

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**.

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

*RÉSULTAT:* 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

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:* L'entité correspondante 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 l'entité sélectionnée, puis choisissez **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.*

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:* 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:* 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.

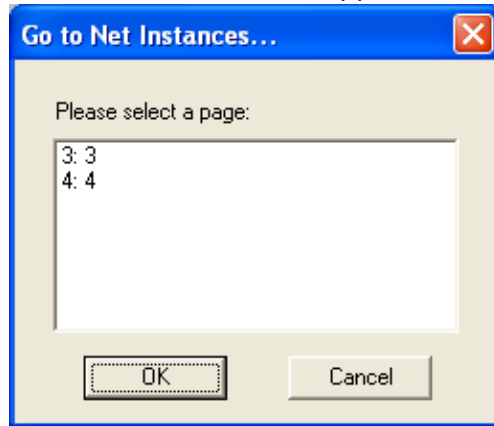
1. Dans le panneau de navigation, cliquez sur l'onglet **Réseaux** et sélectionnez le réseau à afficher.

*RÉSULTAT:* 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:* 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

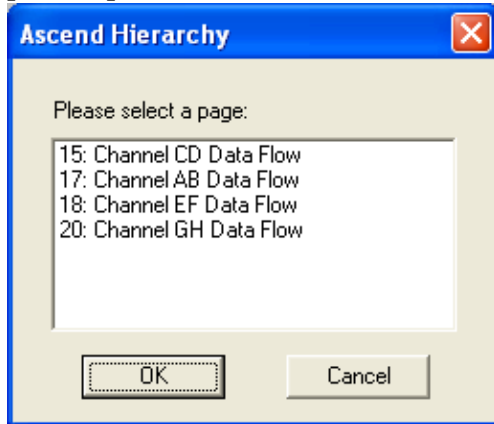
AutoVue prend en charge la navigation dans la structure hiérarchique d'un diagramme. Dans un diagramme, un bloc hiérarchique est un symbole qui se rapporte à un diagramme enfant.

### 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, cliquez avec le bouton droit de la souris dans l'espace de travail ou dans le panneau de navigation et sélectionnez **Monter dans la hiérarchie**. AutoVue renvoie la page parent.

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**.

## Couches

Lorsque du traitement de fichiers EDA, AutoVue 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 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 et couleur.

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.


1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Couches**   
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Couches**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT:* 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.*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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.

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

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

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.



1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Couches**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Couches**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT:* 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.

## Changement de la couleur de couche

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

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Couches**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Couches**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Couches apparaît.
2. Si nécessaire, cliquez sur **Développer**  pour ouvrir la section Couches logiques.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* La couleur des couches sélectionnées change dans la colonne Couleur.

4. Cliquez sur **Appliquer** pour enregistrer les modifications.


*RÉSULTAT:* 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.

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


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

*RÉSULTAT:* 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 :


1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Couches**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Couches**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT:* 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:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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 ensem-

bles 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.

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

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

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Couches apparaît.

2. Cliquez sur **Ajouter**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Ajouter un ensemble de couches apparaît.

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

4. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:* 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 :

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Couches**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Couches**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous ne pouvez supprimer que des ensembles de couches définis par l'utilisateur.
3. Cliquez sur **Supprimer**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

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

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.

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

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

*RÉSULTAT:* 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**.
5. Répétez les étapes 3 et 4 pour chaque fichier où le Cross-Probing doit être effectué.
6. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:* 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.



7. 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

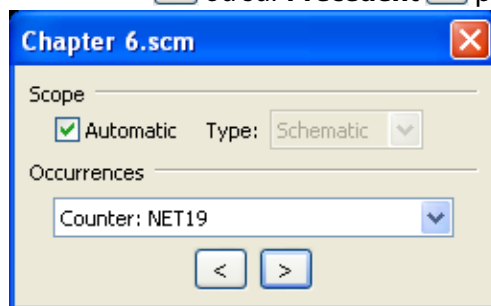


diagramme et un circuit imprimé et que vous effectuez un Cross-Probing, l'une des fenêtres affichera la page de diagramme et l'autre le circuit imprimé 2D.

8. 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.
9. Si vous effectuez un Cross-Probing entre deux diagrammes, les fenêtres afficheront toutes les deux un diagramme.
10. 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:* La vue du fichier est modifiée dans la fenêtre.

11. 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 .



12. 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.

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

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

*RÉSULTAT:* 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:* 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 :

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.
1. Sélectionnez une ou plusieurs entités dans l'un des fichiers ou vues ouverts.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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 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 ou des diagrammes. Pour des fichiers EDA, le mode Comparaison propose l'option Sélectionner entité et les boîtes de dialogue Rechercher une entité et Filtre d'entité.

1. Ouvrez le fichier de circuit imprimé que vous souhaitez comparer au plan.

2. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Comparer**.

*RÉSULTAT:* 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:* La boîte de dialogue Comparaison Circuit imprimé-Plan apparaît.


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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Par exemple, **HAUT** ou **BAS**.

6. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:* 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

Voir aussi “Aligner et mettre à l'échelle”

## Génération d'une nomenclature

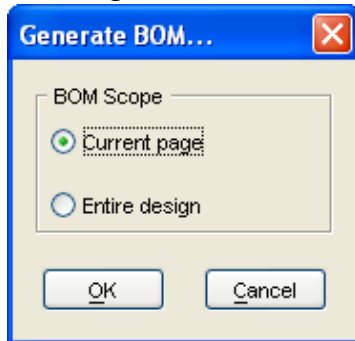
Pour des fichiers EDA, vous pouvez obtenir une liste répertoriant les composants et les pièces nécessaires à la fabrication de l'élément décrit dans le diagramme ou le design du circuit imprimé.

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.

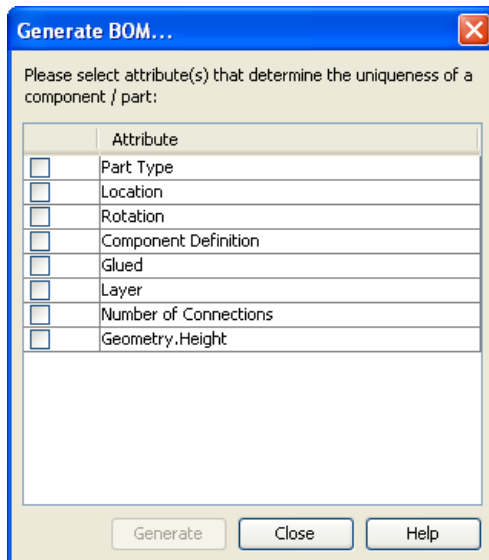
1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Nomenclature**.

*RÉSULTAT:* 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.



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

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



3. Sélectionnez les attributs à inclure dans le rapport.
4. Cliquez sur **Générer**.

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

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

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

*RÉSULTAT:* 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.

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

*RÉSULTAT:* 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>
	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>



Type	Numéro	Vérification des règles de design	Description
	4	Tolérance minimale (Composant > Composant)	<p>Spécifie la tolérance minimale entre une pastille et une piste sur une même couche physique (côté supérieur ou inférieur du composant).</p> <p><i>NOTE: Seule la couche définissant le contour physique du composant est prise en compte.</i></p> <p><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></p>
Fabrication	5	Segment annulaire minimal	<p>Spécifie la distance minimale entre le contour de la pastille et le contour de sa perforation sur toutes les couches physiques.</p> <p><i>NOTE: Les deux contours (géométries) appartiennent à l'entité broche (bloc) mais résident sur des couches logiques différentes.</i></p>
	6	Diamètre de pastille minimal	<p>Spécifie le diamètre minimal d'une pastille.</p> <p><i>NOTE: Applicable aux blocs arrondis uniquement.</i></p>
	8	Angle aigu (en degrés)	<p>Spécifie l'angle aigu minimal entre des pistes reliées sur la même couche physique.</p> <p><i>NOTE: Seules deux pistes appartenant au même réseau sont prises en compte.</i></p>

Type	Numéro	Vérification des règles de design	Description
	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.
	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.

Type	Numéro	Vérification des règles de design	Description
	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>
	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 :

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Vérifier le design**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Vérifier le design apparaît.

2. Pour activer une règle de design, cochez la case correspondante dans la section **Règles de design** de la boîte de dialogue.

3. Pour désactiver une règle de design, désélectionnez la case qui lui est associée.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez trier les règles de design en cliquant sur les en-têtes de colonne correspondant à **Activé**, **Description** ou **Valeur**.

4. Pour ajouter une valeur à la règle de design sélectionnée, double-cliquez sur la ligne correspondante de la colonne Valeur et saisissez une valeur.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* La règle de design sélectionnée doit être activée pour l'ajout d'une valeur.

5. 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Le bouton Vérifier est remplacé par le bouton Arrêt. Pour interrompre la procédure de vérification de design à tout moment, cliquez sur **Arrêt**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

1. Vérifier le design.
2. Dans la boîte de dialogue Vérifier le design, Cliquez sur **Exporter**.  
*RÉSULTAT:* 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:* 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.

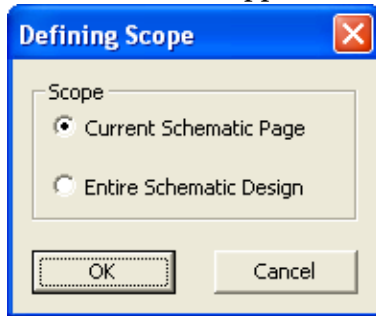
## Recherche à l'aide de l'option Rechercher une entité

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.

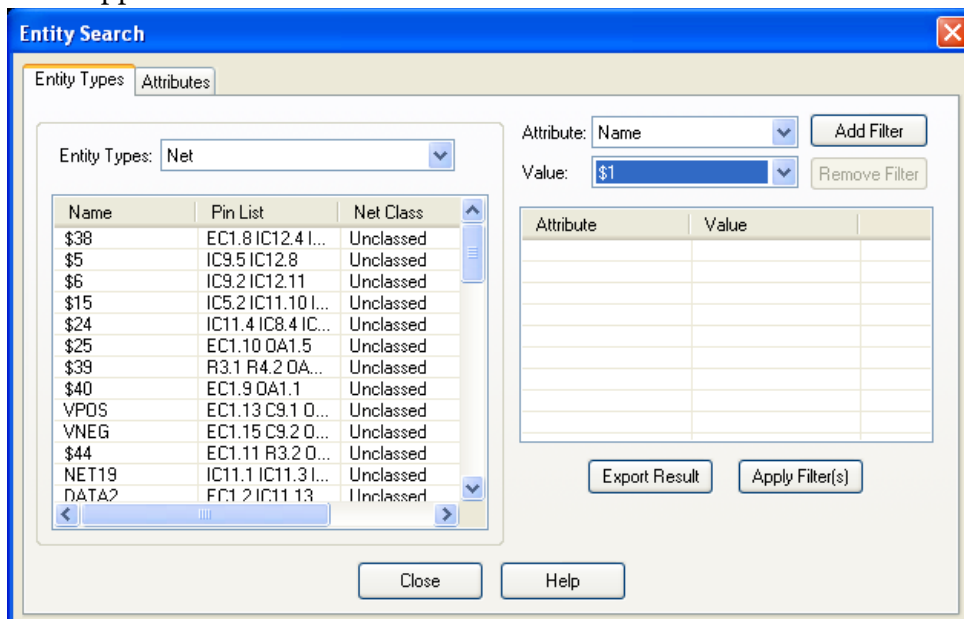
Pour ouvrir la boîte de dialogue Rechercher une entité, sélectionnez **Rechercher une entité** dans le menu **Edition**. Vous pouvez également cliquer sur **Rechercher une entité**  dans

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*.

1. Dans le menu **Edition**, sélectionnez **Rechercher une entité**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Rechercher une entité**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour trier la liste par attribut, cliquez sur l'en-tête de la colonne d'attribut sur laquelle sera effectué le tri.  
*RÉSULTAT:* 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:* 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)**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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:* 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:* 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:* 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:* 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*.

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

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

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Rechercher une entité apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet **Attributs**.
3. Sélectionnez un attribut dans la liste Attributs.

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

*RÉSULTAT:* 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.

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

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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:* 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**.


*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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, etc. 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 entités.

## 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.

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 : 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.
	Réseaux	Permet de sélectionner des réseaux.

## Mesure des distances

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

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

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

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.

*RÉSULTAT:* 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.

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

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.

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

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

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet **Distance minimale**.
3. Choisissez **Ensemble 1**  pour sélectionner les entités à partir desquelles vous souhaitez mesurer la distance.
4. Cliquez sur les modes de sélection à utiliser comme entités pour la mesure.


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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Voir "Modes de sélection dans les fichiers EDA"

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

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

*RÉSULTAT:* Les entités sont mises en surbrillance.

6. Sélectionnez Ensemble 2  pour sélectionner les entités de fin de la mesure.
7. Cliquez sur le second ensemble d'entités du dessin.

*RÉSULTAT:* Les entités apparaissent en surbrillance dans une couleur différente.

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

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

9. Cliquez sur **Calculer**.


*RÉSULTAT:* La distance minimale depuis le premier ensemble d'entités jusqu'au second ensemble est mis en surbrillance 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.

10. 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.

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

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

*RÉSULTAT:* 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:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Cliquez sur Réinitialiser pour prendre une autre mesure.


*RÉSULTAT:* 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.

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

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

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet **Angle**.
3. Sélectionnez **Entre 3 points** pour mesurer l'angle entre trois points.

*RÉSULTAT:* Les modes de sélection apparaissent.

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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.


*RÉSULTAT:* 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.

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

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

*RÉSULTAT:* 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:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.  
*RÉSULTAT:* 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

1. Mesurez un arc du dessin.
2. Dans l'onglet **Arc**, cliquez sur **Calibrer**.  
*RÉSULTAT:* 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:* 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.

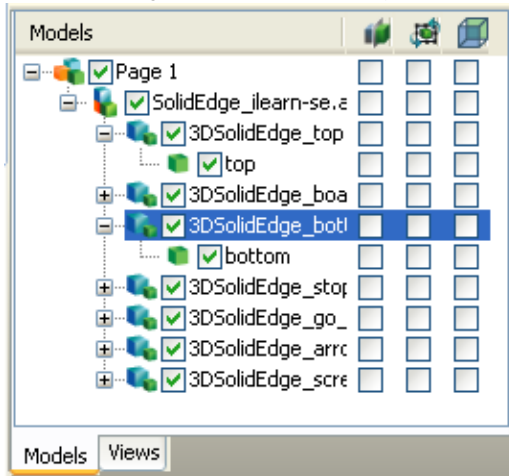
AutoVue offre d'autres fonctions telles que la génération de nomenclatures, le contrôle d'interférence et le filtrage PMI (Product and Manufacturing Information).

## 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 Voir "Affichage des références externes".

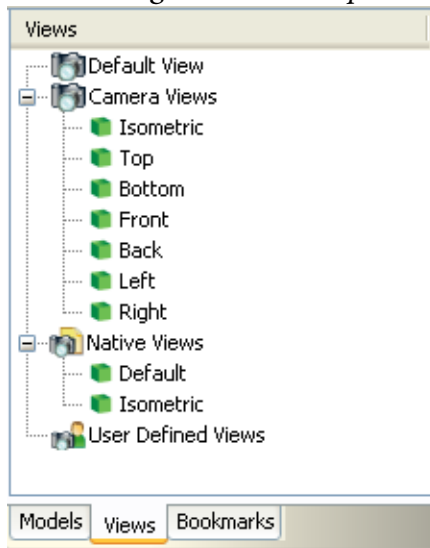
*NOTE: L'onglet Modèles est disponible uniquement avec des dessins 3D.*



## Onglet Vues

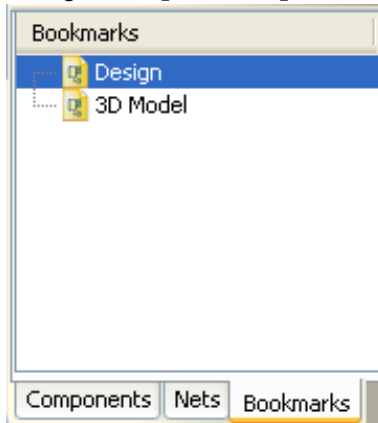
L'onglet Vues répertorie les vues par défaut, standard, natives et définies par l'utilisateur. Vous pouvez passer de l'une à l'autre de ces vues et ajouter ou supprimer des vues définies par l'utilisateur.

*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.

De plus, il est possible de configurer la fonction de **mise en surbrillance de la sélection**. Pour plus d'informations, voir Voir "Configuration d'AutoVue pour des fichiers 3D".

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

1. Sélectionnez une ou plusieurs pièces du modèle dans l'espace de travail.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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

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.

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

*RÉSULTAT:* 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.
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.

Entité	Description
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 :

1. Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Recentrer** puis **Entité**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Recentrer apparaît.
2. Sélectionnez l'entité à utiliser comme point de référence central.  
*RÉSULTAT:* Toutes les instances de l'entité sont mises en surbrillance.
3. Cliquez sur une instance de l'entité.  
*RÉSULTAT:* 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. Pour plus d'informations, voir Voir "Configuration d'AutoVue pour des fichiers 3D".



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**.

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


*RÉSULTAT:* 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:* 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"

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

*RÉSULTAT:* 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:* 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

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

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:* 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:* 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.

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

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Maquette apparaît.

2. Cliquez sur **Ajouter**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.

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

4. Cliquez sur **Ouvrir**.

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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 :

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

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Maquette apparaît.

2. Sélectionnez le ou les fichiers à supprimer.

3. Cliquez sur **Supprimer**.

*RÉSULTAT:* 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.

Menu	Sous-menu	Description
Panoramique		<p>Cliquez et faites glisser le pointeur de la souris pour repositionner le modèle, 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>
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	<p>Repositionne le modèle entier au centre de l'espace de travail AutoVue.</p> <p>Voir “Recentrage”</p>
	Sélection	<p>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.</p> <p>Voir “Recentrage”</p>
	Entité	<p>Sélectionnez une pièce de modèle ou une entité comme point de référence central pour repositionner un modèle.</p> <p>Voir “Recentrage”</p>
Vue par défaut		<p>Affiche la vue du modèle lors de son chargement initial.</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.</p> <p>Voir “Vues 3D”</p>

Menu	Sous-menu	Description
Vues de la caméra		Affiche différentes vues de modèles 3D : Isométrique, Dessus, Dessous, Face, Arrière, Gauche, Droite et Points de vue. 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		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.
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 :

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

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

*RÉSULTAT:* Les options du mode de rendu apparaissent.

2. Sélectionnez un mode dans la liste.

*RÉSULTAT:* 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.

1. Sélectionnez la ou les pièces de modèle dont vous souhaitez changer la couleur.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Couleur**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT:* 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.

1. Sélectionnez la ou les pièces de modèle dont vous souhaitez ajuster la transparence.
2. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels** puis **Transparence**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Transparence**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels** puis **Eclairage**.  
*RÉSULTAT:* 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:* 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.

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels** puis **Eclairage**.  
*RÉSULTAT:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez faire glisser l'ampoule blanche à l'extérieur de la grande ampoule.  
*RÉSULTAT:* 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

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels** puis **Eclairage**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Eclairage apparaît.
2. Sélectionnez l'option **Deux éclairages**.  
*RÉSULTAT:* 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:* 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

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels** puis **Eclairage**.  
*RÉSULTAT:* 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:* La boîte de dialogue Propriété d'éclairage apparaît.
3. Sélectionnez une couleur dans le menu **Couleur**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour rétablir les propriétés par défaut de l'éclairage, sélectionnez **Par défaut**.  
*RÉSULTAT:* 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

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Effets visuels** puis **Eclairage**.  
*RÉSULTAT:* 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:* 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.

### 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.

1. Appliquez vos propres vues ou transformations au modèle affiché.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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

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:* 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.

1. Dans le menu **Afficher**, sélectionnez **Vues de la caméra** puis **Points de vue**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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.

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Contrôle de visibilité** puis **Couches**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Couches**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT:* 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

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**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* La boîte de dialogue Propriétés de l'entité apparaît.
4. Cliquez sur l'onglet **Attributs**.  
*RÉSULTAT:* 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.

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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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:* 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:* 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.

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Afficher les propriétés de l'entité**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* La boîte de dialogue Propriétés de l'entité apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet Propriétés de masse.
3. Cliquez sur **Options**.

*RÉSULTAT:* 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:* 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:* 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:* 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.

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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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.

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Filtre PMI**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

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.

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.

## Systemes de référence

L'entité de configuration Systemes de référence affiche en surbrillance les entités PMI regroupées.

1. Développez l'arborescence Systemes de référence pour afficher les systemes de référence prédéfinis.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le systeme 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 :

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:* 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

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


*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Manipuler**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT:* Vous être à présent en mode Manipuler.

2. Sélectionnez la ou les pièces du modèle à afficher en panoramique.

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

*RÉSULTAT:* 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Manipuler**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT:* Vous être à présent en mode Manipuler.

2. Sélectionnez les pièces du modèle à faire pivoter.

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

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.


*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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

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


*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Manipuler**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT:* Vous être à présent en mode Manipuler.

2. Sélectionnez les parties du modèle à mettre à l'échelle.

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

*RÉSULTAT:* 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> .

