

19

Dessin isométrique

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

Définitions	785
Préparation du dessin isométrique	785
SNAP Style: déplacement isométrique à intervalle fixe	785
GRID: trame de fond isométrique	786
ISOPLANE: pour changer le plan d'isométrie	786
DDRMODES: outils de travail par le biais d'une boîte de dialogue	787
Commande de dessin en mode isométrique	787
Arc isométrique	787
Cercle isométrique	788
LINE et PLINE en mode isométrique	788
RAY et XLINE en mode isométrique	788
TEXT et DTEXT en mode isométrique	789
Cotation en mode isométrique	789
Bloc en mode isométrique	791

20

Notions de base pour le travail en trois dimensions

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

Définitions	797
Le plan XY et l'axe Z	797
Les systèmes de référence WCS et UCS	798
Les icônes du système de référence	798
Spécification de coordonnées en trois dimensions	799
Les extrusions	801
Outils de travail	803
SNAP: pour déplacer le curseur à intervalle fixe	803
ISOPLANE: pour changer le plan d'isométrie	803
GRID: trame de fond servant de point de repère	803
ORTHO: pour assurer des déplacements parallèles aux axes	803
COORDS: pour voir l'emplacement du curseur	803
UNITS et DDUNITS: unités de travail	803
LIMITS: surface de travail	804
OSNAP et DDOSNAP: positionnement géométrique	804

21

Visionnement en trois dimensions

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

Visionnement en trois dimensions	809
VPOINT: pour obtenir un point de vue en trois dimensions	809
DDVPOINT: pour obtenir un point de vue en trois dimensions	
à l'aide d'une boîte de dialogue	812
DVVIEW: point de vue dynamique et perspective en dimensions	813
Sélection d'objets	814
Création d'une ligne de visée	815
Champ de vision	818
Mouvement giratoire	821
Plans de coupe	822
Lignes cachées	823
Retour en arrière	824
Sortie	824
PLAN: pour obtenir un point de vue en plan	824

22

Systemes de référence

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

Les systemes de référence	829
UCS: pour manipuler un systeme de référence	829
Déplacement latéral	830
Déplacement sans rotation	830
Pour faire pivoter le référentiel autour d'un axe	830
Orientation générale	831
Orientation rapide de l'axe des Z	832
Orientation rapide sur une entité	832
Orientation rapide sur le point de vue en cours	833
Rappel du référentiel précédent	834
Rappel du référentiel absolu	834
Sauvegarde du référentiel en cours	834
Rappel d'un référentiel sauvegardé	835
Élimination d'un référentiel sauvegardé	835
Liste des référentiels sauvegardés	836
Vue en plan automatique	836
DDUCS: le traitement de UCS par boîte de dialogue	837
DDUCSP: la création rapide de UCS par boîte de dialogue	838
UCSICON: pour contrôler l'affichage des icônes	839

23

Commandes de dessin en trois dimensions

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

Objets en deux dimensions	843
ARC et CIRCLE: pour créer des arcs et des cercles	843
POINT: pour créer un point	844
TRACE et SOLID: pour créer des objets pleins	844
TEXT, DTEXT, ATTDEF, DIM et MTEXT	845
Plines et dérivés	846
Multilignes	846
Régions	847
BLOCK et WBLOCK: création de symboles	847
INSERT et MINSERT: pour insérer des symboles	848
SHAPE: les fontes de symbole	848
SKETCH: les esquisses	849
Objets simples en trois dimensions	849
LINE: pour créer des lignes en trois dimensions	849
3DPOLY: pour créer des plines en trois dimensions	850
Lignes de construction	851
SPLINE: pour des splines en trois dimensions	851
Faces et mailles polygonales	854
Définition de la résolution des mailles	855
3DFACE: pour créer des plaquettes tridimensionnelles	855
Surfaces primitives	857
AI_BOX: pour créer une boîte rectangulaire	858
AI_CONE: pour créer un cône pointu ou tronqué	858
AI_DISH et AI_DOME: pour créer une demi-sphère	859
AI_MESH: pour créer un réseau de mailles planaire	859
AI_PYRAMID: pour créer une pyramide à trois ou quatre côtés	859
AI_SPHERE: pour créer une sphère	860
AI_TORUS: pour créer un tore	860
AI_WEDGE: pour créer un biseau	861

