

Table des matières

Remerciements	vii
Avant-propos	ix
Introduction	1
Convention typographique	2
1 Interfaces	
Objectifs du chapitre	3
Boîte de dialogue Startup	4
Les barres d'outils et les menus	4
Aperçu des nouveaux menus déroulants	4
Nouveautés pour les barres d'outils	8
Barre de statut	9
Les menus contextuels	9
Personnalisation du bouton droit de la souris	11
Ligne de commande normalisée	12
Questions de révision	14
Sommaire	15
2 Outils de dessin	
Objectifs du chapitre	17
Outils de la souris	18
Bouton central de la souris	18
Intellimouse	18
Outils d'accrochage et de positionnement	18
AutoSnap – Modes d'accrochage aux objets	19
PARallel	19
EXTension	20
Outils pour le repérage automatique (Autotrack)	21
Outil pour le repérage polaire (Polar Tracking)	21

Modifications des réglages du mode POLAR	24
Outils pour le repérage à l'aide des modes d'accrochage aux objets (Object Snap Tracking)	25
Questions de révision	34
Sommaire	35
3 Gestion des objets	
Objectifs du chapitre	37
Noms d'objets étendus	38
Affichage des noms d'objets étendus (Extended symbol names)	38
Configuration pour l'usage des noms d'objets étendus	38
Compatibilité avec les versions précédentes	39
Sauvegarde dans les versions précédentes	40
Problèmes engendrés par les espaces présents dans les noms des objets ...	40
Les blocs	40
Commande BLOCK	41
Commande INSERT	42
Commande WBLOCK	43
Environnement multi-documents	45
Ouvrir plusieurs dessins	45
Organisation des fenêtres de dessin	46
Méthode copier-coller	46
Méthode glisser-déposer	47
Transposition des propriétés	47
DesignCenter	49
Utilisation du DesignCenter	49
Utilisation de l'arborescence	51
Recherche	52
Menus contextuels	53
Procédures pour travailler avec le DesignCenter	54
Système d'unités dans le DesignCenter	55
Système d'unités des dessins	55
Layer management	58
Gestion des calques	58
Nouvelles caractéristiques	59
Les filtres sur les noms de calque	60
Quick select	61
Propriétés des objets	65
Pour modifier une propriété	67
Questions de révision	69
Sommaire	70
4 Communication	
Objectifs	71
Propriétés de document	72
DWGPROPS : pour définir les propriétés du document	72
Variables concernant les dates	74
Consulter les propriétés dans l'Explorateur de Windows	74

Ouverture partielle et chargement partiel	75
OPEN et PARTIALOPEN : pour ouvrir partiellement un dessin	75
La réouverture d'un dessin partiellement ouvert	78
Le chargement partiel	79
Édition locale d'un bloc ou d'une xréf	80
REFEDIT (EDITREF): pour l'édition locale d'un bloc ou d'une xréf	80
Internet et les hyperliens	84
HYPERLINK (HYPERLIEN): pour créer des liens	85
La création d'un hyperlien	86
L'accès au document lié	87
L'édition d'un hyperlien	88
Questions de révision	89
Sommaire	

5 L'habillage

Objectifs du chapitre	91
Les cotations	92
La création d'un style de cotation	93
Modification des styles de cotation	94
La boîte d'outils Dimension	98
Nouveaux types de cotes	99
QLEADER	99
QDIM : pour créer plusieurs cotes à la fois	102
Modifications des commandes de texte	105
Création de texte sur une seule ligne	105
FIND : pour chercher et remplacer du texte	106
Modification de la commande MTEXT	107
Modification de l'interligne	108
Menu contextuel	109
Formatage des fractions	109
Les hachures	112
Réduction et agrandissement des objets OLE	113
Questions de révision	115
Sommaire	116

6 Mise en page

Objectifs du chapitre	117
Mise en page	118
Procédure menant au traçage	119
Première activation d'une présentation	120
Options des présentations	120
Les fenêtres	122
Procédure de création d'une métavue	123
Configuration des métavues	123
Métavue automatique	123
Procédure pour faire incursion à l'intérieur d'une métavue	124
Verrouillage des métavues	125
Métavues de formes diverses	125