Option	Type	Description
	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				
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**

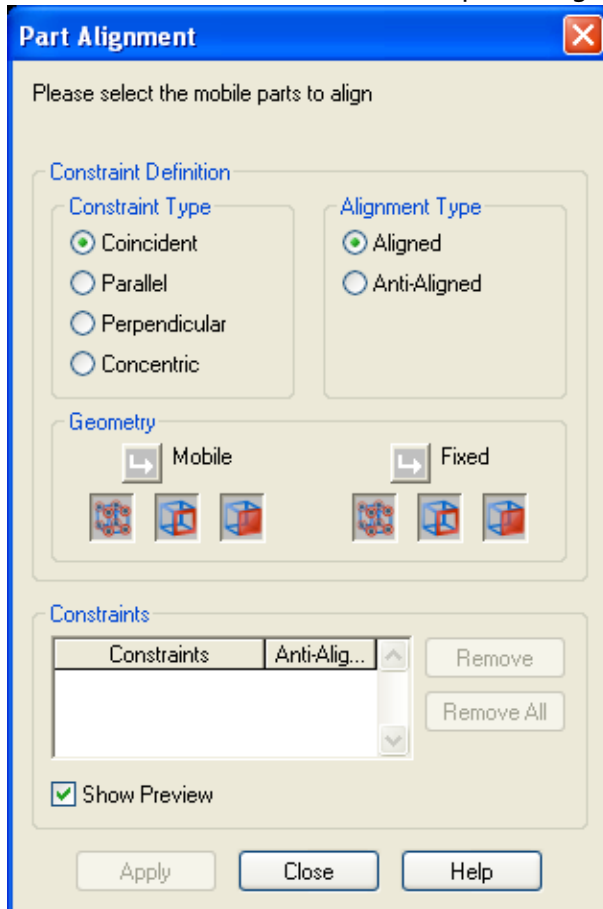
Con - **Concentrique**

## Alignement de pièces de modèle

*NOTE:* Pour afficher un aperçu de l'alignement avant d'appliquer une modification, cochez la case **Prévisualiser**.





1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Aligner les pièces**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Aligner les pièces**  dans




la barre de menus AutoVue.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Alignement des pièces apparaît.

2. Sélectionnez le type de contrainte à effectuer.
3. Sélectionnez le type d'alignement.
4. Sélectionnez **Aligné** pour aligner le point mobile de la pièce sur le point fixe du modèle.
5. Sélectionnez **Anti-aligné** pour aligner le point mobile de la pièce de sorte qu'il est opposé au point fixe du modèle.
6. Sélectionnez une pièce de modèle. La flèche **Mobile**  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 à aligner.

*RÉSULTAT:* Toutes les instances du point géométrique sélectionné sont mises en surbrillance.

8. Cliquez sur le point géométrique de la pièce de modèle sélectionnée.

*RÉSULTAT:* Le point géométrique est mis en surbrillance et la flèche **Fixe**  est activée.

9. 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.

10. Cliquez sur le point géométrique du modèle.

11. Cliquez sur **Appliquer**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour supprimer une contrainte, sélectionnez-la et cliquez sur **Supprimer**. Pour supprimer tous les alignements de pièce, cliquez sur **Tout supprimer**.

*RÉSULTAT:* 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.

12. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Alignement de pièces.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Une invite s'affiche si vous n'avez pas appliqué les modifications avant de cliquer sur **Fermer**.

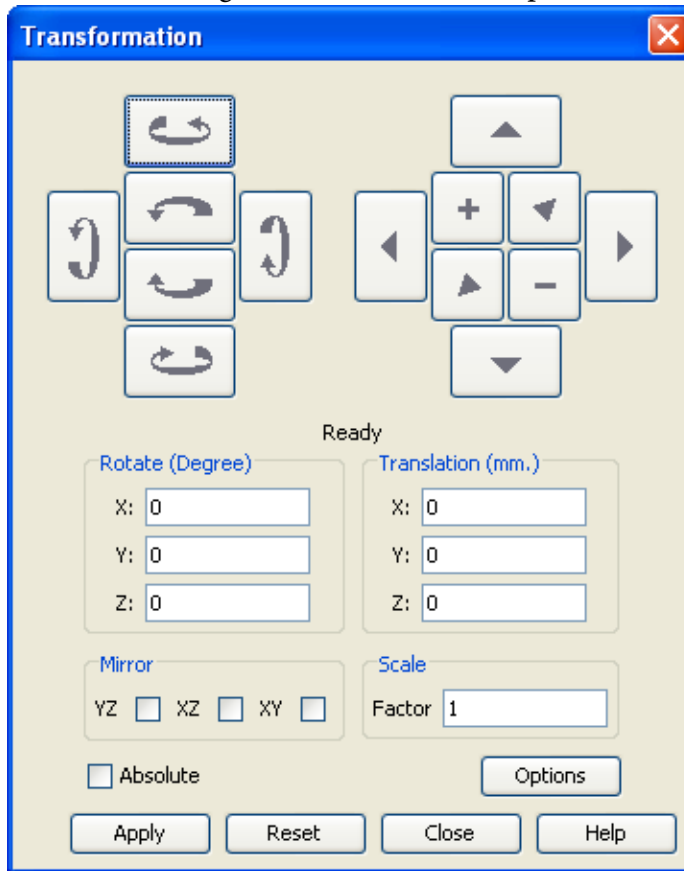
13. Pour rétablir l'état par défaut d'une pièce du modèle, dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Transformer** puis **Réinitialiser**. Pour rétablir l'état par défaut de l'intégralité du modèle, sélectionnez **Tout réinitialiser**.


## Transformation d'un modèle 3D

Vous pouvez faire pivoter, mettre à l'échelle ou traduire 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

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Transformer** puis **Définir**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également sélectionner **Transformer** .

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Transformation apparaît.

2. Sélectionnez les pièces du modèle que vous souhaitez faire pivoter, translater ou mettre à l'échelle.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* La boîte de dialogue Options apparaît.

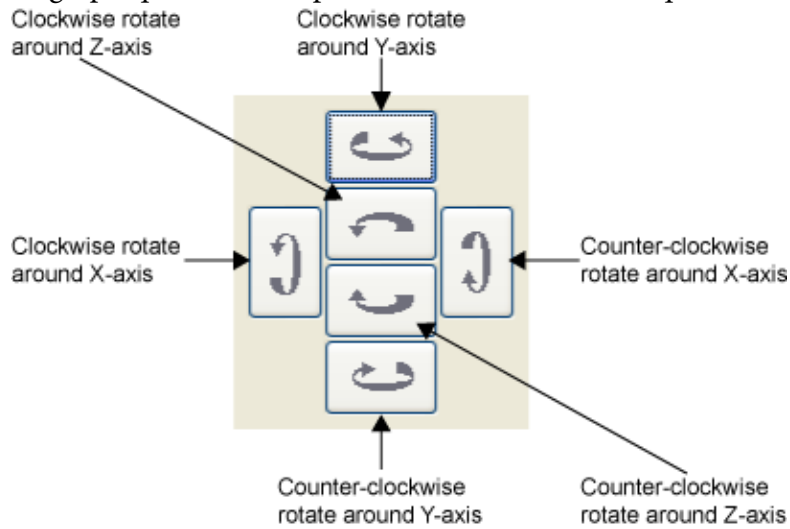
5. Indiquez la valeur de l'incrément de translation en pouces.
6. Indiquez la valeur de l'incrément de rotation en degrés.
7. Saisissez la valeur de l'incrément de mise à l'échelle.
8. Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Options.
9. Cliquez sur **Réinitialiser** pour rétablir la transformation d'origine du modèle.
10. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Transformation.

*RÉSULTAT:* 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**.

### Boutons de rotation

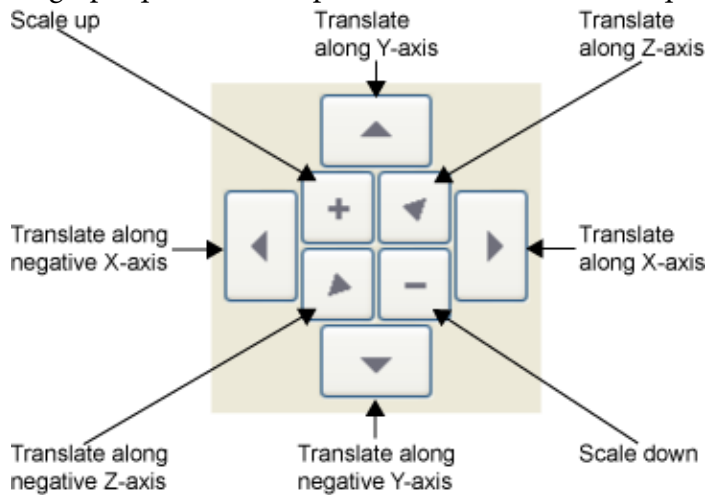
Le graphique suivant représente la fonction de chaque bouton de rotation :



*NOTE: Pour répéter une transformation, continuez à cliquer sur le bouton.*

### Boutons de translation

Le graphique suivant représente la fonction de chaque bouton de translation :




*NOTE: Pour répéter une transformation, continuez à cliquer sur le bouton.*



## Réinitialisation d'une transformation d'un modèle 3D

Vous pouvez rétablir la transformation d'origine d'un modèle ou de pièces sélectionnées.


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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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

1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Transformer** puis **Définir**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également sélectionner **Transformer** .  
*RÉSULTAT:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour rétablir la transformation d'origine du modèle, cliquez sur **Réinitialiser**.
11. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Transformation.  
*RÉSULTAT:* 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


1. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Section** puis **Définir**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Sectionnement**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Il est également possible de définir la couleur de remplissage dans la boîte de dialogue Configuration.  
*RÉSULTAT:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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**.

## Exportation d'arêtes de section

Vous pouvez exporter une copie d'un plan de section et l'enregistrer dans un fichier **.dxf** ou **.dwg**.

1. Définissez un plan de section.
2. Dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Section** puis **Exporter**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Si la boîte de dialogue Définir section n'est pas déjà ouverte, cliquez sur **Exporter**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Boîte sectionnement**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Exporter la section sous s'affiche.

3. Saisissez un nom de fichier et sélectionnez le répertoire vers lequel vous souhaitez exporter le fichier.
4. Dans la liste Enregistrer sous le type, indiquez si vous souhaitez enregistrer le fichier au format **.dxf** ou **.dwg**.
5. Cliquez sur **Enregistrer**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour supprimer un plan de section, dans le menu **Manipuler**, sélectionnez **Section** puis **Supprimer**.



## 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	<p>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.</p> <p>Si vous optez pour un éclatement :</p> <p>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.</p> <p>Pièces sélectionnées : Le nombre de niveaux disponibles à ajouter à la liste dépend de l'arborescence virtuelle sélectionnée.</p>
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	<p>Le déplacement graduel du curseur affiche la progression de l'éclatement pour illustrer l'éclatement dynamique.</p> <p>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).</p> <p>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).</p>

## Eclatement d'un modèle 3D

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Eclater**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Eclater apparaît.

2. Sélectionnez les pièces à éclater.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Cette option est sélectionnée par défaut.

5. Sélectionnez **Afficher flèches** pour afficher les flèches.

6. Pour éclater le modèle, cliquez sur .

*RÉSULTAT:* Le modèle entier ou les pièces sélectionnées sont éclatés.

7. Pour imploser le modèle, cliquez sur .

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

1. modèle 3D, éclater.
2. Cliquez sur **Enregistrer vue** dans la boîte de dialogue Eclater.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Ajouter une vue définie par l'utilisateur apparaît.

3. Saisissez un nom pour la vue.
4. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:* 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”

## Systemes 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.
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 x, y et z 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 x, y et z 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 x, y et z 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 x, y et z 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 x, y et z 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.
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

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Définir le système de coordonnées utilisateur**.  
*RÉSULTAT:* 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**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Définir le système de coordonnées utilisateur**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Systèmes de coordonnées utilisateur apparaît.
2. Dans la liste Systèmes de coordonnées, sélectionnez le SCU à modifier.  
*RÉSULTAT:* 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.

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Définir le système de coordonnées utilisateur**.

*RÉSULTAT:* 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

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Définir le système de coordonnées utilisateur**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Systèmes de coordonnées utilisateur apparaît.

2. Cliquez sur **Nouveau**.

*RÉSULTAT:* 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Cette option est sélectionnée par défaut.

11. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Systèmes de coordonnées utilisateur.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Rechercher les interférences**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Contrôle d'interférence apparaît.
2. 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour sélectionner plusieurs pièces, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour effacer le dernier ensemble des pièces de modèle sélectionnées, cliquez sur **Effacer**.  
*RÉSULTAT:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* La boîte de dialogue Options apparaît.
9. Cliquez sur **Calculer** dans la boîte de dialogue Contrôle d'interférence.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour afficher les informations relatives aux interférences d'une paire, cliquez sur la ligne de résultats correspondante.

*RÉSULTAT:* 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:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour effectuer un autre contrôle d'interférence, cliquez sur **Réinitialiser** et sur le type de contrôle d'interférence.

*RÉSULTAT:* 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.







Option	Sélection	Description
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.
Le reste	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 qu'aucun élément n'a été modifié.

## Comparaison de fichiers 3D

Pour comparer des fichiers, procédez comme suit :

1. Affichez le fichier de base.
2. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Comparer**.  
*RÉSULTAT:* 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:* 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 dépla-

cée  dans l'arborescence, puis cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Propriétés de l'entité 1**.

*RÉSULTAT:* 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:* 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:* 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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**.

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

*RÉSULTAT:*

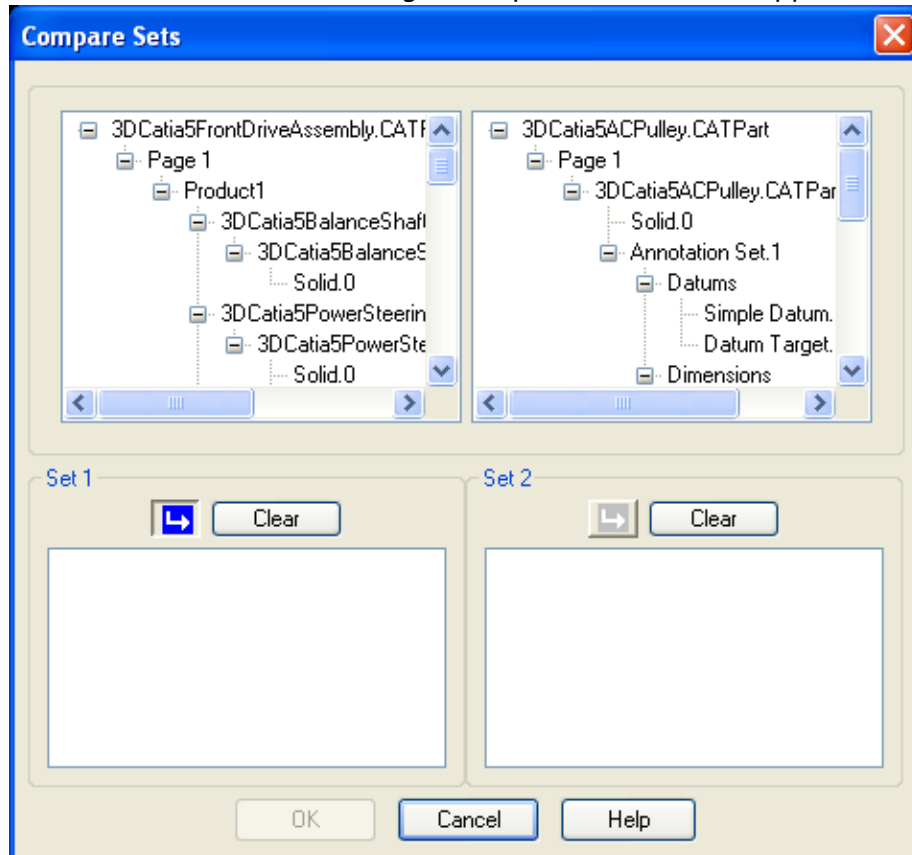
Le fichier de base s'ouvre dans l'espace de travail d'AutoVue.

## 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.

1. Sélectionnez les fichiers à comparer.
2. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Comparer ensembles**.


*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* L'arborescence de gauche correspond au fichier de base et celle de droite, au fichier à comparer.

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* Les entités sélectionnées apparaissent dans la liste Ensemble 2.

7. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:* 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.

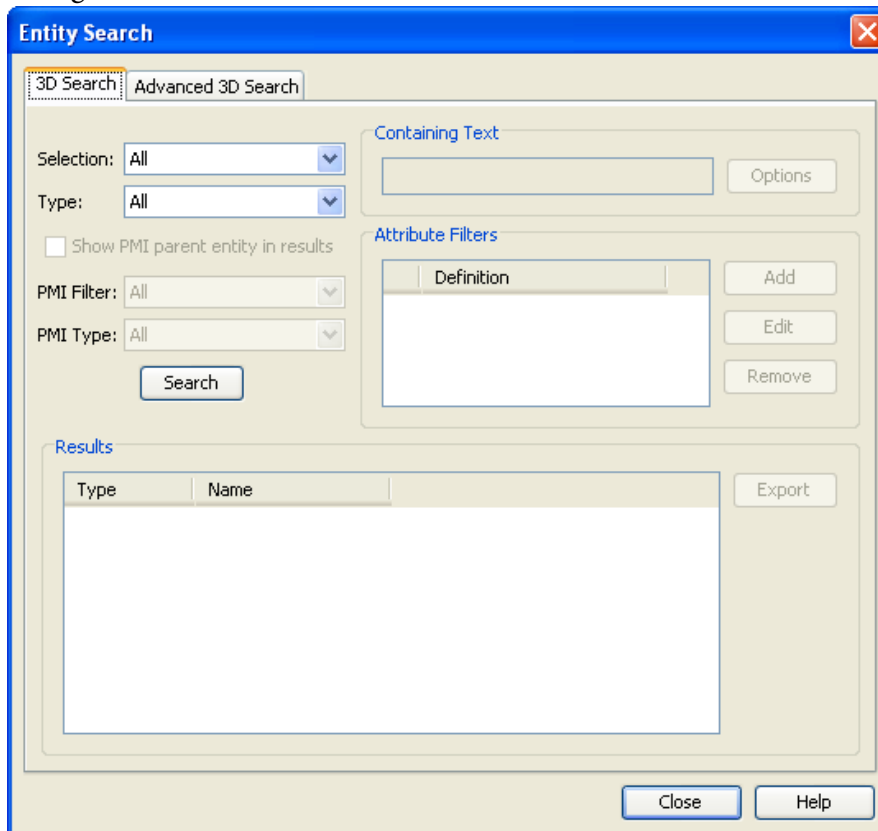


virgules) ou **.xml**.

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

1. Dans la boîte de dialogue **Edition**, sélectionnez **Rechercher une entité**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Rechercher une entité**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour les modèles 3D contenant des informations PMI, les fonctions de recherche PMI sont activées.
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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

Voir aussi “Recherche de texte dans des fichiers 3D”

## 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.

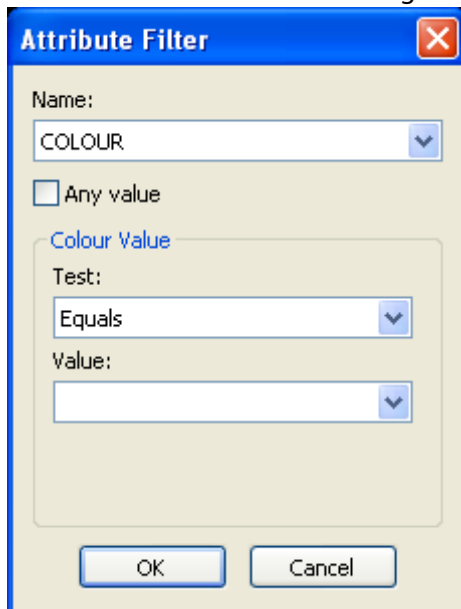
1. Dans la boîte de dialogue **Edition**, sélectionnez **Rechercher une entité**.

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

*RÉSULTAT:* 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:* La boîte de dialogue Filtre d'attribut apparaît.



5. Dans la liste Nom, sélectionnez l'attribut à rechercher.

*RÉSULTAT:* 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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:* Le filtre d'attribut disparaît de la liste.

13. Dans la boîte de dialogue Rechercher une entité, cliquez sur **Recherche**.

*RÉSULTAT:* Une liste d'entités correspondant aux critères de recherche apparaît dans la liste Résultats, avec le type et le nom des entités.

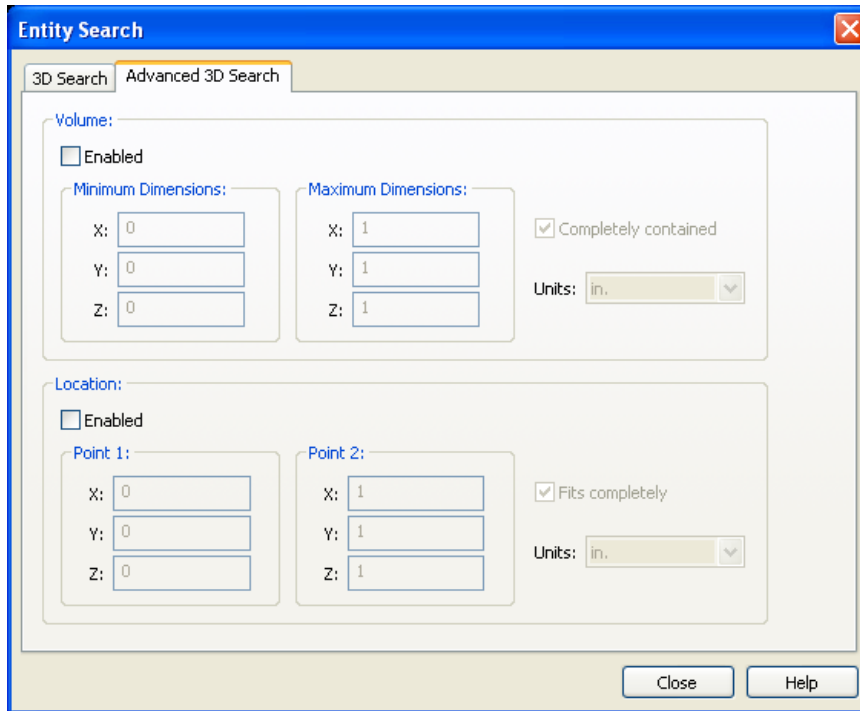
14. Cliquez sur **Fermer** pour quitter la boîte de dialogue Rechercher une entité.

## 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.

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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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

1. Effectuez une recherche d'entité 3D.
2. Cliquez sur **Recherche**.

*RÉSULTAT:* 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:* 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>



Bouton	Description	Comportement
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.