Surfaces libres	861
RULESURF: pour créer une surface délimitée entre deux courbes	861
TABSURF: pour créer une surface développée en projection	863
REVSURF: pour créer une surface de révolution	864
EDGESURF: pour créer des surfaces de Coon	866
3DMESH: pour créer une surface quelconque à l'aide de 3DFACE	869
PFACE: pour créer une surface quelconque à l'aide de faces polygonales	870
Solides en trois dimensions	873
Différences entre ACIS et AME	874
AMECONVERT: pour convertir les solides de AME à ACIS	875
Affichage des solides	876
Formes primitives	877
BOX: pour créer une boîte solide	877
SPHERE: pour créer une sphère solide	878
CYLINDER: pour créer un cylindre rond ou elliptique solide	879
CONE: pour créer un cône rond ou elliptique solide	880
WEDGE: pour créer un biseau solide	881
TORUS: pour créer un tore solide	882
Formes libres	883
EXTRUDE: pour extruder un objet fermé	883
REVOLVE: pour créer un solide de révolution	885

24

Commandes d'édition d'un dessin en trois dimensions

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

Commandes régulières	891
MOVE et COPY	891
ROTATE	891
ROTATE3D: pour faire pivoter des objets autour d'un plan quelconque	892
ALIGN: pour aligner un objet sur une autre	894
SCALE: pour modifier l'échelle des objets	895
BREAK, LENGTHEN, TRIM et EXTEND	896
STRETCH	899
CHANGE, CHPROP, DDCHPROP et DDMODIFY	899
Changer une ligne (LINE)	899
Pour changer l'orientation d'un bloc	900
Pour modifier les propriétés d'un objet	900
MIRROR	901
MIRROR3D: pour obtenir une copie inversée selon un plan arbitraire	901
ARRAY	904
3DARRAY: pour un réseau tridimensionnel	904
Multiplication rectangulaire	905
Multiplication polaire	906
FILLET et CHAMFER	907
OFFSET	908
MEASURE et DIVIDE	908
PEDIT: pour l'édition d'une pline 2D	909
EXPLODE	910
ERASE, OOPS, U, UNDO et REDO	910
Commandes spécifiques aux objets filaires en 3D	910
PEDIT: pour l'édition d'une pline 3D	910
SPLINEDIT: pour l'édition d'une spline 3D	911
Commandes spécifiques aux faces et aux mailles	911
EDGE: pour contrôler la visibilité des arêtes de 3DFACE	912
PEDIT: pour l'édition des mailles polygonales	913
Un peu d'histoire	913
Les options	914

Commandes spécifiques aux solides	918
INTERSECT: pour créer un solide commun à plusieurs solides	918
SUBTRACT: pour soustraire un solide de l'autre	919
UNION: pour unir des solides	920
INTERFERE: pour détecter les interférences entre solides	921
SECTION: pour créer une section de coupe	924
SLICE: pour trancher un solide	925
FILLET: pour arrondir les arêtes de solides	928
CHAMFER: pour chanfreiner les arêtes d'un solide	930
Comparaison des méthodes de construction	932
Révision	935

25

CSG Editor

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

Résumé	944
Régénération de solides modifiés	945
Édition de forme primitive	945
Édition de sous-embranchement	946
Édition de modificateur	946
Options de l'interface CSG	946
Boîtes de dialogue du CSG	947
Accès aux boîtes de dialogue CSG	948
Barre d'outils CSG	948
Menu déroulant des solides	948
Le Workbench CSG	949
Comment démarrer	949
Installation	949
Chargement de l'exécutable CSG Editor	950
Autorisation	950
Faire ses choix parmi les options d'interface CSG	951
Autres préférences	951
Tutoriels	952
Édition de solide	952
Création d'une boîte solide	952
Création, utilisation et édition d'une primitive CSGARRAY	959
Sommaire	963
Commandes du CSG Editor	963
CSGEDIT	964
Commandes des solides de CSG Editor	970
CSGARRAY	970
CSGBOX	971
CSGCHAMFER	971
CSGCONE	972
CSGCYLINDER	972
CSGEXTRUDE	973
CSGFILLET	973