L'impression	128
L'impression par calque	128
Nouvelles options d'impression	128
Procédure pour ajouter une imprimante	130
Fichiers PC3	132
Fichier ePlot (DWF)	132
Les épaisseurs de traits	132
Options des épaisseurs de trait	134
Procédure pour le contrôle des épaisseurs de trait	135
Utilisation des styles d'impression	135
Procédure pour créer un style d'impression	136
Modification d'un style d'impression	137
Questions de révision	141
Sommaire	142

7 Le dessin en 3 dimensions

Objectifs du chapitre	143
Création du modèle	144
Débuter un nouveau dessin	144
Fixer un point de vue	144
Dessin d'une boîte	145
Dessin d'un chanfrein	145
Perçage d'un trou dans la pièce	146
Rappel du référentiel général	146
Mots-clés	147
La visualisation dynamique	147
3DORBIT: pour changer le point de vue de façon dynamique	147
Technique d'utilisation	148
Utilisation des vues prédéfinies à l'intérieur de la commande 3DORBIT	149
Réactivation de la vue initiale à l'intérieur de la commande 3DORBIT	149
3DCORBIT: permet de faire pivoter la caméra de façon continue	151
3DSWIVEL: pivotement de la caméra	151
3DDISTANCE: déplacement axial de la caméra	152
Choix du mode de projection	153
3DZOOM: ajustement du zoom de la caméra	153
3DPAN: déplacement latéral de la caméra	154
3DCLIP: permet de délimiter les objets à l'aide de plan de coupes	156
SHADEMODE: contrôle le mode d'affichage des objets 3D	161
Outils de visualisation	162
CAMERA: permet de fixer le point de mire et l'emplacement de la caméra	163
Le référentiel (UCS)	164
UCS: manipulation du système de référence	164
Option NEW	165
Option MOVE	166
Option ORTHOGRAPHIC	166
Option APPLY	166
UCSMAN: pour la gestion des référentiels	167
Onglet NAMED UCS	167
Onglet ORTHOGRAPHIC UCS	168

Onglet SETTINGS	169
L'édition des solides	170
SOLIDEDIT: permet d'éditer les objets 3D solide	170
Option FACE	171
Option EDGE	175
Option BODY	175
Option UNDO	177
Option EXIT	177
Questions de révision	182
Sommaire	184
8 Visual LISP	185
Objectifs du chapitre	185
Historique	186
La nécessité d'utiliser Visual LISP	186
L'environnement de développement intégré	187
Le chargement du premier programme	187
La mise au point d'un programme	190
La mise en forme	190
La correction de syntaxe	192
La correction de logique	193
La création d'un projet	195
L'automatisation ActiveX	197
Les nouveaux types de variables	197
Les variables de type variant	199
Les variables safearray	201
Les objets VLA et leurs méthodes	202
Les étapes de recherche de l'expression	202
Les paramètres compatibles aux expressions	206
Le modèle de l'objet 'AutoCAD Application'	207
Compilation requise	210
La fenêtre de l'Apropos	210
Les réacteurs	211
Les types de réacteurs et les événements	211
Les expressions d'actions et les appels en retour (callback)	217
La création d'objets réacteurs	218
Les contraintes relatives aux réacteurs	223
Les réacteurs temporaires et persistants	223
La compilation et la protection du code source	225
L'assistant	225
Des environnements séparés	226
La transmission de variables	226
La transmission de fonctions	227
Le chargement	227
Les contraintes du MDE	228
Solutions aux exercices	230
Questions de révision	252
Sommaire	255

Annexe 1 – Traduction des noms de commandes	
Anglais-Français	257
Français-Anglais	263
Trucs avec l’usage d’AutoCAD en français	268
Annexe 2 – Installation et préalables	
Préalables	269
Première installation	269
Ajout de composantes, ré-installation et choix du texteur	279
Installation en réseau	279
Index	281
Consultez les experts	286