*NOTE: Cette version d'AutoVue inclut des fonctions de mesure 3D améliorées. Si vous souhaitez rétablir l'interface de mesure de distance de la version précédente, définissez l'option SHOW\_POINTOTPOINT\_PAGE.INI. Pour plus d'informations, reportez-vous au document Installation and Administration Manual (disponible en anglais uniquement).*

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>

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesurer**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.
2. Cliquez sur l'onglet **Distance**.
3. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour plus d'informations, voir Voir "Modes de sélection dans des fichiers 3D".  
*RÉSULTAT:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Si vous souhaitez prendre plusieurs mesures à partir du même point de départ, cochez la case **Position fixe**.
6. Sélectionnez les modes de sélection à utiliser comme point d'arrivée de la mesure.  
*RÉSULTAT:* 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:*

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.

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

*RÉSULTAT:* 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:* 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

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.

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

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

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour plus d'informations, voir Voir "Modes de sélection dans des fichiers 3D".

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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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:* 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:* 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.

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesurer**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT:* 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:* 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:* Les bras d'angle qui apparaissent sont reliés par un arc.
7. Cliquez à nouveau pour terminer la mesure.  
*RÉSULTAT:* 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.

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

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

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet **Arc**.
3. Sélectionnez **Entité Arc** pour mesurer un arc prédéfini.

*RÉSULTAT:* 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:* 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:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.

*RÉSULTAT:* 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

1. Mesurez un arc du dessin.
2. Dans l'onglet **Arc**, cliquez sur **Calibrer**.  
*RÉSULTAT:* 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:* 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.

1. Dans le menu **Analyse**, sélectionnez **Mesure**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Mesurer**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.
2. Cliquez sur l'onglet **Sommet**.  
*RÉSULTAT:* 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:* Les coordonnées **X**, **Y** et **Z** apparaissent dans une info-bulle.
5. Sélectionnez le sommet.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.  
*RÉSULTAT:* 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.

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

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

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Mesure apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet **Longueur d'arête**.

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Si vous souhaitez cumuler les mesures de plusieurs arêtes, sélectionnez **Cumulée**.

4. Cliquez sur l'arête à mesurer.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.

*RÉSULTAT:* 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.

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

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

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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:* 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:* Une liste contenant l'entité et ses parents apparaît.

9. Sélectionnez l'entité ou un parent dans la liste.

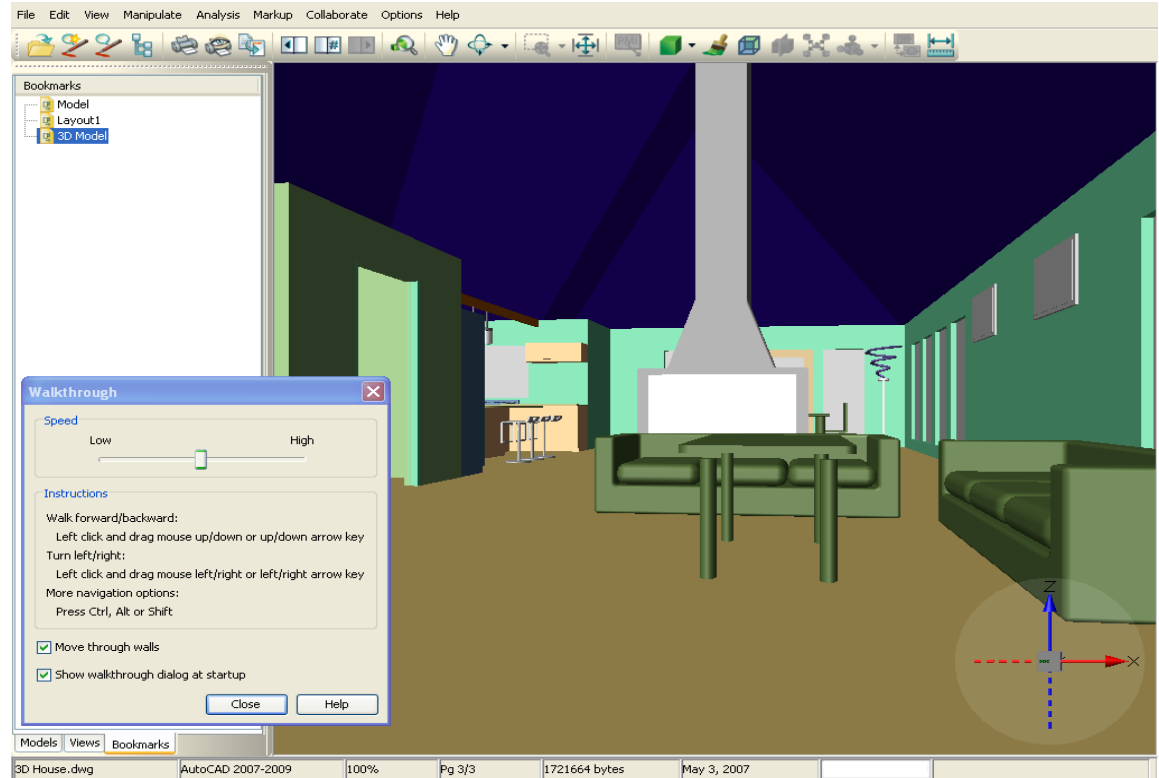
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour mesurer la surface de face d'un parent, sélectionnez celui-ci dans la liste.

*RÉSULTAT:* 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.

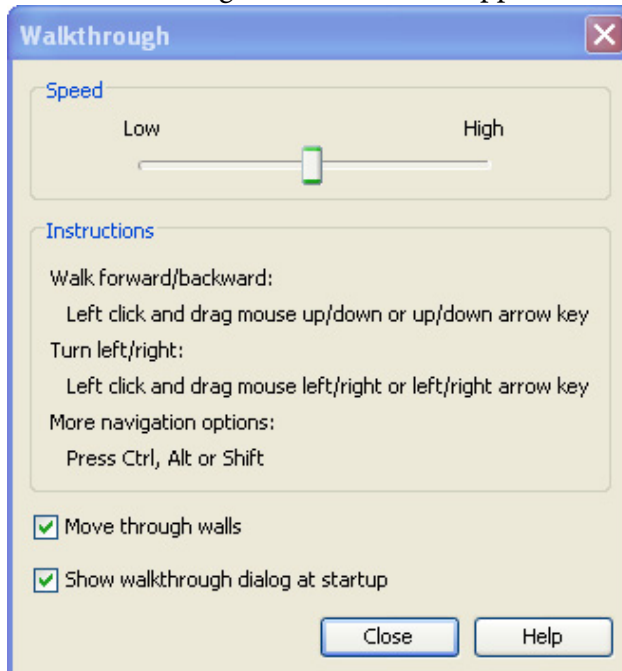


En mode Visite virtuelle, vous pouvez manipuler la vue d'un modèle 3D comme si vous marchiez dans le modèle ou le survoliez, prendre des mesures et changer la position et l'orientation de la caméra. Par exemple, pendant la visualisation d'un modèle 3D représentant une maison, vous pouvez y pénétrer par 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 cela, vous devez désélectionner l'option **Visite virtuelle** dans le menu **Afficher**.

Le panneau Instructions décrit les options possibles de manipulation de modèle lorsque vous effectuez une visite virtuelle. Pour plus d'informations, voir 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 accédez ainsi directement à cette vue lorsque vous repasserez en mode Visite virtuelle.

## 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
	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.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Nouvelle**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Nouvelle annotation**  dans la barre d'outils Propriétés d'annotation.

*RÉSULTAT:* 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 Voir "Ajout d'une note".

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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 Voir "Enregistrement d'un nouveau fichier d'annotations".

*RÉSULTAT:* 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 Voir "Ouverture de fichiers d'annotations".

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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.

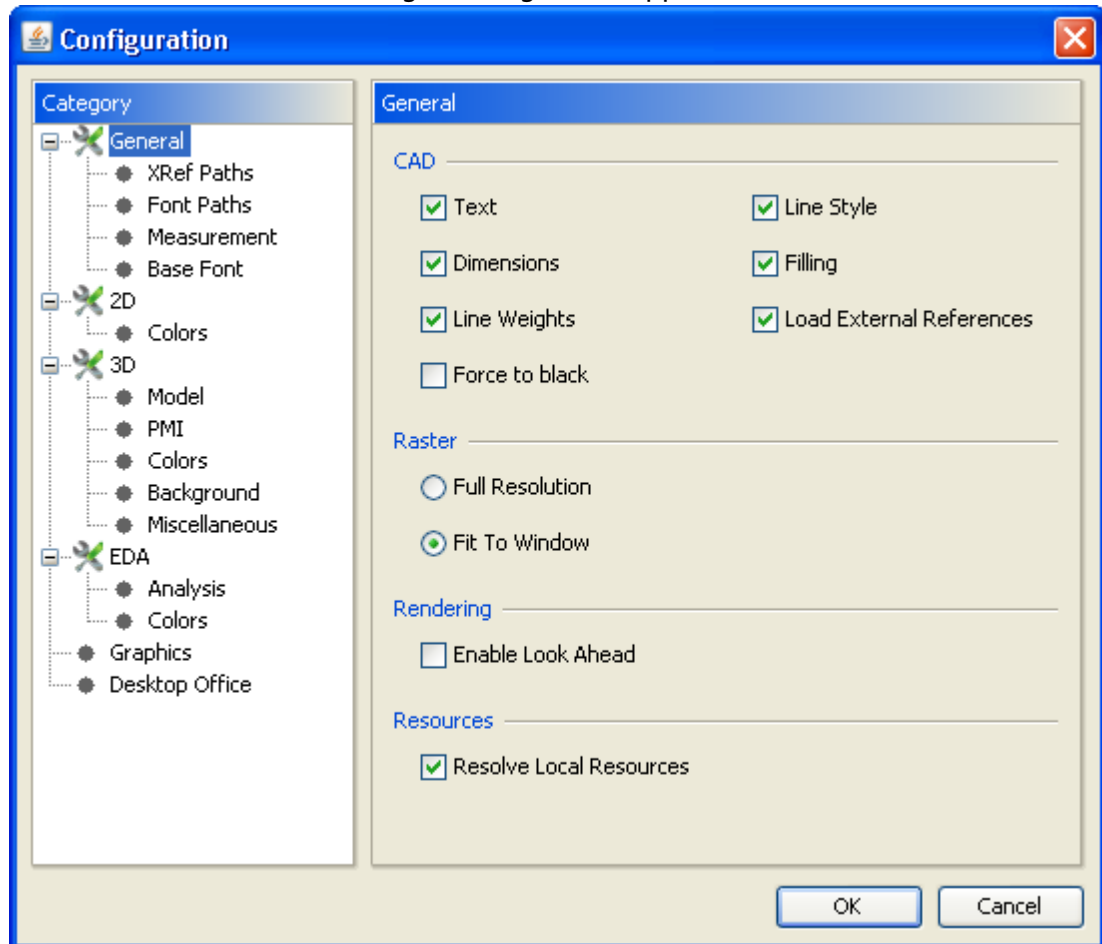
Pour accéder aux options de configuration, dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer**. La boîte de dialogue Configuration s'affiche. Pour implémenter vos modifications et fermer la boîte de dialogue, cliquez sur **OK**.

# Options générales

Pour accéder au groupe d'options de configuration **Général** :

1. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer**.

*RÉSULTAT:* 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.
Dimensions	Sélectionnez cette option pour afficher les entités de dimension. Désélectionnez-la pour masquer les entités de dimension simples.
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 activer l'affichage automatique des 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.

1. Dans l'arborescence des catégories, développez l'élément **Général** et sélectionnez **Chemins d'accès aux références externes**.
2. Cliquez sur **Ajouter**.

*RÉSULTAT:* 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour ajouter plusieurs chemins à la liste, répétez les étapes 3 à 5.

*RÉSULTAT:* 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.

1. Dans l'arborescence des catégories, développez l'élément **Général** et sélectionnez **Chemin d'accès aux polices**.
2. Cliquez sur **Ajouter**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Ajouter chemin apparaît.

3. Saisissez ou recherchez le chemin d'accès au répertoire contenant les fichiers de polices externes.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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-réper-

toire 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour ajouter plusieurs chemins à la liste, répétez les étapes 3 à 5.

*RÉSULTAT:* 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:* 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.

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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

1. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Configuration apparaît.

2. Sélectionnez **2D** dans l'arborescence.

*RÉSULTAT:* 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, désactivez la case à cocher 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.

1. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Configuration apparaît.
2. Dans l'arborescence des catégories, sélectionnez **3D**.  
*RÉSULTAT:* 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.
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.

Option	Description
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.

## 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.
Entité par défaut	Permet de définir la couleur par défaut à utiliser lorsque la couleur du modèle n'est pas enregistrée dans le fichier d'origine.
Mesures	Permet de définir la couleur des mesures.
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.
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

1. Cliquez sur Ajouter.  
*RÉSULTAT:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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. Dans la liste Position en arrière-plan, sélectionnez un emplacement pour l'image.
5. Cliquez sur **OK** lorsque vous avez terminé.

*RÉSULTAT:*

*NOTE:* L'arrière-plan sélectionné est appliqué lorsque vous cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue de configuration.

## 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.

### Arborescence du modèle

Entrez une autre valeur dans le champ **Niveau arborescence** pour définir le niveau de réduction de l'arborescence du modèle lors de l'ouverture d'un fichier 3D. Le niveau par défaut est 3.

## 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.

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.

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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* L'option **Hauteur de composant par défaut** s'applique uniquement aux composant dont la hauteur n'est pas définie dans le design. Les composant 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 **Epaisseur 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.

1. Dans l'arborescence, développez **EDA, Analyse**.
2. Sélectionnez l'option **Paramètres des couches** pour synchroniser tous les paramètres lors de la comparaison de fichiers.

*RÉSULTAT:*

*NOTE: Cette option ne s'applique qu'aux dessins de circuit imprimé.*

## 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.

1. Dans l'arborescence, développez l'élément **EDA** et sélectionnez **Analyse**.
2. Sélectionnez l'une des options 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 de l'axe horizontal ou 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** et **Vue 3D** :



## 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.
Entité par défaut	Permet de définir la couleur par défaut à utiliser lorsque la couleur du modèle n'est pas enregistrée dans le fichier d'origine.
Mesures	Permet de définir la couleur des mesures.
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.

## 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.

# Configuration des couleurs de fond des fichiers graphiques

Vous pouvez définir des couleurs de fond pour des fichiers raster monochromes et couleur.

1. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer**.  
*RÉSULTAT:* 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
1. Dans le menu **Options**, sélectionnez **Configurer**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Configuration apparaît.
  2. Sélectionnez **Bureau** dans l'arborescence.
  3. Sélectionnez une couleur de fond pour chaque fichier de type Bureau.


---

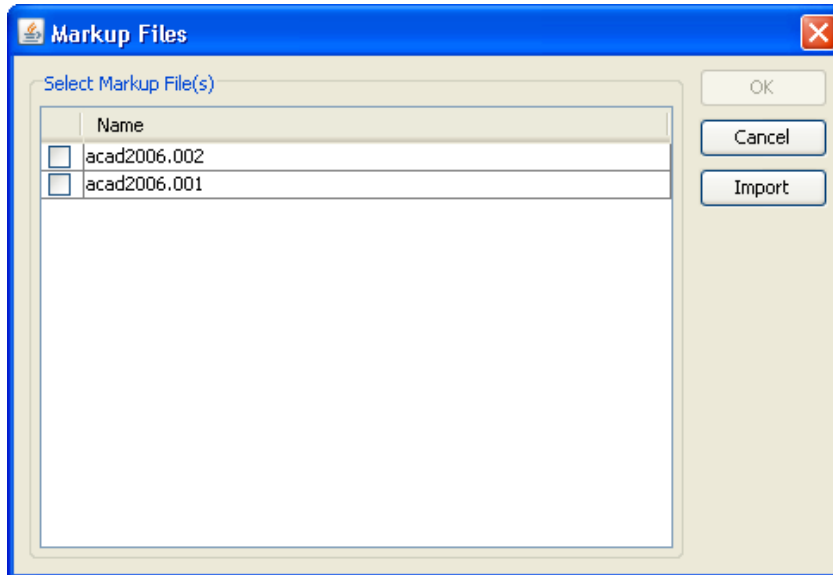
# Annotations

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: Lorsque vous créez une entité d'annotation, vous pouvez appuyer sur la touche **Echap** pour annuler l'opération.*

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.

En mode Annotations, vous pouvez :

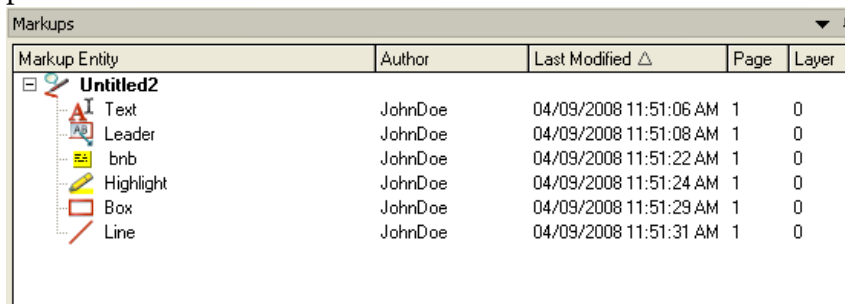
- créer des entités (texte, arcs, boîtes, cercles, nuages, lignes, flèches et polygones) ;
- ajouter un tampon ou des informations à une entité en incluant du texte ou une note ;

- 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.

*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**.



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.

Propriété	Description
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.
Fourchettes 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 :

1. Affichez le fichier à annoter.
2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Nouvelle**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

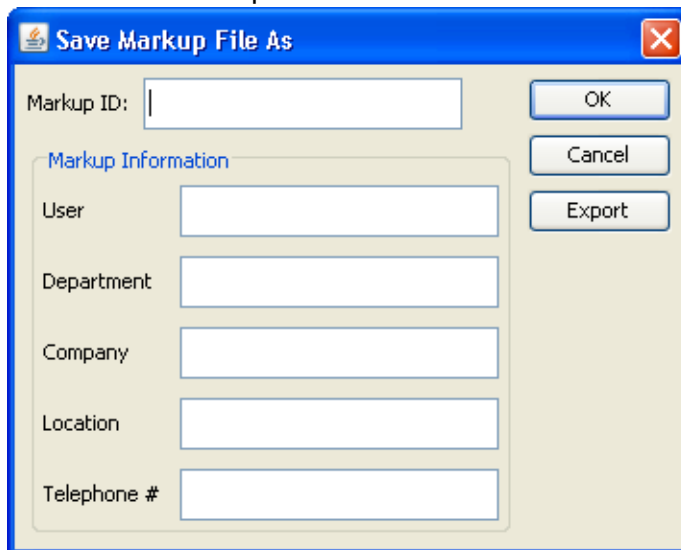
## Enregistrement d'un nouveau fichier d'annotations

Pour enregistrer un nouveau fichier d'annotations :

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Enregistrer**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Enregistrer les annotations**  dans la barre d'outils Propriétés d'annotation.

*RÉSULTAT:* 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.



Save Markup File As

Markup ID:

Markup Information

User

Department

Company

Location

Telephone #

OK

Cancel

Export

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 :

1. Affichez un fichier contenant des annotations.
2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ouvrir**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* L'icône Indicateur d'annotation n'apparaît pas si le fichier que vous avez ouvert n'est associé à aucune annotation existante.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Fichiers d'annotations apparaît.

3. Dans la liste Annotation, cochez la case en regard du fichier d'annotations à ouvrir.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Si vous sélectionnez plusieurs fichiers d'annotations, le menu Annotation active permet de sélectionner la première annotation active. Pour plus d'informations, voir 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 :

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Ouvrir annotation**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Fichiers d'annotations apparaît.

2. Cliquez sur **Importer**.

*RÉSULTAT:* 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 :

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Enregistrer sous**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour un nouveau fichier d'annotation, vous pouvez également cliquer sur **Enregistrer les annotations** .

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

2. Cliquez sur **Exporter**.

*RÉSULTAT:* 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.

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.*

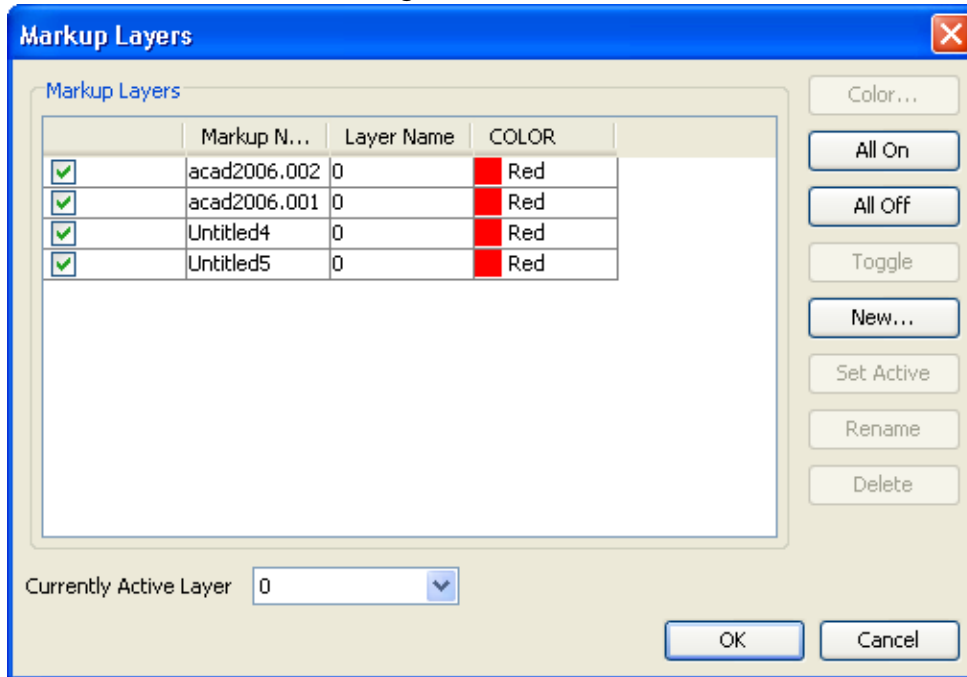
Voir aussi “Déplacement d'une entité d'annotation vers une autre couche”

## Création d'une couche d'annotations

La boîte de dialogue Couches d'annotations permet de créer des couches d'annotations.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Couches d'annotations**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Couches d'annotations s'affiche.