CSGIN, CSG_AUTO	974
CSGLIST	974
CSGMOVE	975
CSGPRIMS	976
CSGREVOLVE	976
CSGSEPARATE	976
CSGSLICE	976
Autres commandes du CSG Editor	977
CSGAUTH	977
CSGDIA	977
CSGHELP	977
CSGSETUP	977
CSGZOOM	978
Redéfinition des commandes des solides d'AutoCAD	978
Fonctions AutoLISP	980
Convertisseur AME-CSG	980
Installation	980
Utilisation du convertisseur AME-CSG	980
Lecture des fichiers CSG	981
Arborescence CSG	982

26

Information sur un dessin en trois dimensions

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

LIST et DBLIST: pour obtenir de l'information sur des objets en 2D ou 3D	985
'DIST: pour mesurer des distances et des angles	986
AREA: pour calculer une superficie	986
MASSPROP: pour calculer les propriétés mécaniques	987
'ID: pour connaître les coordonnées 3D d'un point	989
'STATUS: pour obtenir de l'information générale	990

Espace papier

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

Espace objet vs espace papier	993
Cheminement suggéré	995
TILEMODE: pour passer d'un espace à l'autre	1001
MVIEW: pour la création et la visibilité de métavues	1002
MSPACE: pour une incursion dans l'espace objet	1004
PSPACE: pour un retour à l'espace papier	1005
VPLAYER: la visibilité de couches à travers une métavue	1005
LAYER: pour gérer les couches par une boîte de dialogue	1008
ZOOM XP: pour établir le rapport d'échelle de la métavue	1009
Autres commandes de visionnement	1010
Habillage	1010
PSLTSCALE: l'échelle du type de lignes dans l'espace papier	1010
La cotation	1011
Cotation dans l'espace papier	1011
Cotation dans une fenêtre flottante	1011
Les hachures	1012
Insertion d'objets externes	1013
Commandes utilitaires	1013
LIST: pour obtenir des informations sur la métavue	1013
PLOT: la commande d'impression	1013
NEW: pour commencer un dessin avec l'Assistant	1014
ZOOM et PAN: amélioration de performance	1014
Gestion des solides en trois dimensions	1014
SOLVIEW: pour créer de nouvelles vues	1016
SOLDRAW: pour obtenir un plan de coupe et des hachures	1019
SOLPROF: pour générer des profils et des lignes cachées dans des vues	1020
Révision	1021
Transfert d'objets d'un espace à l'autre	1024

28

Lignes cachées et rendus¹

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

Présentation simple	1029
HIDE: pour supprimer les lignes cachées	1029
SHADE: pour ombrager ou supprimer les lignes cachées	1031
Présentations avancées	1033
Étapes de la création d'un rendu	1033
Concepts élémentaires	1034
La lumière	1034
L'angle	1034
Réflectivité	1035
Distance et atténuation	1035
Lumière ambiante	1036
Lumière d'appoint	1036
Matériau	1037
Mappage	1038
Arrière-plan	1038
LIGHT: pour définir les lumières et les effets de lumière	1038
Lumière ponctuelle (Point Light)	1040
Définition d'une lumière distante (Distant Light)	1041
Définition d'une lumière dirigée (Spot light)	1043
SCENE: pour gérer les scènes	1044
RMAT: pour assigner les matériaux	1047
SETUV: pour contrôler les paramètres de mappage	1048
RENDER: pour créer une image ombrée réaliste ou de qualité photo	1049
Effets spéciaux	1051
BACKGROUND: pour définir l'arrière-plan	1051
FOG: pour produire un effet de brouillard	1052
LSNEW: pour appliquer une image d'aménagement paysager	1052
LSEdit: pour modifier une image d'aménagement paysager	1054
LSLIB: pour accéder à un banque d'images d'aménagement paysager	1054

1. Avec la collaboration de Jean-Pierre Trudel

Commandes utilitaires	1055
SAVEIMG : pour sauvegarder l'image	1055
REPLAY : pour rappeler une image	1055
3DSIN / 3DSOUT: pour importer ou exporter un fichier de 3D Studio	1055
STATS : pour afficher les statistiques du dernier rendu	1056
Décharger le module RENDER	1056

29

Macrocommandes

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

Macrocommande au lancement d'AutoCAD	1061
SCRIPT: pour l'exécution de la macrocommande	1062
SCRIPT ou dessin prototype ?	1063

30

Présentation visuelle (slide)

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

MSLIDE: pour sauvegarder une image sous forme de cliché	1067
SLIDELIB: pour la création d'une banque de clichés	1068
VSLIDE: pour rappeler un cliché	1070
Animation	1071
Création d'une macrocommande	1071
Délai entre chaque cliché	1072
Chargement au préalable du prochain cliché	1072
Présentations perpétuelles	1072
Affichage de clichés dans plus d'une fenêtre	1073

31

◆ Langage DIESEL

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

Fonctions DIESEL	1077
MODEMACRO: Modification de la ligne de statut	1079

Boîte et barre d'outils

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

Boîte et barre d'outils	1083
Création	1083
Modification	1086
Suppression	1086
Visibilité	1087
Outils	1087
Ajout	1087
Suppression de l'icône	1088
Modification	1089
L'éditeur d'icônes	1089
Liste déroulante d'outils	1091
Liste déroulante fournie par AutoCAD	1092
Liste déroulante personnalisée	1092
Fixer l'outil en tête de liste	1093

33

Création de menus

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

Fichiers	1097
Fichiers source	1097
Compilation	1097
◆ ACAD.MNL vs autres fichiers d'autochargement	1099
Outils de programmation	1102
Convention de la présentation	1103
Menu d'écran simple	1103
Codes spéciaux	1104
– Usage du nom anglais	1104
. – Usage de la vraie commande	1104
' – Appel de la commande en transparence	1104
[... ..] – Étiquette	1105
\ – Interaction avec l'utilisateur	1106
+ – Plusieurs lignes d'instructions traitées en une seule	1107
; – Code de retour plus visible	1107
^C, ^P et autres caractères de contrôle spéciaux	1108
! – Évaluation du contenu d'une variable AutoLISP	1109
\$M=(... ..) – Évaluation d'une expression DIESEL	1110
[Étiquette...]*^C^C – Répétition de la commande	1111
// – Commentaires	1111
Création de texte	1111
Sections de menu	1112
Sous-sections de menu	1113
Rappel des sous-sections de menu	1115
Sous-menus d'écran sous DOS	1118
Appel de sous-section par une routine d'AutoLISP	1120
Rappel automatique des sous-sections de menu d'écran	1120
Menus d'images	1122
Menus de tablette	1123
Menus de la souris de la tablette	1125
Menus de la souris de système	1126
Menus contextuel pour les poignées	1127

Messages d'aide	1127
Menus déroulants et menu du curseur	1128
Langage DIESEL	1129
Menus déroulants	1130
Cases inactives	1130
Cases marquées	1131
Vérifier le statut de la rubrique	1132
Appel d'une macro de menu	1132
Navigation par le clavier (Windows)	1133
Afficher les touches de raccourci	1133
Historique des dessins	1134
Barres et boîtes d'outils	1135
Sous-sections de menu	1135
Identification de la boîte	1136
Outil simple	1136
Liste déroulante d'outils	1137
Outils à icône dynamique	1138
Séparateur	1138
Résumé	1138
Redéfinition du clavier	1139

34

Création de patrons de hachures

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

Création d'un patron simple	1145
Création d'un patron composé	1146
Considérations spéciales sur les hachures	1147

35

◆Création de formes et de polices de caractères

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

Codes de définition d'un symbole	1151
Codes spéciaux	1152
Création de formes (shapes)	1158
Création de polices de caractères	1159
En-tête	1161
Interlignes	1162
Création d'un caractère	1163
Les caractères accentués	1164
Indices et exposants	1173

36

Introduction à Windows

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

Les différentes versions de Windows	1191
Lancement de Windows 3.1 et de Windows for WorkGroups 3.11	1191
Windows 3.0	1192
Windows 3.1	1192
Windows for WorkGroups 3.11 (alias WFW ou WWG)	1192
Windows NT 3.1	1192
Windows NT 3.5 et 3.51	1193
Windows NT 4.0	1193
Windows 95	1194
Choix du système d'exploitation	1194
Le bureau	1196
Interface classique	1196
Interface Windows 95	1196
La barre des tâches	1197
Les fenêtres	1197
Passage de l'une à l'autre	1198
Interface classique	1198
Interface Windows 95	1199
Types de fenêtre	1200
Les composantes	1202
Composantes de base	1202
Variations des composantes de l'«interface Windows 95»	1205
Disposition des fenêtres	1206
Les icônes sous l'interface classique	1207
Les icônes sous l'interface Windows 95	1208
La configuration des couleurs	1209
L'usage de la souris sous «Windows 95»	1210