2. Cliquez sur **Nouvelle**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Nouvelle couche d'annotations apparaît.

3. Saisissez un nom pour la couche d'annotations.
4. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:* 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:* 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 :

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Couches d'annotations**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Couches d'annotations s'affiche.
2. Vous pouvez effectuer l'une des actions suivantes :
  - a Dans la liste Couches d'annotations, sélectionnez la couche à activer et cliquez sur **Activer**.
  - b 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.

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:* La boîte de dialogue Couleur couche apparaît.
4. Sélectionnez une **couleur**.
5. Cliquez sur **OK**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

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:* La boîte de dialogue Nouvelle couche d'annotations apparaît.

4. Saisissez le nouveau nom de la couche.
5. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:* 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.

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.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Couches d'annotations**.  
*RÉSULTAT:* 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.

1. Sélectionnez l'entité ou les entités d'annotation à déplacer.
2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format** puis **Accéder à la couche**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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.

1. Ouvrez les fichiers d'annotations à consolider.
2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Consolider**.

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour sélectionner toutes les couches, cliquez sur **Tout sélectionner** et pour désélectionner toutes les couches, cliquez sur **Tout désélectionner**.

4. Dans le champ **ID sortie**, 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 Voir "Annotations propres aux fichiers 2D".

Pour plus d'informations sur les entités d'annotation propres aux fichiers 3D, voir Voir "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	Attache un lien hypertexte comme annotation. Vous pouvez également cliquer sur <b>Lien hypertexte</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation. Voir "Ajout d'un lien hypertexte"
IntelliStamp	Ajoute un tampon à un document dans un environnement connecté ou déconnecté. Ce tampon comprend des informations (métadonnées) relatives au document et à l'utilisateur 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" "Création d'un IntelliStamp"
Approbation	Crée un tampon d'approbation contenant des informations sur l'auteur et la date et l'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	Ajoute une annotation de tampon au document. 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

Dans AutoVue, 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.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Pièce jointe**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* La boîte de dialogue **Attacher un fichier** apparaît.
3. Dans le champ **Nom du lien**, 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 **URL**, indiquez le chemin d'accès au fichier ou cliquez sur **Parcourir**. La boîte de dialogue **Ouvrir** apparaît.
5. Sélectionnez le fichier ou cliquez sur **Parcourir** et cliquez sur **OK**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez attacher n'importe quel fichier local ou GED.
6. Dans la liste Ouvrir dans, sélectionnez l'une des options suivantes :
  - **Une nouvelle fenêtre de l'applet** : ouvre la pièce jointe dans une nouvelle fenêtre AutoVue.
  - **La fenêtre active de l'applet** : ouvre la pièce jointe dans la fenêtre active d'AutoVue.
  - **Application associée** : ouvre la pièce jointe dans l'application qui lui est associée.
7. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Attacher un fichier.  
*RÉSULTAT:* La pièce jointe apparaît dans l'espace de travail des annotations et dans l'arborescence de navigation des annotations.
8. Cliquez avec le bouton droit sur l'espace de travail pour terminer l'ajout de la pièce jointe.

## Ouverture d'une pièce jointe

Pour ouvrir une pièce jointe, procédez de l'une des façons suivantes :

- Double-cliquez sur l'icône de pièce jointe dans l'espace de travail ou dans l'arborescence de navigation des annotations.
  - Si l'option **Une nouvelle fenêtre de l'applet** est sélectionnée lorsque vous ajoutez le fichier en pièce jointe, le contenu du fichier apparaîtra dans une nouvelle fenêtre AutoVue.

- Si l'option **La fenêtre active de l'applet** est sélectionnée lorsque vous ajoutez le fichier en pièce jointe, le contenu du fichier apparaît dans la fenêtre AutoVue active.
- Si l'option **Application associée** est sélectionnée lorsque vous ajoutez le fichier en pièce jointe, le contenu du fichier apparaît dans l'application qui lui est associée.
- Dans l'arborescence 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 s'ouvre dans AutoVue.  
  
Si l'option **Une nouvelle fenêtre de l'applet** est sélectionnée lorsque vous ajoutez le fichier en pièce jointe, le contenu du fichier apparaîtra dans une nouvelle fenêtre AutoVue.  
  
Si l'option **La fenêtre active de l'applet** est sélectionnée lorsque vous ajoutez le fichier en pièce jointe, le contenu du fichier apparaît dans la fenêtre AutoVue active.
  - **Ouvrir avec** : vous pouvez ouvrir la pièce jointe en sélectionnant **AutoVue** ou **Application associée**.

## Modification d'une pièce jointe


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*: La boîte de dialogue Attacher un fichier apparaît.
2. Effectuez vos modifications et cliquez sur **OK**.  
*RÉSULTAT*: 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.

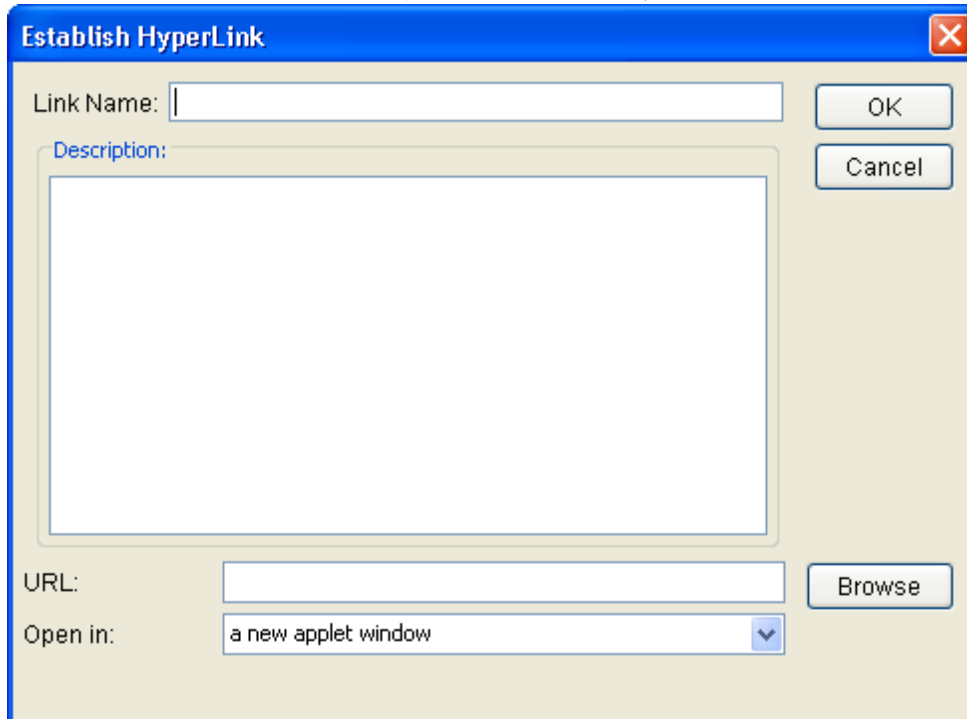
## Création d'un lien hypertexte

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Lien hypertexte**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* La boîte de dialogue Etablir un lien hypertexte apparaît.



The screenshot shows a dialog box titled "Establish HyperLink". It has a blue title bar with a close button (X) on the right. The dialog contains the following elements:

- Link Name:** A text input field.
- Description:** A large text area for entering a description.
- URL:** A text input field.
- Open in:** A dropdown menu currently showing "a new applet window".
- Buttons:** "OK", "Cancel", and "Browse" buttons are located on the right side of the dialog.

3. Saisissez un **nom de lien**.
4. Saisissez une **description** (facultatif).
5. Saisissez l'**URL** ou cliquez sur **Parcourir** pour rechercher le fichier à associer au lien hypertexte.
6. Dans la liste Ouvrir l'URL dans, sélectionnez l'emplacement où le lien hypertexte doit s'ouvrir.

Ouvrir dans l'URL	Description
Une nouvelle fenêtre de l'applet	Ouvre le fichier dans une autre fenêtre AutoVue.
La fenêtre active de l'applet	Ouvre le fichier dans la fenêtre AutoVue active.
Une nouvelle fenêtre du navigateur	Ouvre le fichier dans la fenêtre du navigateur par défaut.
La fenêtre active du navigateur	Ouvre le fichier dans la fenêtre active du navigateur.

7. Cliquez sur **OK**.
8. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour quitter le mode de création de lien hypertexte.

*RÉSULTAT:*

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

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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur le lien hypertexte et sélectionner **Format** puis **Editer le lien hypertexte**.

*RÉSULTAT:* 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

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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Approbation**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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.

1. Dans l'arborescence des annotations ou dans l'espace de travail, double-cliquez sur l'entité d'annotation Approbation.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Approbation**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT:* 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 :


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

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Approbation**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Approbation**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

2. Cliquez sur **Historique**.

*RÉSULTAT:* 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.



## Création d'un IntelliStamp

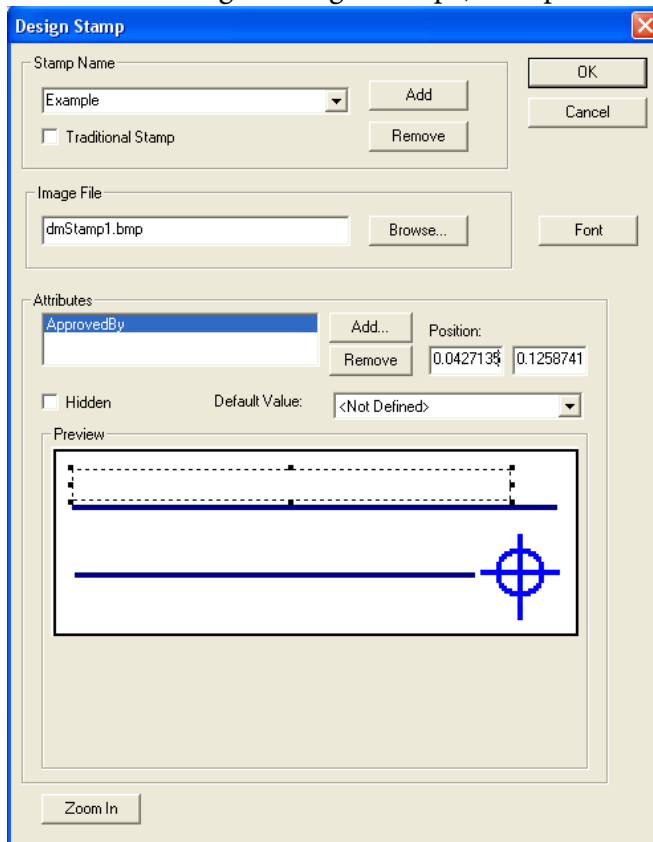
L'entité d'annotation IntelliStamp permet de créer un tampon contenant les informations relatives au document et à l'utilisateur (métadonnées) provenant directement du système GED/ERP/PLM/UCM principal.

Voir aussi “AutoVue Mobile”

### Création d'un IntelliStamp

Pour créer un IntelliStamp, utilisez l'outil Design Stamp (outil de conception de tampon) inclus dans l'installation d'AutoVue. Pour lancer cet outil, accédez au dossier <répertoire d'installation d'AutoVue>\bin et double-cliquez sur *stampdlg.exe*.

La boîte de dialogue Design Stamp (conception de tampon) apparaît.



Les sections ci-après décrivent la création d'un IntelliStamp à l'aide de l'outil Design Stamp.

1. Dans la section Nom du tampon, cliquez sur **Ajouter**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Ajouter un tampon apparaît.  
*RÉSULTAT:*
2. Saisissez un nom pour l'IntelliStamp et cliquez sur **OK**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
3. Saisissez une image d'arrière-plan pour l'IntelliStamp et cliquez sur **Ouvrir**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour changer l'image d'arrière-plan une fois l'IntelliStamp créé, cliquez sur Parcourir et sélectionnez un autre arrière-plan.  
*RÉSULTAT:* L'image sélectionnée apparaît dans la fenêtre Prévisualisation de la boîte de dialogue Design Stamp. Le champ Fichier image affiche le chemin d'accès au fichier image.
4. Pour définir l'IntelliStamp comme étant accessible en lecture seule, cochez la case **Tampon classique**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Le tampon classique conserve les attributs (taille, position, etc.) définis lors de la création de l'IntelliStamp.
5. Pour supprimer un IntelliStamp, sélectionnez celui-ci dans la zone Nom du tampon et cliquez sur **Supprimer**.
6. Pour ajouter un attribut, cliquez sur **Ajouter**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Ajouter un attribut apparaît.
7. Dans le champ **Nom**, indiquez un nom d'attribut défini dans le système principal.
8. Dans la zone **Valeur par défaut**, sélectionnez l'une des valeurs suivantes :
  - **<Non défini>** : L'attribut conserve la même valeur que celle définie dans le système principal.
  - **\$user** : Pour le déploiement de la version Desktop d'AutoVue, le nom du système d'exploitation est affecté à l'attribut. Pour le déploiement client/serveur d'AutoVue, le nom de la session utilisateur est affecté à l'attribut.
  - **\$date** : La date et l'heure courantes sont affectées à l'attribut.
9. Pour interdire aux utilisateurs de modifier l'attribut, cochez la case **Lecture seule**.
10. Pour masquer l'attribut dans l'IntelliStamp, cochez la case **Masqué**. Toutefois, les attributs sont visibles dans la boîte de dialogue Attributs GED.
11. Une fois l'attribut défini, cliquez sur **Ajouter**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Ajouter un attribut se ferme et le nouvel attribut est ajouté dans la zone Attributs. L'attribut s'affiche sous la forme d'une zone redimensionnable dans la fenêtre Prévisualisation.
12. Pour modifier la valeur d'un attribut existant, sélectionnez l'attribut dans la liste Attributs, puis une nouvelle valeur dans la zone **Valeur par défaut**.

13. Pour supprimer un attribut, sélectionnez-le dans la liste Attributs et cliquez sur **Supprimer**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour ajouter un autre attribut, répétez les étapes 5 à 10.

14. Pour déplacer la zone d'attributs vers la fenêtre de prévisualisation, cliquez dessus et faites-la glisser ou saisissez de nouvelles coordonnées (X,Y) dans les champs **Position**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Les champs Position acceptent des valeurs comprises entre 0 et 1. La valeur par défaut est (0,0).

15. Pour agrandir la zone de prévisualisation, cliquez sur **Zoom avant**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Zoom avant apparaît. Elle affiche une version agrandie des options disponibles dans la boîte de dialogue Design Stamp.

16. Pour fermer la boîte de dialogue Zoom avant, cliquez sur **Zoom arrière**.

17. Pour masquer un attribut, sélectionnez-le dans la zone Attributs et cochez la case **Masqué**. Les attributs masqués n'apparaissent pas dans l'IntelliStamp, mais sont visibles dans la boîte de dialogue Attributs GED.

18. Pour changer la police de caractères des attributs, cliquez sur **Police**.

- a Dans la zone Ecriture, vous pouvez sélectionner Occidental ou Hébreu.
- b La fenêtre Exemple affiche un aperçu de la police.
- c Cliquez sur **OK** pour appliquer les changements de police.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Répétez cette procédure pour ajouter d'autres IntelliStamps.


*RÉSULTAT:*

Pour afficher un IntelliStamp disponible, sélectionnez-le dans la zone Nom du tampon. Il apparaît dans la fenêtre de prévisualisation.

## Ajout d'un IntelliStamp

Pour ajouter une entité d'annotation IntelliStamp à un document, procédez comme suit :

1. Passez en mode Annotation.
2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **IntelliStamp**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* La boîte de dialogue IntelliStamp s'affiche.

4. Sélectionnez un IntelliStamp dans la zone Choisissez un tampon.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour redimensionner l'IntelliStamp, sélectionnez **Activer le redimensionnement**.

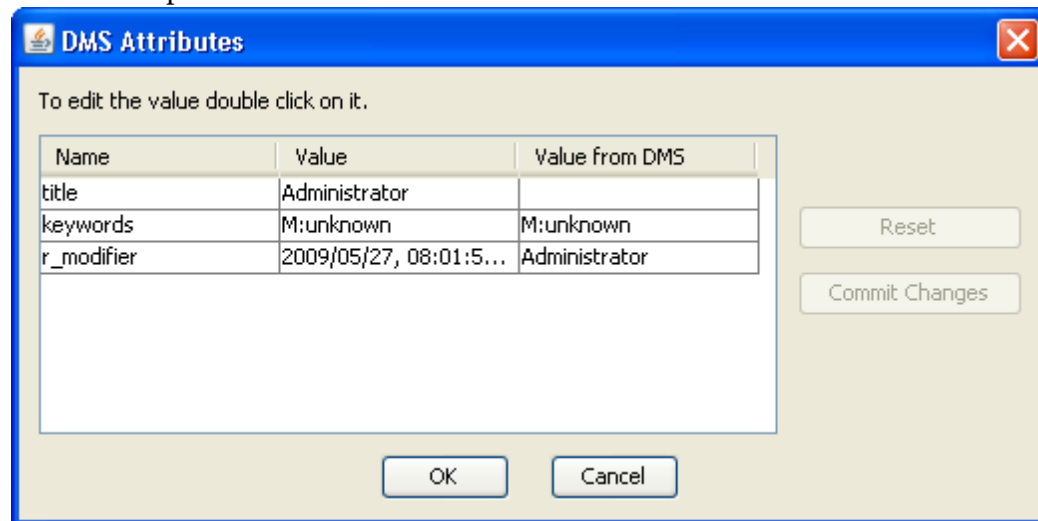
5. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:* 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 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.

## Ajout d'un tampon

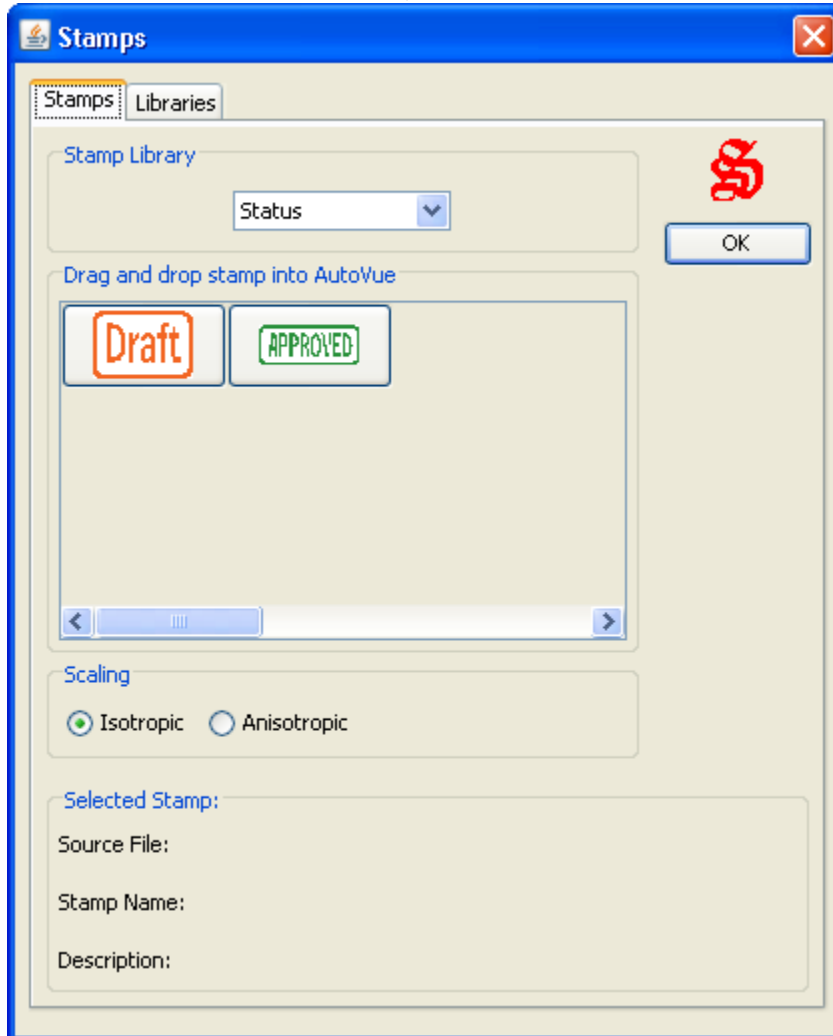
Un tampon est une entité graphique telle qu'un logo de société. Pour l'utiliser en tant qu'entité graphique, il doit être ajouté dans une bibliothèque de tampons. Vous pouvez

créer une bibliothèque de tampons et y ajouter des tampons. Vous pouvez également ajouter ou supprimer des tampons dans les bibliothèques existantes.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Tampon**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Tampon**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT:* 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:* 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.


*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour ajouter d'autres tampons, répétez les étapes 3 à 5.

*RÉSULTAT:* Le tampon apparaît dans le dessin et dans l'arborescence de navigation des annotations.

7. Fermez la boîte de dialogue Tampons.

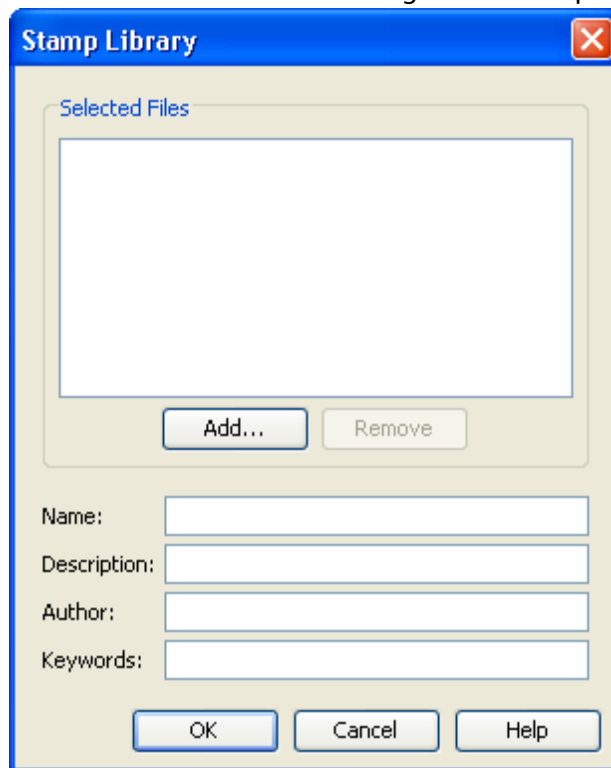
## Création d'une bibliothèque de tampons

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Tampon**. La boîte de dialogue Tampons apparaît.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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:* La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.