37

◆ Opérations de base sous «Windows classique»

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

Le Gestionnaire de programmes	1215
Les groupes et leurs applications	1217
Les groupes	1217
Création d'un groupe sous Windows 3.1 et Windows for WorkGroups 3.11	1217
Création d'un groupe sous Windows NT	1218
Modification d'un groupe	1219
Destruction d'un groupe	1220
Les applications	1220
Procédure de création d'une icône d'application	1221
Copie ou déplacement d'une icône d'application	1224
L'emploi des touches de raccourci	1226
Les réponses aux messages du système	1228
L'utilisation de l'aide	1228
Informations de la barre de menus déroulants	1229
Fichier: pour ouvrir un fichier d'aide ou imprimer la rubrique	1229
Édition: pour copier le contenu ou ajouter vos notes	1229
Signet: pour atteindre instantanément une rubrique	1231
?: pour de l'aide sur l'utilisation de l'aide	1232
Informations de la barre d'outils	1232
Index: pour revenir à la rubrique d'entrée	1232
Rechercher: pour choisir le titre d'une rubrique	1232
Précédent: pour afficher à nouveau la dernière rubrique consultée	1234
Historique: pour choisir parmi les 40 dernières rubriques consultées	1234
Extraire: pour rechercher des mots clés parmi les rubriques	1234
Glossaire: pour obtenir l'explication des mots	1235
< < et > > : pour défiler de page en page	1235
Informations à l'intérieur de la fenêtre	1235
La copie, la coupure et le collage d'information d'une application à l'autre	1236
Transfert d'informations entre applications conçues pour Windows	1237
Transfert d'informations entre applications conçues pour Windows et DOS	1238
Fermer une application, un document ou Windows	1240

◆ Opérations de base sous «Windows 95»

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

La barre des tâches	1245
Le bouton Démarrer	1245
Ajouter/modifier des rubriques au menu Démarrer	1247
Les fenêtres ouvertes	1249
Altérer la barre des tâches	1249
Les services actifs	1249
Propriétés de la barre des tâches	1250
Repositionner la barre des tâches	1251
Les dossiers et leur contenu	1251
Les dossiers	1251
Les icônes d'applications, de documents et de raccourcis	1253
L'emploi des touches de raccourci	1255
La corbeille	1257
Les réponses aux messages du système	1258
L'utilisation de l'aide	1258
Rechercher: pour choisir le titre d'une rubrique	1258
La copie, la coupure et le collage d'information d'une application à l'autre	1260
Transfert d'informations entre applications conçues pour Windows	1261
Fermer une application, un document ou Windows	1261
Démarrage d'une session DOS	1262

39

Applications sous Windows

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

Gestionnaire de fichiers	1267
Description des composantes de la fenêtre	1267
Gestion des répertoires et des fichiers	1269
Copier des fichiers ou des répertoires	1270
Déplacer des fichiers ou des répertoires	1272
Renommer des fichiers ou des répertoires	1272
Supprimer des fichiers ou des répertoires	1272
Recherche des fichiers	1273
Modification des attributs de fichiers	1273
Lancement d'un programme	1274
Lancement de l'impression d'un document	1275
Association des fichiers à une application	1277
Création d'icônes d'application	1279
Explorateur	1280
Description des composantes de la fenêtre	1280
Copier ou déplacer des dossiers et des fichiers	1283
Renommer un dossier ou un fichier	1283
Supprimer des fichiers ou des dossiers	1284
Recherche de fichiers ou de dossiers	1284
Modification des attributs de fichier	1284
Lancement d'un programme	1285
Association des fichiers à une application	1286
Création d'icônes d'application	1287
Gestionnaire d'impression	1287
Bloc-notes	1289
Horloge	1293
Applications au démarrage	1294
Exécution d'une version d'AutoCAD pour DOS sous Windows	1294
Windows 3.1 et Windows for WorkGroups	1294
Windows NT	1295