6. Recherchez le tampon à ajouter, puis cliquez sur **Ouvrir**.


*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour ajouter plusieurs tampons, répétez les étapes 4 à 6. Pour supprimer un tampon, sélectionnez-le et cliquez sur **Supprimer**.

*RÉSULTAT:* Le fichier s'ouvre dans la liste Fichiers de tampons.

7. Fermez la boîte de dialogue Tampons.



## Suppression d'une bibliothèque de tampons

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Tampon**. La boîte de dialogue Tampons apparaît.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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 2D. Pour accéder aux entités d'annotation, sélectionnez **Ajouter une entité** dans le menu **Annotation**. Le tableau ci-après répertorie les entités d'annotation 2D disponibles.

*NOTE:* Pour finaliser une entité d'annotation (un rectangle, par exemple), il suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'espace de travail d'AutoVue. Si vous n'effectuez pas cette opération, vous resterez en mode de création pour cette entité.


Entité d'annotation	Informations entité
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>
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>Permet de créer des entités de main levée.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Main levée</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</p> <p>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>
Flèche	<p>Permet de créer des entités de flèche.</p> <p>Vous pouvez également cliquer sur <b>Flèche</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.</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>

Entité d'annotation	Informations entité
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" "Création d'entité de mesure d'annotation non vectorielles" "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>
Tampon	<p>Permet de créer des entités de tampon.</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 contiguë

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Main levée**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

### Création d'une entité Main levée non contiguë

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Main levée**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.


## 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, segment de droite de flèche et de polyligne et entité de mesure.

Pour plus d'informations sur le mode Sélection libre, voir Voir “Modes de sélection dans des fichiers vectoriels 2D”.

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**.

## Ajout d'une flèche

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Flèche**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour modifier le texte de la flèche, double-cliquez sur la flèche dans l'arborescence ou dans l'espace de travail.  
*RÉSULTAT:* Le texte apparaît dans le dessin et dans l'arborescence de navigation des annotations.

## 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”

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Distance**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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).

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Distance**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* Chaque point est relié par une ligne.

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.

*RÉSULTAT:* 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.

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

*RÉSULTAT:* 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:* 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.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, **Mesure** puis **Aire**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Surface**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT:* 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:* Chaque point est relié par une ligne.

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.


*RÉSULTAT:* 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.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, **Mesure** puis **Angle**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Angle**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT:* 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:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité**, **Mesure** puis **Arc**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Arc**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.  
*RÉSULTAT:* 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:* Les points sont reliés par un arc.
7. Cliquez à nouveau pour terminer la mesure.  
*RÉSULTAT:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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

1. Mesurez un arc du dessin.
2. Dans l'onglet **Arc**, cliquez sur **Calibrer**.  
*RÉSULTAT:* 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:* 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.
	Point milieu	Mode de sélection géométrique où un cadre de sélection apparaît lorsque vous placez le curseur près du point médian d'un composante linéaire.

Bouton	Sélectionner	Description
	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 :

Mesure	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.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Distance**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît. Vous pouvez également cliquer sur **Distance**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

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.

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

*RÉSULTAT:* 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:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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).

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Distance**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Distance**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT:* 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:* Chaque point est relié par une ligne.

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.

*RÉSULTAT:* 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.

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

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

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

*RÉSULTAT:* 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:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Cliquez sur Réinitialiser pour prendre une autre mesure.


*RÉSULTAT:* 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.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Angle**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Angle**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT:* 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:* 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:* Les bras d'angle qui apparaissent sont reliés par un arc.

7. Cliquez à nouveau pour terminer la mesure.

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Arc**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Arc**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.
2. Sélectionnez **Entité Arc** pour mesurer un arc prédéfini.  
*RÉSULTAT:* 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:* 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:* Les points sont reliés par un arc.
8. Si vous avez sélectionné une **entité Arc**, cliquez sur l'arête d'un arc.  
*RÉSULTAT:* L'arc est mis en surbrillance.
9. Cliquez pour terminer la mesure.  
*RÉSULTAT:* 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.
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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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

1. Mesurez un arc du dessin.
2. Dans l'onglet **Arc**, cliquez sur **Calibrer**.  
*RÉSULTAT:* 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:* 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.


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 : 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.
	Réseaux	Permet de sélectionner des réseaux.



## Mesure des distances

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

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Distance**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Distance**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT:* 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:* 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:* 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.


*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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).

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Distance**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Distance**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT:* 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:* Chaque point est relié par une ligne.

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.

*RÉSULTAT:* 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.

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

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Aire**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Surface**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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:* La forme est mise en surbrillance.

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.


*RÉSULTAT:* 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.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Angle**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Angle**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Arc**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Arc**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.  
*RÉSULTAT:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* Les points sont reliés par un arc.
10. Si vous avez sélectionné une **entité Arc**, cliquez sur une arête de l'arc.  
*RÉSULTAT:* L'arc est mis en surbrillance.
11. Cliquez pour terminer la mesure.  
*RÉSULTAT:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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

1. Mesurez un arc du dessin.
2. Dans l'onglet **Arc**, cliquez sur **Calibrer**.  
*RÉSULTAT:* 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:* 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.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Distance minimale**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Distance minimale**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Si vous sélectionnez **Réseau**, vous ne pourrez pas sélectionner un autre type d'entité.

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

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

*RÉSULTAT:* 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:* 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:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Texte**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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

1. Sélectionnez l'entité de zone de texte.
2. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format** puis **Attributs de l'entité d'annotation**.


*RÉSULTAT:* 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour annuler, répétez les étapes 1 à 4, mais sélectionnez **Activé**.


*RÉSULTAT:* 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 note adhésive dans le dessin. 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.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Note**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Note**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Attacher à apparaît.

2. Dans la boîte de dialogue Attacher à, cliquez sur le type d'entité auquel vous voulez attacher la note.

3. Sélectionnez l'entité du modèle à laquelle vous voulez attacher la note.

*RÉSULTAT:* L'applet Note apparaît.

4. Saisissez le texte à insérer dans l'applet.

5. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Informations**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Informations sur la note apparaît.

6. Pour changer la police par défaut, sélectionnez **Police** et le type de police.

7. Fermez l'applet Note.

*RÉSULTAT:* Le symbole de note apparaît dans l'entité et dans l'arborescence de navigation des annotations.

8. Cliquez avec le bouton droit de la souris en dehors de la zone de la note pour achever la modification.



*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour modifier une note, double-cliquez dessus.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Chaque fois qu'une entité est annexée à un modèle 3D, le point d'ancrage (point auquel l'entité est rattachée) est mis en évidence par un petit carré. Ce carré est visible uniquement lorsque le point d'ancrage apparaît. Cette fonctionnalité permet d'identifier précisément l'emplacement du point d'ancrage et de détecter si les entités associées sont visibles ou masquées.

# 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.

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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

Option	Description
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>
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>
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> <p>Voir "Création d'un IntelliStamp" "AutoVue Mobile"</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 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.</p> <p>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.</p> <p>Voir "Ajout d'entités d'approbation"</p>
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	Permet d'obtenir la mesure précise d'un angle entre trois sommets ou deux arêtes, plans ou faces. Vous pouvez également cliquer sur <b>Angle</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
Arc	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. Vous pouvez également cliquer sur <b>Arc</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
Distance	Permet de mesurer la distance précise entre deux sommets, arêtes, milieux d'arête, centres d'arc ou faces. Vous pouvez également cliquer sur <b>Distance</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.
Distance minimale	Permet de mesurer la distance minimale entre deux sommets, arêtes, milieux d'arête, centres d'arc ou faces. Vous pouvez également cliquer sur <b>Distance minimale</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation. Il est impossible de créer une entité de mesure d'annotation lors de la mesure d'une distance minimale.
Coordonnées sommet	Fournit les coordonnées de chaque sommet. Vous pouvez également cliquer sur <b>Coordonnées de sommets</b>  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

## 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.


*NOTE: Pour rétablir la mesure point à point, définissez l'option SHOW\_POINTOTPOINT\_PAGE. Pour plus d'informations, reportez-vous au document Installation and Administration Manual (disponible en anglais uniquement).*

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>

- Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Distance**.



*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Distance**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.
- Dans la liste des unités de la distance mesurée, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez mesurer la distance.
- Sélectionnez les modes de sélection à utiliser pour prendre les mesures.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour plus d'informations, Voir "Modes de sélection dans des fichiers 3D".

*RÉSULTAT:* Toutes les entités des types d'entité sélectionnés apparaissent en surbrillance dans le modèle.
- Dans le modèle, sélectionnez l'entité de début de la mesure.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Si vous souhaitez prendre plusieurs mesures à partir du même point de départ, cochez la case **Position fixe**.

*RÉSULTAT:* L'emplacement de l'entité apparaît dans le champ **De** .
- Cliquez sur le champ **A**  pour sélectionner le type d'entité de fin de la mesure.

- Sélectionnez les modes de sélection à utiliser comme point d'arrivée de la mesure.

*RÉSULTAT:* 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:* L'emplacement de l'entité apparaît dans le champ **A** .

- Cliquez à nouveau pour terminer la mesure.

*RÉSULTAT:* 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.

- Déplacez le chemin linéaire mesuré en le faisant glisser.

- Cliquez sur le chemin linéaire mesuré.

- Cliquez sur la zone de valeur et faites-la glisser pour la déplacer dans le dessin.

- Pour redimensionner la zone de valeur, sélectionnez-la, cliquez sur les poignées du cadre et faites-les glisser.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.

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

## Calibrage d'une distance

Calibrez la mesure de distance.

- Mesurez la distance entre deux points ou la distance cumulée.

- Dans l'onglet **Distance**, cliquez sur **Calibrer**.

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

- 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:* 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'un angle

L'option **Angle** permet de mesurer précisément l'angle entre les points d'un dessin.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité, Mesure** puis **Angle**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Angle**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT:* 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:* 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.
7. Si vous avez sélectionné un plan, cliquez sur le sommet, l'arête ou la face à mesurer entre l'angle et le plan.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour prendre une autre mesure, cliquez sur **Réinitialiser**.


*RÉSULTAT:* Les bras de l'angle apparaissent pour représenter celui-ci. Les mesures apparaissent dans la boîte de dialogue **Mesure**.

8. 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.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Arc**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Arc**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.

2. Sélectionnez **Entité Arc** pour mesurer un arc prédéfini.

*RÉSULTAT:* 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:* 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:* Les points sont reliés par un arc.

8. Si vous avez sélectionné une **entité Arc**, cliquez sur l'arête d'un arc.

*RÉSULTAT:* L'arc est mis en surbrillance.

9. Cliquez pour terminer la mesure.

*RÉSULTAT:* 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.

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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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

1. Mesurez un arc du dessin.
2. Dans l'onglet **Arc**, cliquez sur **Calibrer**.  
*RÉSULTAT:* 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:* 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, axes d'arc, centres d'arc, faces ou toute combinaison de types d'entité.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Distance minimale**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Distance minimale**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Entités de mesure apparaît.
2. Cliquez sur  **Ensemble 1**.
3. 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 pièces d'entité. Les modes de sélection sont affichés.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour plus d'informations, Voir "Modes de sélection dans des fichiers 3D".
4. 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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.

5. Cliquez sur  **Ensemble 2**.

6. Répétez les étapes 3 et 4.

*RÉSULTAT:* Les pièces de modèle sélectionnées apparaissent dans la liste sous **Ensemble 2**.

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

8. Cliquez sur **Calculer**.

*RÉSULTAT:* 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 Entités de mesure.

9. Cliquez sur la zone de valeur 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.

11. 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.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Coordonnées sommet**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Coordonnées sommet**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.  
*RÉSULTAT:* 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:* Les coordonnées X, Y et Z apparaissent dans une info-bulle.
3. Cliquez sur le sommet.  
*RÉSULTAT:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Cliquez sur **Réinitialiser** pour prendre une autre mesure.  
*RÉSULTAT:* 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.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Texte**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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 :  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:*

Option	Description
Aucun	Aucune sélection n'est effectuée dans le modèle.
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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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 note adhésive dans le dessin. 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.

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Ajouter une entité** puis **Note**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Note**  dans la barre d'outils Entité d'annotation.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Attacher à apparaît.

2. Dans la boîte de dialogue Attacher à, cliquez sur le type d'entité auquel vous voulez attacher la note.
3. Sélectionnez l'entité du modèle à laquelle vous voulez attacher la note.

*RÉSULTAT:* L'applet Note apparaît.

4. Saisissez le texte à insérer dans l'applet.
5. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Informations**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Informations sur la note apparaît.

6. Pour changer la police par défaut, sélectionnez **Police** et le type de police.
7. Fermez l'applet Note.

*RÉSULTAT:* Le symbole de note apparaît dans l'entité et dans l'arborescence de navigation des annotations.

8. Cliquez avec le bouton droit de la souris en dehors de la zone de la note pour achever la modification.



*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour modifier une note, double-cliquez dessus.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Chaque fois qu'une entité est annexée à un modèle 3D, le point d'ancrage (point auquel l'entité est rattachée) est mis en évidence par un petit carré. Ce carré est visible uniquement lorsque le point d'ancrage apparaît. Cette fonctionnalité permet d'identifier précisément l'emplacement du point d'ancrage et de détecter si les entités associées sont visibles ou masquées.

## 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.

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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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** 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.

1. Dans l'espace de travail ou l'arborescence de navigation des annotations, sélectionnez l'entité d'annotation à faire pivoter.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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 :

1. Dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Masquer les annotations**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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**.

## Masquage de fichiers d'annotations

Pour masquer un fichier d'annotations sélectionné, procédez comme suit :

1. Dans l'arborescence de navigation des annotations, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fichier d'annotations et sélectionnez **Masquer**.
2. Pour annuler l'option de masquage, cliquez à nouveau avec le bouton droit de la souris sur le nom du fichier et sélectionnez **Afficher**.

## 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

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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur les entités d'annotation sélectionnées et choisir **Regrouper**.

*RÉSULTAT:* 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

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

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

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**.


*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* La boîte de dialogue Couleur de ligne apparaît.

3. Dans la liste Couleur de ligne, sélectionnez la couleur à appliquer à l'entité.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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**.

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 **Épaisseur de ligne**.

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 **Épaisseur 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Épaisseur 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 **Épaisseur de ligne**.

3. Pour définir une épaisseur de ligne personnalisée, dans le menu **Annotation**, sélectionnez **Format**, **Épaisseur de ligne** puis **Personnaliser**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Personnaliser épaisseur apparaît.

4. Dans le champ **Épaisseur de ligne**, entrez un nombre entier en pixels.
5. Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue Personnaliser épaisseur.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* La nouvelle épaisseur de ligne s'appliquera aux prochaines entités d'annotation que vous créerez.


## 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.

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

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**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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


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**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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

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.

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.

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:* 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.


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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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.

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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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 :

1. Dans la liste Couleur de ligne, sélectionnez **Couleur personnalisée** .  
*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Le nouveau type de ligne s'appliquera aux prochaines entités d'annotation que vous créez.

*RÉSULTAT:*

Le type de ligne est modifié pour les entités d'annotation sélectionnées.

### **Épaisseur de ligne**

Vous pouvez modifier l'épaisseur de ligne d'une ou de plusieurs entités d'annotation sélectionnées.

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 Épaisseur de ligne, sélectionnez l'épaisseur de ligne requise.

*RÉSULTAT:* 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 :

1. Dans la liste Épaisseur 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 Épaisseur 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.

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.

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.

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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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 :

1. Dans la liste Couleur de remplissage, sélectionnez **Couleur personnalisée** .

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Couleur apparaît.

2. Sélectionnez une couleur et cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:* 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.

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.



---

# 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"
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
Imprimante	Modifier	Permet de sélectionner une imprimante et de configurer les propriétés d'impression telles que la taille du papier, le nombre de copies, etc.
	Taille du papier	Affiche la taille de papier choisie.
	Orientation	Portrait : indiquez si le fichier doit être imprimé au format portrait Paysage : indiquez si le fichier doit être imprimé au format paysage Auto : indiquez si les orientations doivent être imprimées telles qu'elles sont enregistrées dans le fichier. Remarque : l'option est disponible avec Java 2 pour les documents PDF et Word uniquement.
	Unités	Dans la liste déroulante, sélectionnez l'unité à définir pour les options Echelle et Alignement/Décalage. Vous pouvez définir des unités en millimètres, pouces ou pixels.
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.
	Echelle	Met à l'échelle l'image selon un pourcentage. Vous pouvez sélectionner un facteur d'échelle prédéfini ou saisir un facteur d'échelle personnalisé. Les valeurs décimales sont acceptées.
Alignement/Décalage		Indiquez la position du dessin sur la page imprimée. Vous pouvez sélectionner, par exemple, Haut gauche, Centre droit, Bas centre, etc. Vous pouvez définir personneliser l'alignement en indiquant une valeur X et une valeur Y.
Pages du document		Permet de définir les pages du document à imprimer : <b>Toutes, En cours</b> ou <b>Pages</b> .

Option	Type	Description
Dimensions de la page		Sélectionnez la zone de la page à imprimer.
	Maximales	Imprime en fonction des dimensions du document.
	Telles qu'affichées	Imprime la zone affichée dans la fenêtre Vue. Cette option est disponible uniquement si l'option <b>En cours</b> est sélectionnée dans la section Pages du document.
	Limites	Imprime les limites du fichier au lieu des dimensions maximales. Cette option est disponible uniquement si l'option <b>En cours</b> est sélectionnée dans la section Pages du document.
	Sélection	Imprime une zone sélectionnée. Lorsque vous choisissez cette option, le bouton Sélectionner est activé, vous permettant de définir une zone sur le dessin à imprimer. Cette option est disponible uniquement lorsque l'option <b>En cours</b> est sélectionnée dans la section Pages du document.
Forcer en noir		Impose l'impression en noir et blanc.
Impression JAVA		<p>Lorsque cette option est sélectionnée et que le document à imprimer est du type 3D ou Office (Word, Excel, PDF), une image de grande qualité est imprimée par le biais des fonctions Java.</p> <p>Dans les systèmes d'exploitation Windows, vous pouvez désactiver cette option de façon à obtenir une page EMF (métafichier amélioré) sur le serveur et transmettre cette page à l'imprimante du client.</p> <p><i>NOTE: Par défaut, cette option est sélectionnée.</i></p>
Envoyer la page sous forme d'image		<p>Cette option est disponible lorsque l'option Impression Java est sélectionnée.</p> <p>Lorsqu'elle est sélectionnée et que le document à imprimer est du type 3D ou Office (Word, Excel, PDF), le serveur demande une image puis l'envoie à l'imprimante du client.</p> <p>Lorsqu'elle est désélectionnée, une page EMF (métafichier amélioré) est restituée sur le serveur, puis cette page est transmise à l'imprimante du client par le biais des fonctions Java.</p> <p><i>NOTE: Par défaut, cette option est désélectionnée.</i></p>
Produire une seule page		Limite la sortie à une page lorsque les options d'échelle sélectionnées entraînent l'impression d'une page sur plusieurs pages.

Option	Type	Description
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.

## Configuration des options d'impression

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Imprimer**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT:* 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:* 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** de la boîte de dialogue Propriétés d'impression 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</b> et <b>Bas</b> .
Minimum	Définit les marges minimales autorisées par l'imprimante sélectionnée.
Unités	Indique les unités de mesure des marges.

## Définition des marges

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Imprimer**  dans la barre d'outils AutoVue.  
*RÉSULTAT:* 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.
4. Dans la liste **Unités**, sélectionnez l'unité dans laquelle vous souhaitez définir les marges.
5. Personnalisez les autres options d'impression.
6. Pour afficher une vue partielle du fichier, cliquez sur **Prévisualisation partielle**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Prévisualisation partielle avant impression apparaît.
7. Cliquez sur **OK** pour imprimer.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Imprimer s'affiche pour indiquer que l'impression du document 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 %%.*


Vous pouvez également imprimer des variables système dans des en-têtes et pieds de page. Sélectionnez une variable dans la liste **Insérer variable** qui contient, par exemple, les options suivantes : user.name, browser, java.home.



## 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.

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Imprimer** .

*RÉSULTAT:* 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** pour indiquer l'emplacement où le texte apparaîtra dans l'en-tête et le pied de page, puis saisissez le texte.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Le texte peut apparaître à **gauche**, au **centre** ou à **droite** dans un en-tête ou un pied de page.

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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Par exemple, si vous sélectionnez **%n: Nombre de pages dans le document**, le nombre total de pages du fichier sélectionné apparaîtra dans l'en-tête ou le pied de page.

5. Pour changer de police de caractères, cliquez sur **Police**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Police apparaît.

6. Définissez la police, puis cliquez sur **OK**.
7. Dans la boîte de dialogue Propriétés d'impression, définissez les autres propriétés d'impression.

8. Pour afficher une vue partielle du fichier, cliquez sur **Prévisualisation partielle**.

*RÉSULTAT:* 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.

## 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.

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Dans la barre d'outils AutoVue, vous pouvez également cliquer sur **Imprimer** .

*RÉSULTAT:* 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:* 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.

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** de la boîte de dialogue Propriétés d'impression 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 %%.*

Vous pouvez également imprimer des variables système dans des filigranes. Sélectionnez une variable dans la liste **Insérer variable** qui contient, par exemple, les options suivantes : user.name, browser, java.home.

## Ajout d'un filigrane

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Imprimer**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Par exemple, si vous sélectionnez **%n: Nombre de pages dans le document**, le nombre total de pages du fichier sélectionné apparaîtra dans le filigrane. Vous pouvez insérer plusieurs codes.

5. Pour insérer une variable système, sélectionnez-la dans la liste Insérer variable.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Par exemple, si vous sélectionnez **version.navigateur**, le nombre total de pages du fichier sélectionné apparaîtra dans le filigrane.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez insérer plusieurs variables système.

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.

a Dans la liste Police, sélectionnez un type de police.

b Dans la liste Taille, sélectionnez la taille de la police.

8. Dans la boîte de dialogue Propriétés d'impression, définissez les autres propriétés d'impression.

9. Pour afficher une vue partielle du fichier, cliquez sur **Prévisualisation partielle**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Prévisualisation partielle avant impression apparaît.

10. Cliquez sur **OK** pour imprimer.


*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Imprimer s'affiche pour indiquer que l'impression du document 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.*

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Imprimer**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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:* 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.

## Création d'un paramètre de stylo

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:* 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

1. Sélectionnez le paramètre stylo à supprimer dans la liste **Paramètres stylo actuels**.
2. Cliquez sur **Supprimer**.

*RÉSULTAT:* 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**.

1. Configurez les propriétés d'impression.
2. Cliquez sur **Prévisualisation partielle** dans la boîte de dialogue Imprimer.


*RÉSULTAT:* 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.

1. Affichez le fichier dans AutoVue.
2. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Imprimer**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Propriétés d'impression apparaît.

3. Configurez les propriétés d'impression.
4. Cliquez sur **OK**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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.

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:* 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Imprimer**  dans la barre d'outils AutoVue.

*RÉSULTAT:* 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:* 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.

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Imprimer par lots**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Imprimer par lots apparaît.

2. Pour ajouter un fichier à imprimer, cliquez sur **Ajouter**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.

3. Indiquez un nom de fichier ou recherchez le fichier à ajouter, puis cliquez sur **Ouvrir**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* Les fichiers apparaissent dans la **liste des fichiers à imprimer**.

4. Cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue Imprimer par lots.

*RÉSULTAT:* 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.
Convertir au format	Liste de tous les types possibles de format de fichier de sortie actuellement disponibles pour la conversion. Les formats disponibles sont les suivants : STL (stéréolithographie) VRML (Virtual Reality Modeling Language, langage de modélisation de la réalité virtuelle) CALS GP4 Raster (eps) PCL (imprimante HP Laserjet) PCX binaire RLC (Run Length File) PDF TIFF BMP (binaire Windows)

Option	Description
Sortie	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.
Sous-format	La liste <b>Sous-format</b> apparaît si vous avez sélectionné <b>PCL (imprimante HP Laserjet)</b> ou TIF dans la liste Convertir au format. Sélectionnez un sous-format dans la liste. La liste <b>Sous-format</b> apparaît si vous avez sélectionné <b>PCL (imprimante HP Laserjet)</b> , <b>TIF</b> ou <b>Compuserve GIF</b> dans la liste <b>Convertir au format</b> . Indiquez la variante du format de conversion en sélectionnant un sous-format.
Zone de conversion	Zone du fichier à convertir. Les options disponibles sont les suivantes : <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.
Pages à convertir	Nombre de pages à convertir. Les options disponibles sont les suivantes : <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.
X et Y	Choisissez les pixels, les pouces ou les millimètres pour les unités. Avec les fichiers raster, les unités sont définies en pixels. <b>X</b> indique le nombre de pixels horizontaux <b>Y</b> indique le nombre de pixels verticaux pour le contenu du fichier actif. 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. 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.

# Conversion d'un modèle 3D

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

*RÉSULTAT:* 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.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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

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

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* La zone **Entrée** varie en fonction du type du fichier. Un fichier de traitement de texte affiche le format du fichier, un fichier raster affiche le format et la taille du fichier et les fichiers vectoriels et de base de données affichent la taille et le type du fichier.

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.

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

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Convertir s'affiche.

2. Cliquez sur **Stylos**.

*RÉSULTAT:* 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.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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:* 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:* La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.

8. Saisissez un nom de fichier pour les nouveaux paramètres de stylo.

9. Cliquez sur **OK**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour modifier un paramètre de stylo existant, sélectionnez-le dans la liste Paramètres stylo actuels, modifiez-le et cliquez sur Enregistrer.

*RÉSULTAT:* 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.





---

# 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

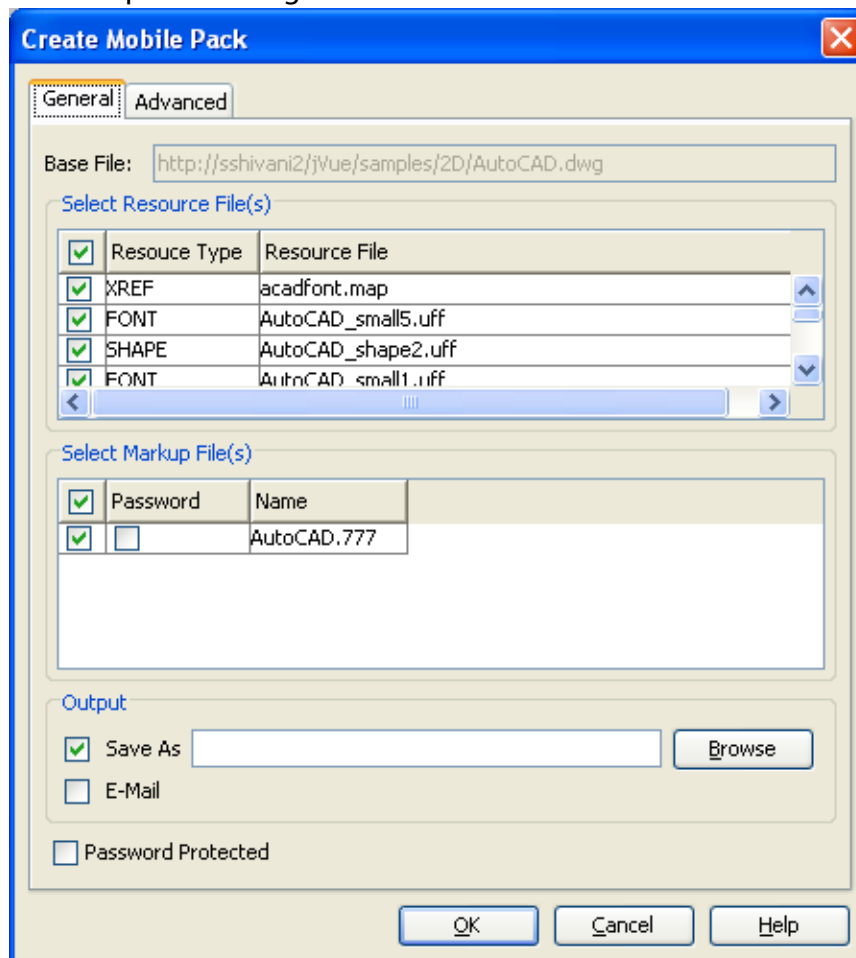
Un *pack mobile* comprend le fichier natif ou le fichier de transmission en continu, les méta-données, les designs IntelliStamp, tous les fichiers de références externes et les annotations associées. Vous pouvez également y inclure des rendus TIFF ou PDF, par exemple.

Les étapes suivantes expliquent comment créer un pack mobile pour un fichier associé à des fichiers d'annotations :

1. Ouvrez le fichier de base.
2. Dans la barre de menus AutoVue, sélectionnez **Collaborer** puis **Créer un pack mobile**.

*RÉSULTAT:* 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**.



*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Le tableau suivant décrit les options disponibles dans l'onglet Général :

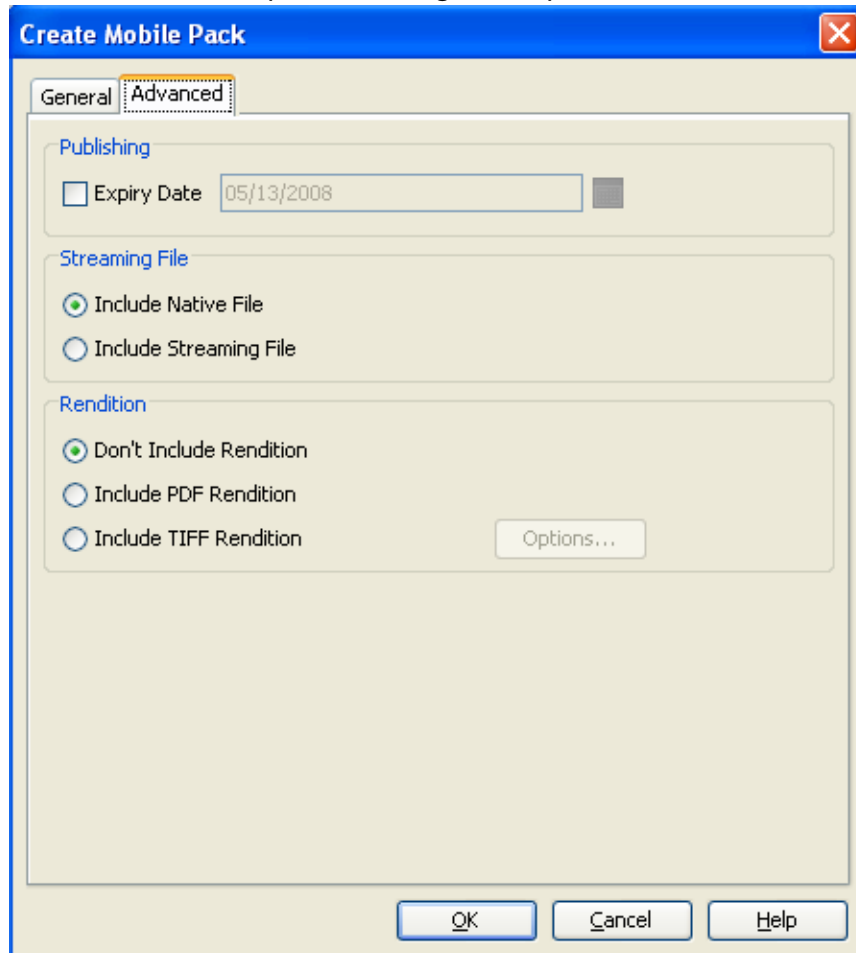
Option	Description
Fichier de base	Affiche le chemin d'accès au fichier de base.
Sélectionner le(s) fichier(s) ressource	Répertorie toutes les polices, références externes et autres ressources externes utilisées pour afficher intégralement le fichier de base. Par défaut, tous les fichiers de ressources 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 transmis-

sion 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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).



*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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.
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 anno-

tations 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 :

1. Dans la barre de menus AutoVue, sélectionnez **Fichier** puis **Ouvrir**.  
*RÉSULTAT:* 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* 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**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Il n'est pas possible d'ajouter des annotations à un rendu.

*RÉSULTAT:* 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 .

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Ouvrir annotation**  dans la barre de menus.

*RÉSULTAT:* 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:* 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 :

1. Créez les annotations.
  2. Dans la barre d'outils AutoVue, cliquez sur **Enregistrer les annotations** .
- RÉSULTAT:* 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 <i>EditMarkup=False</i> est identique à l'option de menu <i>Masquer</i> .	TRUE

Action	Description	Valeur par défaut
DeleteMarkup= <TRUE FALSE>	<p><i>NOTE: Disponible uniquement pour un pack mobile créé à l'aide de fichiers GED.</i></p> <p>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.</p>	TRUE
OpenMarkup= <TRUE FALSE>	<p>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.</p>	TRUE
AutoOpenMarkup= <TRUE FALSE>	<p>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.</p>	FALSE
FilterAttrFromGUI.<IU>.<Prop>.<Valeur>= <TRUE FALSE>	<p>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.</p> <p>Cette action implique trois paramètres :</p> <p><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</p> <p>Si aucune valeur n'est précisée, l'élément d'interface représentant la propriété donnée dans la définition de l'interface utilisateur graphique est supprimé.</p> <p><b>Exemple :</b> &lt;Action name="FilterAttrFromGUI.Edit.CSI_MarkupType.master" default="false"&gt;</p>	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

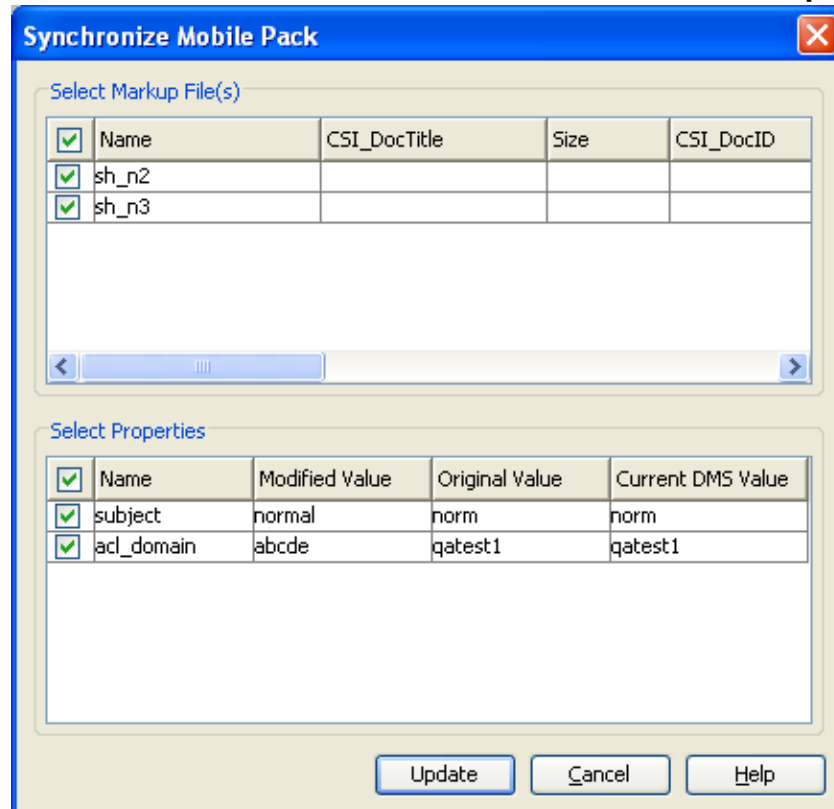
annotations seront associées au fichier du système principal à partir duquel vous avez initialement créé le pack mobile.

Pour lancer le processus de mise à jour, ouvrez le pack mobile et procédez comme suit :

1. Dans le menu **Collaborer**, sélectionnez **Mettre à jour à partir d'un pack mobile**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Si vous n'êtes pas connecté au système principal, vous êtes invité à saisir votre nom utilisateur et votre mot de passe.

*RÉSULTAT:* 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**.



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:* 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.



---

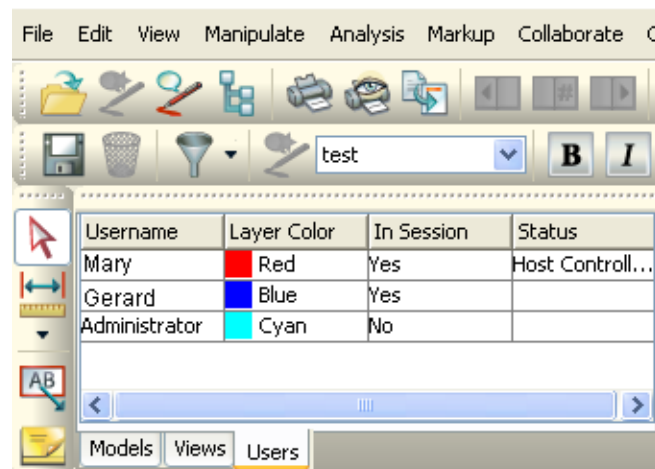
# Collaboration en temps réel

L'option de collaboration en temps réel permet à plusieurs utilisateurs de réviser des fichiers de manière interactive et simultanée, réduisant ainsi le délai de vérification des documents.

Les participants à une session de collaboration assument différents rôles. Un hôte, un contrôleur et un ou plusieurs utilisateurs participent à une session de collaboration. Ces participants disposent de privilèges différents pendant la session.

## Arborescence des utilisateurs d'une session de collaboration

Lorsque vous participez à une session de collaboration, le volet de gauche affiche l'onglet **Utilisateurs** en plus des onglets habituellement visibles lorsque vous consultez un fichier. L'onglet **Utilisateurs** indique le **nom utilisateur**, la **couleur de la couche** représentant l'utilisateur, la valeur **Dans la session** et le **statut** de l'utilisateur.



# Hôte

La personne qui lance la session de collaboration devient l'hôte par défaut. L'hôte assure aussi automatiquement le rôle de contrôleur de la session. L'hôte peut demander à un autre utilisateur d'assurer le rôle d'hôte en sélectionnant **Affecter l'hôte** dans le menu **Collaborer**.

Lors du lancement d'une session de collaboration, l'hôte peut spécifier l'annotation à ouvrir. Il peut également ouvrir un fichier d'annotations pendant une session. En outre, il peut inviter d'autres utilisateurs à rejoindre la session de collaboration, au début ou au cours de la session.

L'hôte peut également enregistrer l'annotation de collaboration appelée annotation de session, et il est le seul à pouvoir l'enregistrer.


# Contrôleur

Le **contrôleur** est la personne qui contrôle la vue du fichier de base pendant une session de collaboration. Les autres participants à la session peuvent afficher ou masquer les changements de vue effectués par le contrôleur.

Lorsqu'une session est lancée, l'hôte devient également le contrôleur. Il peut alors changer de fichier de base à tout moment au cours de la session de collaboration. En revanche, lorsque le contrôleur n'assume pas le rôle d'hôte, l'ouverture d'un nouveau fichier doit être approuvée par l'hôte.

Pendant une session de collaboration, un participant qui n'est pas un observateur peut demander à tout moment le contrôle de la session.


# Synchronisation

Tout utilisateur qui n'est pas contrôleur de la session de collaboration peut afficher les modifications de la vue du contrôleur dans le fichier de base, ainsi que les modifications effectuées dans le fichier d'annotations par les autres participants au cours de la session de collaboration. Pour cela, sélectionnez **Synchroniser la vue** dans le menu **Collaborer** ou cliquez sur **Synchroniser la vue**  dans la barre d'état Collaborer.



Lorsque vous synchronisez votre vue, le fichier affiché utilise les mêmes options de configuration que celles paramétrées par le contrôleur dans le menu **Configurer**.

*NOTE: Les options d'affichage sont désactivées pour tous les utilisateurs, excepté le contrôleur.*

Pour désynchroniser votre vue, sélectionnez à nouveau **Synchroniser la vue** dans le menu **Collaborer** ou cliquez sur **Ne pas synchroniser la vue**  dans la barre d'état Collaborer.

## Observateur

Les observateurs peuvent participer à une session de collaboration, mais ils ne sont pas autorisés à créer des entités d'annotation. Ils peuvent observer et apporter des commentaires dans la fenêtre de conversation. L'hôte peut désigner un observateur parmi les utilisateurs lorsqu'il invite ceux-ci à la session. Un utilisateur peut également décider de participer à une session de collaboration en tant qu'observateur en sélectionnant **Observateur** dans la boîte de dialogue Joindre la session. Plusieurs observateurs peuvent participer à une même session de collaboration.

## Ouverture d'un fichier

Le contrôleur est le seul utilisateur qui peut ouvrir un fichier durant une session de collaboration.


Pour ouvrir une URL, sélectionnez **Ouvrir URL** dans le menu **Fichier**.

Pour ouvrir un fichier local, sélectionnez **Ouvrir localement** dans le menu **Fichier**.

La boîte de dialogue **Ouvrir fichier** apparaît pour vous permettre d'indiquer le fichier à ouvrir.

Lorsque l'application AutoVue est intégrée à un système de gestion électronique de documents (GED), un clic sur l'option **Ouvrir URL** ouvre une boîte de dialogue qui permet d'afficher un fichier GED. Une fois ce fichier ouvert par le biais de l'option **Ouvrir URL**, vous pouvez le traiter pendant une session de collaboration. Lorsque l'hôte assure également le rôle de contrôleur et qu'il ouvre une URL, il est invité à enregistrer l'annotation de session créée au cours de la session de collaboration. Lorsque le contrôleur ouvre une URL, l'hôte est toujours invité à enregistrer l'annotation de session.

# Pointeur

Le **pointeur**  est un marqueur en forme de réticule que le contrôleur utilise pour pointer sur un emplacement spécifique d'un fichier.

## Informations sur la session

L'option **Informations sur la session** est disponible à partir du menu **Collaborer** pendant une session de collaboration. Elle affiche le **sujet de la session** (nom attribué à la session de collaboration), l'**identifiant de la session**, le nom du fichier de base affiché, l'**hôte** et la liste des participants.

## Annotation de session

Fichier d'annotations créé pendant la session de collaboration. Tous les participants peuvent ajouter des entités d'annotation dans un fichier d'annotations de session.

*NOTE: Seul l'hôte est autorisé à enregistrer une annotation de session. Les options **Enregistrer** et **Enregistrer sous** sont désactivées pour tous les autres utilisateurs.*

## Afficher la fenêtre de présentation

L'option **Afficher la fenêtre de présentation** du menu **Collaborer** est disponible pour tout utilisateur dont la vue n'est pas synchronisée. Lorsque vous sélectionnez **Afficher la fenêtre de présentation** dans le menu **Collaborer**, la **fenêtre de présentation** affiche une vue plongeante du fichier visualisé et les modifications d'annotation effectuées pendant la session de collaboration.

Lorsque vous utilisez l'option **Afficher la fenêtre de présentation**, vous pouvez suivre en même temps les modifications de la vue du fichier de base du contrôleur et les modifications d'annotation des utilisateurs dans la **fenêtre de présentation**, tandis que votre fenêtre

principale reste intacte. Vous disposez ainsi d'une vue synchronisée et d'une vue non synchronisée simultanément.

## Session de collaboration

Le menu **Collaborer** permet de lancer une session de collaboration ou de rejoindre une session existante. Lorsque vous lancez une session de collaboration, un objet de session est créé sur le serveur, et vous devenez l'hôte et le contrôleur de la session. L'hôte est propriétaire de l'annotation de session et il est le seul à pouvoir l'enregistrer et ouvrir une annotation existante. Il peut également inviter d'autres utilisateurs à participer à la session.

## Lancement d'une session de collaboration

Lorsque vous lancez une session de collaboration, un objet de session est créé sur le serveur et il est conservé pendant la durée de la session. Lorsque vous lancez une session, vous devenez à la fois l'hôte et le contrôleur de la session.

1. Ouvrez le fichier auquel vous souhaitez collaborer.
2. Dans le menu **Collaborer**, sélectionnez **Démarrer la session de collaboration**.
3. Dans le champ **Sujet de la session**, saisissez un nom de session.
4. Si vous souhaitez ouvrir une annotation pour la session de collaboration, cliquez sur **Parcourir** et recherchez l'annotation à ouvrir.
5. Sélectionnez **Public** pour rendre la session de collaboration visible aux utilisateurs susceptibles de rejoindre la session.
6. Sélectionnez **Privé** pour rendre la session de collaboration visible uniquement aux participants.
7. Si vous souhaitez définir un mot de passe pour la session de collaboration, saisissez-le dans le champ **Mot de passe**, puis saisissez-le à nouveau dans le champ **Confirmer**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Si vous avez sélectionné **Privé** sans avoir défini de mot de passe, une boîte de dialogue de confirmation vous demande si vous êtes sûr de ne pas vouloir définir de mot de passe lorsque vous cliquez sur **OK**.

8. Dans la liste Utilisateurs, sélectionnez les utilisateurs à inviter.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* La liste des utilisateurs affiche tous les utilisateurs connectés au serveur AutoVue.

9. Cliquez sur **Ajouter**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour supprimer un utilisateur, sélectionnez-le dans la liste Invités et cliquez sur **Supprimer**.

*RÉSULTAT:* Les utilisateurs sélectionnés apparaissent dans la liste Invités.

10. Pour désigner un utilisateur en tant qu'**observateur**, cochez la case sous **Invités**.
11. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:* AutoVue passe en mode **Collaboration** et la session est lancée. Les utilisateurs invités reçoivent une notification sous forme d'info-bulle les invitant à rejoindre la session. Ce message de notification indique le nom de la session, le nom du fichier et l'initiateur.

## Modification de la couleur des couches d'une session par l'utilisateur

1. Dans le menu Initialiser la session, cliquez sur **Couleur couche**.


*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Couleur couche apparaît.

2. Sélectionnez une **couleur de couche** dans la liste ou l'option **Laisser l'utilisateur choisir** pour laisser l'utilisateur choisir sa propre couleur.

3. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:* La couleur des couches sélectionnées apparaît dans la liste Invités de la boîte de dialogue Initialiser la session, en regard du **nom utilisateur**.

*RÉSULTAT:*

Si vous avez sélectionné **Laisser l'utilisateur choisir**, une icône de couleur personnalisée  apparaît en regard du **nom utilisateur**, indiquant que la couleur peut être changée **par l'utilisateur**.

## Ajout de nouveaux utilisateurs à une session

Vous pouvez également inviter les utilisateurs actuellement en ligne en cliquant sur le bouton Ajouter nouveau de la boîte de dialogue Initialiser la session.

1. Dans le menu Initialiser la session, cliquez sur **Ajouter nouveau**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Ajouter utilisateur apparaît.

2. Saisissez un **nom utilisateur**.
3. Sélectionnez **Observateur** si vous souhaitez désigner l'utilisateur comme observateur.
4. Sélectionnez une **couleur de couche** dans la liste ou l'option **Laisser l'utilisateur choisir** pour laisser l'utilisateur choisir sa propre couleur.
5. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:*

Le nouvel utilisateur est ajouté à la liste Invités dans la boîte de dialogue Initialiser la session.

*NOTE:* Pour ajouter d'autres utilisateurs, répétez les étapes 1 à 5.

## Ouverture d'une annotation lors du lancement d'une session

1. Dans le menu **Collaborer**, sélectionnez **Démarrer la session de collaboration**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Initialiser la session apparaît.
2. Cliquez sur **Parcourir**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Fichiers d'annotations apparaît.
3. Dans la liste Sélectionner fichier(s) d'annotations, cochez la case en regard de l'annotation à ouvrir.
4. Pour importer un fichier d'annotations, cliquez sur **Importer**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Sélection du fichier d'annotations à importer apparaît.
5. Recherchez le fichier à ouvrir.
6. Cliquez sur **Ouvrir**.
7. Cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue Fichiers d'annotations.
8. Dans la boîte de dialogue Initialiser la session, sélectionnez **Annotation de session** pour ouvrir une annotation de session et conserver les couleurs des couches et les entités d'annotation de la session de collaboration.
9. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:* L'annotation sélectionnée apparaît dans la boîte de dialogue Initialiser la session .

## Ouverture d'une annotation pendant une session

L'hôte peut ouvrir des annotations pendant une session de collaboration. Ces annotations peuvent être des annotations créées au cours des sessions de collaboration ou des fichiers d'annotations non liés à une session.

1. Au cours d'une session de collaboration, sélectionnez **Ouvrir** dans le menu **Annotation**.

*RÉSULTAT:* Une boîte de dialogue de confirmation apparaît pour vous inviter à enregistrer l'annotation de session en cours.

2. Cliquez sur **Oui**, **Non** ou Annuler.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Fichiers d'annotations apparaît.

3. Cochez la case en regard de l'annotation à ouvrir.

4. Pour importer un fichier d'annotations, cliquez sur **Importer**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Sélection du fichier d'annotations à importer apparaît.

5. Recherchez le fichier à ouvrir.

6. Cliquez sur **Ouvrir**.

7. Dans la boîte de dialogue Fichiers d'annotations, sélectionnez **Annotation de session** pour ouvrir une annotation de session et conserver les couleurs des couches ainsi que les entités d'annotation de la session de collaboration.

8. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:* L'annotation sélectionnée apparaît dans la fenêtre Collaboration.

## Rejoindre une session de collaboration

Vous pouvez rejoindre la session de collaboration à laquelle vous êtes invité ou une session pour laquelle vous disposez d'un identifiant de session et d'un mot de passe. Lorsque vous êtes invité à une session de collaboration, vous recevez une notification sous forme

d'info-bulle. Si vous ne souhaitez pas recevoir de notification lorsque vous êtes invité à une session de collaboration, sélectionnez **Ne pas déranger** dans le menu **Collaborer**.

1. Dans le menu **Collaborer**, sélectionnez **Rejoindre une session de collaboration**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Joindre la session apparaît.

2. Dans la liste ID de la session, sélectionnez la session active que vous souhaitez rejoindre.
3. Saisissez le **mot de passe** si l'hôte en a défini un.
4. Si vous souhaitez être uniquement observateur, cochez la case **Observateur**.
5. Si vous souhaitez sélectionner une couleur de couche, cliquez sur **Couleur couche**, choisissez une couleur dans la liste de la boîte de dialogue Couleur couche et cliquez sur OK.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* L'option **Couleur couche** est désactivée si l'hôte n'a pas sélectionné l'option **Laisser l'utilisateur choisir** lors du lancement de la session de collaboration ou lorsque vous avez été invité à rejoindre la session.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Couleur couche apparaît.

6. Cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue joindre la session.

*RÉSULTAT:* Vous avez rejoint la session.

## Invitation d'utilisateurs pendant une session

1. Dans le menu **Collaborer**, sélectionnez **Inviter**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Inviter apparaît.

2. Dans la liste En ligne, sélectionnez les utilisateurs à inviter.
3. Cliquez sur **Ajouter**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez ajouter des utilisateurs invités à joindre la session ultérieurement en cliquant sur **Ajouter nouveau** et en saisissant les **noms utilisateur** correspondant.

*RÉSULTAT:* Les utilisateurs sélectionnés apparaissent dans la liste Invités.

4. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:* Les utilisateurs reçoivent un avis sous forme d'info-bulle, les informant qu'ils sont invités à rejoindre la session.



## Suppression d'utilisateurs d'une session

Si vous avez ajouté par erreur un utilisateur lors du lancement d'une session de collaboration, vous pouvez le supprimer de la liste des invités. En revanche, vous ne pourrez pas le supprimer une fois la session en cours.

1. Accédez à la liste Invités dans la boîte de dialogue Inviter.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Inviter apparaît.
2. Sélectionnez dans la liste l'utilisateur ou les utilisateurs à supprimer.
3. Cliquez sur **Supprimer**.  
*RÉSULTAT:* Les utilisateurs sélectionnés apparaissent dans la liste En ligne.
4. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:* Les utilisateurs reçoivent un avis sous forme d'info-bulle, qui les informe qu'ils ne sont plus invités à la session.

## Affectation d'un hôte pendant une session

1. Dans le menu **Collaborer**, sélectionnez **Affecter l'hôte**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Affecter l'hôte apparaît.
2. Dans la liste Utilisateurs, sélectionnez l'utilisateur à affecter en tant qu'hôte.
3. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:* L'utilisateur sélectionné devient l'hôte de la session de collaboration.

## Passage du contrôle d'une session à un autre utilisateur

Lorsque vous lancez une session de collaboration, vous êtes considéré comme le contrôleur par défaut jusqu'à ce que vous cédiez le contrôle à un autre utilisateur. Vous pouvez céder le contrôle à tout moment pendant la session. Une fois le contrôle repris par l'autre utilis-

teur, tous les autres utilisateurs synchronisent automatiquement leur vue avec celle du nouveau contrôleur.

1. Dans le menu **Collaborer**, sélectionnez **Passer le contrôle**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Céder le contrôle apparaît.
2. Dans la liste Utilisateurs, sélectionnez l'utilisateur auquel vous souhaitez céder le contrôle.
3. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:* L'utilisateur sélectionné devient le contrôleur de la session de collaboration.

## Enregistrement d'une annotation de session

L'hôte est propriétaire de l'annotation de session et il est le seul à pouvoir l'enregistrer.

1. A la fin de la session de collaboration, sélectionnez **Enregistrer sous** dans le menu **Annotation**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Enregistrer le fichier d'annotations sous apparaît.
2. Entrez l'**identifiant d'annotation**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Le champ **Informations annotations** est facultatif.
3. Cliquez sur **OK** pour enregistrer.

*RÉSULTAT:* L'annotation de session est enregistrée et apparaît en tant qu'entité de note d'annotation avec l'historique du contrôle et la transcription du forum.

## Fermeture d'une session


Seul un hôte est autorisé à fermer une session de collaboration.

1. Dans le menu **Collaborer**, sélectionnez **Fermer la session de collaboration**.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Enregistrer les annotations apparaît pour vous inviter à enregistrer l'annotation de la session.
2. Cliquez sur **Oui**.

*RÉSULTAT:* Tous les utilisateurs sont informés de la fermeture de la session de collaboration.

## Demande de contrôle d'une session

1. Dans le menu **Collaborer**, sélectionnez **Demander le contrôle**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Demander le contrôle**  dans la barre d'état Collaborer.

*RÉSULTAT:* Le contrôleur reçoit un message l'informant que vous demandez de contrôler la session.

2. Le contrôleur clique sur **OK**.

*RÉSULTAT:*

Vous devenez le contrôleur de la session de collaboration.

*NOTE:* En l'absence de réponse du contrôleur dans un délai de 10 secondes, le contrôle passe automatiquement à l'utilisateur qui l'a demandé.

## Suivi des modifications

L'option **Afficher la fenêtre de présentation** permet de suivre simultanément les modifications de la vue du fichier de base du contrôleur et les modifications d'annotation effectuées par les utilisateurs, tandis que votre fichier d'annotations demeure inchangé.

Vous devez désynchroniser votre vue pour sélectionner l'option **Afficher la fenêtre de présentation**.


Dans le menu **Collaborer**, sélectionnez **Afficher la fenêtre de présentation**.

Vous pouvez à présent suivre les modifications sans altérer votre vue.

## Désynchronisation d'une vue

Si vous ne souhaitez pas visualiser les modifications affichées dans la vue du contrôleur, désélectionnez l'option Synchroniser la vue.

1. Dans le menu **Collaborer**, cliquez sur **Synchroniser la vue**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Ne pas synchroniser la vue**  dans la barre d'état Collaborer.

*RÉSULTAT:* L'option Synchroniser la vue est désélectionnée.

2. Dans le menu **Collaborer**, sélectionnez **Afficher la fenêtre de présentation** si vous souhaitez suivre simultanément les modifications d'affichage du fichier de

base du contrôleur et les modifications d'annotation effectuées par les utilisateurs, tandis que votre fichier d'annotations demeure inchangé.

*RÉSULTAT:*


Vous pouvez à présent suivre les modifications sans altérer votre vue.

*NOTE: L'option **Afficher la fenêtre de présentation** est disponible uniquement lorsque la vue n'est pas synchronisée.*

## Synchronisation d'une vue

L'option **Synchroniser la vue** permet de visualiser les modifications effectuées par le contrôleur. Elle vous permet également de propager les modifications que vous apportez aux annotations aux autres participants de la session. Cette option est activée par défaut pour tous les participants à une session.

1. Dans le menu **Collaborer**, sélectionnez **Synchroniser la vue**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Synchroniser la vue**  dans la barre d'état Collaborer.

*RÉSULTAT:* L'option **Synchroniser la vue** apparaît en surbrillance.

## Affichage des informations d'une session

1. Dans le menu **Collaborer**, sélectionnez **Informations sur la session**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Informations sur la session apparaît avec le **sujet de la session**, l'**ID de la session**, le **nom du fichier**, l'**hôte** et les **utilisateurs** de la session.

2. Cliquez sur **Fermer**.

## Quitter une session de collaboration

Seul l'hôte est autorisé à fermer une session de collaboration. Tous les autres participants peuvent quitter la session et la rejoindre ultérieurement si elle est toujours en cours.

Dans le menu **Collaborer**, sélectionnez **Quitter la session de collaboration**.

Les autres participants sont informés lorsque l'un d'eux quitte la session de collaboration.

# Fenêtre de conversation


La **fenêtre de conversation** permet de communiquer avec d'autres utilisateurs. Vous pouvez envoyer des messages par le biais de cette fenêtre. Elle fournit également des informations sur les mises à jour d'une session de collaboration, telles que les utilisateurs présents et ceux qui ont rejoint la session.

A la fin d'une session de collaboration, une transcription de la fenêtre de conversation est enregistrée en tant qu'entité **Note** avec l'annotation dans le fichier d'annotations de la session de collaboration. L'entité **Note** contient des informations sur la session telles que le nom de l'hôte, les noms des invités, l'heure et la durée de la session.

La fenêtre de conversation propose les options de menu suivantes :


Menu	Option	Description
Fichier	Envoyer le message	Permet d'envoyer des messages de texte à d'autres utilisateurs.
	Imprimer	Imprime le contenu de la fenêtre de conversation.
	Quitter	Ferme la fenêtre de conversation.
Edition	Copier	Copie le texte de la fenêtre de conversation.
	Effacer	Efface le contenu de la fenêtre de conversation.
	Rechercher du texte	Permet de rechercher du texte dans la fenêtre de conversation.
	Tout sélectionner	Permet de sélectionner l'intégralité du texte dans la fenêtre de conversation.
Options	Utilisateurs	Affiche les utilisateurs qui participent à la session de collaboration.

## Envoi d'un message aux utilisateurs sélectionnés

1. Dans le menu **Collaborer**, sélectionnez **Afficher la fenêtre de conversation**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Afficher la fenêtre de conversation**  dans la barre d'état Collaborer.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Forum apparaît.
2. Sélectionnez **Utilisateurs sélectionnés**.  
*RÉSULTAT:* Une liste d'**utilisateurs** apparaît dans la boîte de dialogue Forum.
3. Sous **Utilisateurs**, sélectionnez les destinataires du message.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Pour sélectionner plusieurs utilisateurs, appuyez sur la touche **Maj** ou **Ctrl** pendant la sélection.
4. Saisissez votre message dans le champ **Envoyer message vers**.
5. Cliquez sur **Envoyer**.

*RÉSULTAT:* Le message privé est envoyé aux utilisateurs sélectionnés de la session de collaboration.

## Envoi d'un message à tous les utilisateurs

1. Dans le menu **Collaborer**, sélectionnez **Afficher la fenêtre de conversation**.  
*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Vous pouvez également cliquer sur **Afficher la fenêtre de conversation**  dans la barre d'état Collaborer.  
*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Forum apparaît.
2. Sélectionnez **Tous les utilisateurs**.
3. Saisissez votre message dans le champ **Envoyer message vers**.
4. Cliquez sur **Envoyer**.

*RÉSULTAT:* Le message est envoyé à tous les utilisateurs de la session de collaboration.

---

# AutoVue en mode hors ligne

Le mode hors ligne d'AutoVue vous permet de visualiser et d'annoter des fichiers lorsque le serveur AutoVue ou le système GED principal n'est pas accessible.

*NOTE: Cette fonction est disponible uniquement lorsque l'application AutoVue est déployée en mode serveur.*

La plupart des utilisateurs AutoVue ont besoin d'accéder à leurs fichiers lorsqu'ils ne sont pas connectés à leurs systèmes principaux. Par exemple, un accès hors ligne aux fichiers est indispensable lorsque vous devez ajouter des annotations à un document lors d'un échange standard ou lorsque vous devez vous déplacer avec tous vos fichiers.

Lorsque vous sélectionnez l'option **Travailler hors ligne** dans le déploiement client/serveur d'AutoVue, une liste prédéfinie de fichiers ainsi que les ressources et annotations associées sont copiées dans votre système local en tant que *fichiers hors ligne* et une installation locale d'AutoVue est déployée. Une fois l'installation terminée, vous pouvez continuer à traiter vos fichiers avec AutoVue en mode hors ligne.

*NOTE: Lorsque vous passez en mode hors ligne pour la première fois, le programme d'installation d'AutoVue est lancé automatiquement. La durée de l'installation dépend de votre connexion Internet et de la vitesse de votre ordinateur local.*

# Gestion des fichiers hors ligne

Cette section explique comment configurer les options des fichiers hors ligne à partir d'AutoVue.

1. Dans le menu **Fichier** du déploiement client/serveur d'AutoVue, sélectionnez **Travailler hors ligne**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Si vous êtes en mode hors ligne, sélectionnez **Gérer les fichiers hors ligne** dans le menu **Fichier**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Fichiers hors ligne apparaît.

2. Pour modifier les options de fichier hors ligne, cliquez sur **Options**.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Si la boîte de dialogue Fichiers hors ligne contient déjà des fichiers, vous ne pouvez pas modifier les options hors ligne. Si vous souhaitez les modifier, vous devez sélectionner chaque fichier et cliquer sur **Supprimer**. Une fois tous les fichiers supprimés, cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue Fichiers hors ligne, puis ouvrez-la à nouveau et cliquez sur **Options**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Options pour les fichiers hors ligne apparaît.

3. Le champ **Stockage des fichiers hors ligne** affiche l'emplacement par défaut de l'enregistrement des fichiers hors ligne. Cliquez sur **Parcourir** pour enregistrer les fichiers hors ligne dans un autre emplacement.
4. Sous **Fichier de base**, indiquez si vous souhaitez inclure le fichier natif ou le fichier de transmission en continu dans les fichiers hors ligne.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Si les fichiers de transmission en continu ne sont pas disponibles pour un fichier, un message d'avertissement apparaît pour vous permettre d'inclure le fichier natif, le cas échéant.

5. Sous **Annotation**, indiquez si vous souhaitez inclure tous les fichiers d'annotation associés dans les fichiers hors ligne.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Par défaut, toutes les annotations visibles sont incluses.

6. Sous **Sécurité**, indiquez si vous souhaitez protéger par mot de passe les fichiers hors ligne et toutes les fonctions associées.
7. Cliquez sur **OK**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Options pour les fichiers hors ligne se ferme.



# Utilisation du mode hors ligne

L'option Travailler hors ligne du déploiement client/serveur d'AutoVue vous permet de visualiser et d'annoter des fichiers lorsque le serveur AutoVue ou le système GED principal n'est pas accessible.

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Travailler hors ligne**.
2. Pour modifier les options de fichier hors ligne, cliquez sur **Options**. Pour plus d'informations, voir Voir "Gestion des fichiers hors ligne".
3. Pour ajouter des fichiers hors ligne, cliquez sur **Ajouter**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Ouvrir fichier apparaît.

4. Recherchez un fichier et cliquez sur **Ouvrir**.

*RÉSULTAT:* Le fichier est ajouté à la liste Fichiers hors ligne. Répétez cette procédure pour ajouter d'autres fichiers.

5. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **OK**.
6. Dans la boîte de dialogue Fichiers hors ligne, cliquez sur **OK** pour travailler hors ligne.

*INFORMATION ADDITIONNELLE:* Lorsque vous passez en mode hors ligne pour la première fois, le programme d'installation d'AutoVue est lancé automatiquement. Suivez les instructions qui s'affichent pour installer AutoVue à l'emplacement recommandé.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Fichiers hors ligne apparaît avec les fichiers mis à jour.

*RÉSULTAT:*

AutoVue s'ouvre automatiquement lorsque les fichiers hors ligne ont été mis à jour. Ces fichiers sont créés avec toutes les annotations associées et sont enregistrés dans votre système local. Avec AutoVue, vous pouvez continuer à traiter vos fichiers.


*NOTE:* Comme vous êtes en mode hors ligne, le mode Travailler hors ligne est sélectionné dans le menu Fichier.

Pour plus d'informations sur l'ouverture des fichiers hors ligne à partir d'AutoVue, voir Voir "Ouverture de fichiers hors ligne".


## Ouverture de fichiers hors ligne

En mode hors ligne, vous pouvez continuer à traiter des fichiers hors ligne.

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

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

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Ouvrir fichier apparaît.

2. Dans le volet de gauche, sélectionnez **Hors ligne** .

*RÉSULTAT:* Les fichiers hors ligne apparaissent dans la boîte de dialogue. Une boîte de dialogue d'authentification s'ouvre si les fichiers sont protégés par mot de passe. Si tel est le cas, saisissez les informations de connexion.

3. Sélectionnez un fichier hors ligne et cliquez sur **Ouvrir**.

*RÉSULTAT:*

Le fichier hors ligne s'ouvre avec toutes les annotations et ressources associées. Vous pouvez continuer à traiter votre fichier.

## Suppression de fichiers hors ligne dans AutoVue

En mode hors ligne, vous pouvez supprimer des fichiers hors ligne.

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Gérer les fichiers hors ligne**.

*RÉSULTAT:* La boîte de dialogue Fichiers hors ligne apparaît.

2. Sélectionnez les fichiers hors ligne à supprimer et cliquez sur **Supprimer**.

*RÉSULTAT:* Une boîte de dialogue apparaît pour vous demander de confirmer la suppression des fichiers hors ligne.

3. Cliquez sur **Oui**.

*RÉSULTAT:*

Les fichiers hors lignes sont supprimés.

## Synchronisation des fichiers en mode Hors ligne

Lorsque vous accédez au système GED principal ou au serveur, vous pouvez synchroniser les modifications locales dans le système principal/serveur. Vous pouvez appeler les fichiers d'annotations que vous avez créés pendant que le système principal ou le serveur était en mode Hors ligne ou mettre à jour les fichiers d'annotations hors ligne avec les modifications du système principal/serveur.

Pour synchroniser les fichiers, sélectionnez **Synchroniser les fichiers hors ligne** dans le menu **Fichier**.

*NOTE: Si vous êtes connecté à un système principal, vous êtes invité à saisir vos informations de connexion.*

Si des conflits sont détectés pendant la synchronisation, AutoVue vous propose les options suivantes :

- **Conserver la version hors ligne** : remplace les fichiers d'annotations du système principal/serveur par les modifications des fichier hors ligne.
- **Conserver la version en ligne** : remplace les fichiers hors ligne par les fichiers d'annotations du système principal/serveur.
- **Enregistrer le fichier d'annotations sous** : renomme les fichiers hors ligne et les enregistre dans le système principal/serveur.

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

## Retour au mode en ligne

Lorsque vous accédez au serveur d'AutoVue ou au système GED principal, vous pouvez repasser en mode en ligne en désélectionnant l'option **Travailler hors ligne** du menu **Fichier**.

Une invite apparaît pour vous demander si vous souhaitez synchroniser vos fichiers hors ligne avec les fichiers de la version en ligne. Cliquez sur **Oui** pour poursuivre en mode en ligne et synchroniser vos fichiers.

Vous pouvez continuer à travailler dans le déploiement client/serveur ou l'installation locale d'AutoVue.

Pour plus d'informations sur la synchronisation des fichiers, voir Voir "Synchronisation des fichiers en mode Hors ligne".



---

# 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.
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.
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.

Terme EDA	Définition
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.
Connexion de longueur nulle	Connexion non tracée entre les couches, dont les points d'arrivée comportent les mêmes coordonnées X et Y.

---

Terme EDA	Définition
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.



# Index

Fichier d'annotations 225

## Numerics

### 2D

- annotations 233, 249
- entités d'annotation 249
- entités de mesure d'annotation non vectorielles 255
- entités de mesure d'annotation vectorielles 261
- fichiers vectoriels 42
  - affichage des couches 43
  - affichage des références externes 44
  - analyse 47
  - comparaison 48
  - manipuler 42
  - sélection de blocs 43
  - superposition 45
    - modifier 46
    - supprimer 46
- mesure
  - fichier non vectoriel
    - aire 56
    - angle 59
    - arc 61
    - distance 54
  - fichiers vectoriels
    - angle 60
    - distance 55
  - modes de sélection 53, 262
  - non vectorielle
    - calibrage d'une distance 56, 108, 187, 257, 266, 275, 290
  - vecteur
    - calibrage d'un arc 63, 113, 191, 261, 270, 279, 293
  - vectorielle
    - aire 58

- arc 62
- mesures 52
- options d'affichage 36
  - définition d'un point de vue 47
  - fenêtre Panoramique et zoom 41
  - loupe 40
  - loupe fenêtrée 41
  - sélection de vues 47
- recherche de texte 35

### 3D

- affichage des attributs 126
- alignement de pièces 146
  - aligner 148
- alignement des pièces
  - contraintes 147
- annotations 233
- annotation de texte 295
- annotations 284
- arborescence de modèle 120
- arborescence du modèle 121, 122
  - masquage 122
  - références externes 121
- attributs d'affichage
  - couleur 128
  - transparence 129
  - visibilité 128
- comparaison de fichiers 169, 170, 172
- contrôle d'interférence 166, 168
- contrôles d'interférences 166, 167
- conversion 333
- couper
  - options de coupe 155
- éclater 157, 159
  - enregistrer 160
- entités d'annotation 284
- entités de mesure d'annotation
  - créer 286
- Entités PMI 141
- exploser
  - options 157
- fichiers 115
- manipulation de vues 124
- maquettes 123
  - supprimer 123
- mesure
  - angle 189

- arc 190
- calibrage d'un arc 63, 113, 191, 261, 270, 279, 293
- calibrage d'une distance 56, 108, 187, 257, 266, 275, 290
- coordonnées de sommet 191
- distance 186
- distance minimale 188
- longueur d'arête 192
- modes de sélection 184, 287
- surface de face 193
- mesures 183
- mode Manipuler 144
  - mise à l'échelle du modèle 146
  - panoramique d'un modèle 144
  - rotation du modèle 145
- modes de rendu 127
- nomenclature 174
- onglet Favoris 24, 70, 117
- onglet Modèles 26, 115
- paramètres d'éclairage 129
- propriétés d'entité 136
- recentrage 119, 120
  - entité de référence 119
- recherche 3D avancée 182
- recherche d'entité 175
- recherche d'entités
  - enregistrer les résultats 183
- rechercher une entité 178
  - recherche sur la base d'un attribut 180
- référentiel global 117
- réglage de la lumière
  - éclairage directionnel 130
  - lumière ambiante 130
  - nouvelle source d'éclairage 131
  - propriétés 131
  - supprimer une source d'éclairage 132
- sectionnement 155
  - exportation 157
  - options 155
  - plan de section 156
- sélection de pièces de modèle 118
- système de coordonnées utilisateur 160
- transformation 149
  - boutons 151, 152
  - définition de valeurs 154

- réinitialiser 153
- vues 3D 132
- Vues, onglet 27, 116

## A

- A propos de, boîte de dialogue
  - version et référence 19
- Activer "Vision avant" 201
- Afficher la connectivité réseau 75
- annotation, politique 345
- annotations 219
  - 2D 249
    - entités d'annotation 249
  - 3D 284
    - texte 295
- accès 298
- annotation de fichiers 2D 233
- annotation de fichiers 3D 233
- approbation 239
  - historique 240
  - réapprouver 240
  - révoquer 240
- arborescence de navigation des annotations 28, 220
- bibliothèque de tampons 248
  - supprimer 249
- changer de couleur de ligne 302
- changer de couleur de remplissage 305
- changer de police 307
- consolider des fichiers d'annotations 233
- couches 228
  - activer 230
  - basculer 231
  - changer de couleur 230
  - créer 229
  - déplacement d'une entité d'annotation 232
  - renommer 231
  - supprimer 232
- couleur 306
- dégroupage 301
- déplacement d'annotations 299
- entités d'annotation 3D 284
- fichier d'annotations 18
  - activer 227
  - afficher 227

- créer 223
  - enregistrer 224, 225
  - enregistrer une vue 223
  - exporter 226
  - importer 226
  - ouvrir 225
- fichiers d'annotations 223
- filtrage 221
- filtre d'annotation 221
- flèche 254
- imbrication d'entités 284, 298
- informations d'annotation 224
- IntelliStamp 241
  - afficher les attributs 244
  - ajouter 244
- lien hypertexte 236, 284, 298
  - créer 237
  - modifier 238
  - ouvrir 238
  - supprimer 239
- main levée 251
  - contiguë 252
  - non contiguë 252
- masquage de toutes les annotations 300
- masquage des annotations sélectionnées 301
- mesure 2D non vectorielle 255
  - aire 258
  - angle 259, 291
  - arc 260
  - calibrer un arc 63, 113, 191, 261, 270, 279, 293
  - calibrer une distance 56, 108, 187, 257, 266, 275, 290
  - distance 256
  - distance cumulée 257
- mesure 2D vectorielle 261
  - aire 110, 267
  - calibrer un arc 63, 113, 191, 261, 270, 279, 293
  - calibrer une distance 56, 108, 187, 257, 266, 275, 290
- mesure 3D
  - angle 268
  - arc 269, 292
  - coordonnées de sommet 295
  - créer 286
  - distance minimale 293
- mesure EDA
  - aire 276
  - angle 277
  - distance cumulée 265, 274
  - EDA
    - entités de mesure d'annotation 270
- mesure EDA non vectorielle
  - arc 278
  - distance 273
  - distance minimale 280
- mesure vectorielle 2D
  - angle 268
  - arc 269, 292
  - distance cumulée 265, 274
- modifier l'épaisseur de ligne 304
- modifier le type de flèche 304
- modifier le type de ligne 303
- modifier le type de remplissage 305
- panneau d'annotations 28, 220
- pièce jointe 235, 284, 298
  - modifier 236
  - ouvrir 235
- Propriétés d'entité d'annotation, boîte de dialogue 308
  - alignement de la flèche 313
  - couches d'annotations 312
  - couleur de ligne 309
  - couleur de ligne personnalisée 309
  - couleur de remplissage 312
  - couleur personnalisée 312
  - épaisseur de ligne 310
  - épaisseur de ligne personnalisée 310
  - style de flèche 311
  - type de ligne 309
  - type de remplissage 311
  - visibilité de la zone de texte 313
- regroupement 301
- renversement de toutes les annotations 300
- rotation d'annotations sélectionnées 300
- rotation de toutes les annotations 299
- sélection d'annotations 299
- supprimer 302

- tampon 246
- texte 281, 283, 297
  - visibilité de la zone de texte 282
- transformation d'annotations 299
- types d'entité 221
- unités et symboles de mesure 308
- utilisation d'entités d'annotation 298
- annotations, arborescence de navigation 28, 220
- annotations:IntelliStamp:création 241
- arborescence de modèle 26, 115
- arborescence de modèle 3D 26, 115
- arborescence du modèle
  - masquage 122
  - références externes 121
- AutoVue 17
  - déploiement client/serveur 367
  - déploiement de la version Desktop 367
  - interface utilisateur graphique 20
    - barre d'outils 21
    - barre de menus 21
  - notions fondamentales 19
- AutoVue Mobile 337
  - pack mobile 337
    - afficher 343
    - créer 338
    - créer des fichiers d'annotation 344
    - mettre à jour le système principal 348
  - politique d'annotation 345
- AutoVue, barre d'outils 21

## **B**

- barre d'outils des propriétés d'AutoVue 22
- barres d'outils 21
- basculer
  - couches 231
- Boîte de dialogue Propriétés d'entité d'annotation 308

## **C**

- calibrage d'un arc 63, 113, 191, 261, 270, 279, 293
- calibrage d'une distance 56, 108, 187, 257, 266, 275, 290
- changer de couleur

- couche d'annotations 230
- chemins d'accès aux polices 203
- chemins d'accès aux références externes 203
- collaboration en temps réel 351
  - Afficher la fenêtre de présentation 354
  - arborescence des utilisateurs d'une session de collaboration 351
- contrôleur 352
- fenêtre de conversation 365
  - envoi d'un message aux utilisateurs sélectionnés 366
- fichier d'annotations de session 354
- hôte 352
- identifiant de la session 354
- Informations sur la session 354
- Ne pas synchroniser la vue 352
- objet de la session 354
- Observateur 353
- pointeur 354
- session 355
  - affecter un hôte 361
  - Afficher la fenêtre de présentation 363
  - ajout de nouveaux utilisateurs 357
  - couleur de couche 357
  - demande de contrôle 363
  - enregistrer une annotation de session 362
  - fermer une session 362
  - informations de session 364
  - inviter des utilisateurs 360
  - joindre 360
  - lancer 356
  - Ne pas synchroniser la vue 363
  - ouvrir une annotation 358, 359
  - passage du contrôle 362
  - quitter une session de collaboration 364
  - suivi des modifications 363
  - suppression d'utilisateurs 361
  - Synchroniser la vue 364
- session de collaboration 351
- Synchroniser la vue 352
- collaboration en temps réel:Ouvrir localement 353
- collaboration en temps réel:Ouvrir URL 353
- Composants, onglet 24, 67



- configurer
  - EDA
    - Mettre en surbrillance l'entité 214
- configurer 199
  - 2D 205
    - couleurs 206
    - paramètres de sélection 205, 206
  - 3D 206
    - Afficher le référentiel global 212
    - Aligner avec SCU actuel 213
    - arrière-plan 211
    - chargement 208
    - couleur 210
    - dégradé d'arrière-plan 211
    - divers 212
    - Filtre PMI 209
    - images d'arrière-plan 212
    - images par seconde 208
    - mettre en surbrillance la géométrie 211
    - mettre en surbrillance la section 211
    - modèle 208
    - niveau d'arborescence 212
    - rendu 207
    - rendu dynamique 207
    - résolution du chargement dynamique du maillage 208
    - sélection 213
    - visibilité initiale 209
    - Visibilité initiale PMI 209
- Bureau 218
- chemins d'accès 202
- chemins d'accès aux polices 203
- commun 210, 217
- EDA 214
  - couleurs 216
  - Cross-Probing 216
  - épaissir l'entité en surbrillance 214
  - Estomper la non-sélection 214
  - estomper la non-sélection 214
  - info-bulles 215
  - mettre en surbrillance l'entité 214
  - synchroniser les couches 216
  - vue 3D 217
  - vue 3D du circuit imprimé 215
- fichiers graphiques 218

- fichiers raster 201
- mesure 204
- options des fichiers CAO 200
- options générales 200
- police de base 205
- références externes 203
- rendu 201
- ressources 202
- convertir 331
  - fichier 334
  - options 331
  - paramètres stylo 335
  - PDF 333
  - taille 333
- couches 78, 135, 216
  - changement de couleur 82
  - couches logiques 78
    - tri 83
  - couches physiques 78
  - modification de l'ordre 80
  - visibilité des couches logiques 82
  - visibilité des couches physiques 81
- couches d'annotations 312
- couleur de ligne 306, 309
- couleur de remplissage 306, 312
- couleur personnalisée 312
- créer
  - couche d'annotations 229
- Cross-Probing 87, 90
  - comportement du zoom 216
  - connectivité réseau 91
  - deux fichiers EDA ou plus 88
  - zoom 91

## D

- Dans 52
- définition d'un point de vue 47
- design, vérification 95

## E

- EDA
  - comparaison d'un circuit imprimé 92
  - connectivité réseau 75
  - couches 78
  - Cross-Probing 87

- ensembles de couches 84
- filtrage de types d'entité 73
- hiérarchie de design 77
- instances de réseau 76
- manipulation de vues 87
- mesure
  - angle 111
  - arc 112
  - calibrage d'un arc 63, 113, 191, 261, 270, 279, 293
  - calibrage d'une distance 56, 108, 187, 257, 266, 275, 290
  - distance 107
  - distance minimale 109
  - modes de sélection 105, 271
- mesures 105
- Monter dans la hiérarchie 77
- nomenclature 94
- propriétés d'entité 75
- propriétés de l'entité 73
- propriétés de réseau 76
- rechercher une entité 101, 103, 104
- sélection d'entités 70, 71
  - boîte de dialogue Rechercher une entité 72
- termes et définitions 373
- vérification du design 95
- vues 3D 87
- zoom vers une entité 72
- enregistrer
  - annotations 225
- ensembles de couches 84
  - affichage 84
  - ensembles de couches définis par l'utilisateur
    - créer 85
    - enregistrer avec des annotations 86
    - supprimer 86
- en-tête/pied de page 319
- Entité d'annotation, barre d'outils 22
- entité de référence 119
- entité, propriétés 136
- entités d'annotation
  - mise en forme des propriétés d'annotation 302
- Entités PMI 141
- entités PMI
  - alignement 142
  - aller à 142
  - configuration 142
    - captures 143
    - systèmes de référence 143
    - vues 142
  - filtrage 141
  - liens hypertexte 143
- espace de travail 71
- exporter
  - fichier d'annotations 226
- F**
- Favoris, onglet 24, 70, 117
- fenêtre Panoramique et zoom 41
- fichier
  - convertir 334
  - imprimer 329
  - ouverture 29
  - propriétés de fichier 34
- fichier d'annotation
  - créer 344
- fichier d'annotations 18
- fichier d'annotations de session 354
- fichier de transmission en continu 32
- fichier hors ligne 367
- fichiers
  - archives 33
  - fichier de transmission en continu 32
  - ouvrir à partir d'un serveur 31
  - ouvrir à partir du serveur 31, 32, 370
  - ouvrir un fichier local 30
  - ouvrir une URL 30
  - propriétés 33
- fichiers d'annotations 223
- fichiers d'archives 33
- Fichiers EDA 65
- fichiers hors ligne
  - gérer 368
  - supprimer 370
- filigranes 323
- filtrage de types d'entité 73
- filtre d'annotation 221
- Filtre PMI 209
- flèche, alignement 313

flèche, style 311

## G

GED/ERP/PLM/UCM 244

## I

icône indiquant une référence externe manquante 121

icône Ressource 29

icône Ressource manquante 45

icône Ressource remplacé 29

icône Ressource remplacée 45

images par seconde 208

importer

    fichier d'annotations 226

impression 315

impression par lots 315

imprimer

    en-tête/pied de page 319, 323

        ajouter 321

    fichier 329

    filigranes 323

        ajouter 325

    imprimer par lots 330

    marges 318

        définir 319

    options 315

        configurer 318

    paramètres de stylo

        créer 327

    paramètres stylo 326

        supprimer 327

    prévisualisation partielle 318, 327

    prévisualiser un fichier 328

imprimer par lots 330

indicateur annotation 29

Indicateur d'annotation 219

info-bulles 215

Informations de dessin 50

informations de dessin

    ensemble d'entités 52

    entité 51

    étiquettes/attributs 51

informations de version 20

    exportation 20

insérer des codes 319

interface utilisateur graphique 20

interface utilisateur graphique d'AutoVue

    AutoVue, barre d'outils des propriétés 22

    barre d'outils AutoVue 21

    barre d'outils Entité d'annotation 22

## L

ligne, couleur personnalisée 309

ligne, épaisseur 310

ligne, épaisseur personnalisée 310

ligne, type 309

loupe 40

loupe fenêtrée 41

## M

Markup files 223

markups 223

Measure Distance

    2D non-vector 54, 55

menus d'accès rapide 29

mode hors ligne 367, 369, 370

mode hors ligne:fichiers hors ligne 367

Model Tree 26, 115

modèle, arborescence 120, 121, 122

Modèles, onglet 26, 115

Models tab 26, 115

modes de rendu 127

modes de sélection

    2D 53, 262

    3D 184, 287

    EDA 105, 271

## N

Navigation Panel

    Models tab and Model 26, 115

    Nets tab 25, 68

Ne pas déranger 360

Nets tab 25, 68

nomenclature 93

## O

Oracle AutoVue 17

ouverture

    fichier 29

## **P**

- pack mobile 337, 344
  - mettre à jour le système principal 348
- panneau de navigation 23, 65, 71
  - Favoris, onglet 24, 70, 117
  - onglet Composants 24, 67
  - onglet Modèles et arborescence du modèle 26, 115
  - onglet Vues 27, 116
  - personnalisation 67
  - Réseaux, onglet 25, 68
- panneau des annotations 28, 220
- par couche 306
- paramètres d'impression d'origine 323
- paramètres de sélection 205, 206
- paramètres stylo 326
- police 307
- police de base 205
- prévisualisation partielle 327
- propriétés d'entité 138
  - attributs 136, 137
  - étendue 140
  - propriétés de masse 137, 138
- propriétés de fichier 33, 140
- Propriétés de l'entité, boîte de dialogue 73
- propriétés de masse 137
- propriétés, fichier 34

## **R**

- Rechercher une entité, boîte de dialogue 72
- référence de version 20
- rendu 3D 207
- rendu dynamique 3D 207
- renommer
  - couche d'annotations 231
- réseau, connectivité 75
- résolution du chargement dynamique du maillage 208
- résoudre les ressources locales 202
- ressources manquantes 45
- ressources remplacées 45

## **S**

- sélection d'entités 70
- supprimer

- annotations 302
- couche d'annotations 232
- fichier hors ligne 370
- système de coordonnées utilisateur 160
  - activer 164
  - définir 165
  - modifier 163
  - options de position 160, 161
  - supprimer 162

## **T**

- travail hors ligne 367
- Travailler hors ligne
  - reconnexion au serveur/système principal 371
- travailler hors ligne 369
- type de remplissage 311

## **U**

- unités et symboles de mesure 308
- utilisation de fichiers 2D 35

## **V**

- vérification du design 100
  - exportation des résultats 101
  - vérification des règles de design 95
- version de fichier 19
- Visibilité initiale PMI 209
- visibilité, zone de texte 313
- visite virtuelle 194
- Vue, onglet 27, 116
- vues 3D 132
  - couches 135
  - perspective 134
  - points de vue 135
  - vue de caméra 132
  - vue définie par l'utilisateur 133
    - supprimer 134
  - vue par défaut 132
  - vues d'origine 133
- vues, sélection 47

---

# Commentaires

Pour toute question relative à la prise en charge d'AutoVue, adressez-vous à votre administrateur système. Certaines opérations d'adaptation et de maintenance doivent être effectuées sur le serveur et ne peuvent pas être implémentées sur l'ordinateur client. Si l'administrateur n'est pas en mesure de résoudre votre problème, veuillez contactez Oracle Corporation.

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/autovue/index.html">http://www.oracle.com/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>
------------	---