40

Communications sous Windows

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

Concepts de serveur et de client	1299
◆ Dynamic Linked Library (DLL)	1299
◆ Dynamic Data Exchange (DDE)	1299
L'exemple du fichier quasi-DXF	1302
L'exemple de l'arbre de transmission	1303
Objet Linking and Embedding (OLE)	1307
Terminologie associée à OLE	1308
Termes de base	1308
Commandes employées dans Windows	1309
Commandes offertes par AutoCAD	1310
Modifier, réparer ou restaurer une liaison rompue	1312
Objets packagés	1313
Gestionnaire de fichiers	1314
Gestionnaire de liaisons	1315
Document entier ou partiel	1315
Ligne de commandes	1316
Modifier une icône packagée	1316
Répertoire	1317
Traitement de texte Write	1321
Procédure pour lier des cellules d'Excel	1321
Procédure pour lier un dessin	1321
Procédure pour recadrer l'image du dessin	1321
Procédure pour déplacer ou changer les dimensions de l'image du dessin	1323
Procédure pour incorporer un objet packagé	1323
Procédure de mise à jour des données	1324

Internet¹

◇ Notions avancées ◆ Notions très avancées

Contenu

À qui s'adresse ce chapitre?	1327
Historique et fonctionnement général d'Internet	1327
Historique	1328
Structure actuelle	1328
Accès à Internet	1329
Lignes de télécommunication	1330
Bénéfices d'Internet ?	1332
Outils requis	1333
Modem	1333
Ligne téléphonique	1334
Fournisseur de services Internet	1334
Logiciel TCP/IP	1335
Logiciels de navigation	1335
Branchement sur Internet?	1336
Rôles du fournisseur de services Internet	1336
Quelques concepts de base	1337
Outils et ressources d'Internet	1338
Le World Wide Web	1338
Page Web	1338
Comment accéder aux pages Web?	1339
Page d'accueil	1339
Recherche d'informations	1340
Publications sur le World Wide Web	1341
Plug-ins	1341
Le transfert de fichiers par FTP	1341
Session FTP	1342
Logiciel FTP	1344

1. Avec la collaboration de Monsieur Kuntharet Hing.

Le courrier électronique	1344
Mode de fonctionnement	1344
Courrier électronique avec Netscape	1345
Envoi et réception de messages	1346
Attachement de fichiers	1347
Format MIME	1347
Comment trouver une adresse de courrier électronique?	1348
Les forums publiques de discussion	1348
Mode de fonctionnement	1348
Accès aux groupes de discussion avec Netscape	1349
Structure des groupes de discussion	1349
Liste des groupes de discussion et inscription	1349
Échange avec les autres membres	1350
Nétiquette	1351
Les autres ressources et outils d'Internet	1352
L'Intranet	1352
Internet pour les usagers d'AutoCAD	1352
Site FTP	1352
Forums de discussion	1352
World Wide Web	1353
Nouveaux outils d'Autodesk: «Whip! Plug-in» et «AutoCAD Internet Utilities»	1353
Whip! Plug-in	1354
AutoCAD Internet Utilities	1355
Préparation de la page web	1356
DWFOUT: pour créer un fichier au format web	1356
Création de tous les fichiers DWF	1357
Ajout de fichiers DWF à une page Web	1361
Rendre le plug-in Whip! disponible	1364
Enregistrement d'un type MIME	1365
Sécurité de l'information	1365
Nouveautés de la version AIU (Autodesk Internet Utilities) 3.0	1365
Autres utilitaires Internet d'Autodesk	1365
Utilisation quotidienne	1365
ATTACHURL: pour attacher un URL	1366
DETACHURL: pour supprimer le URL	1367
LISTURL: pour dresser la liste des URL attachés aux objets	1367
SELECTURL: pour sélectionner les objets attachés à un URL	1368
GOTOURL: pour accéder au URL	1368
Utilisation du plug-in Whip!	1369
BROWSER: pour démarrer un navigateur	1371
INSERTURL: pour insérer un fichier dessin	1372
OPENURL: pour ouvrir un dessin identifié par un URL	1373
SAVEURL: pour sauvegarder un dessin sur un site	1375
INETCFG: pour configurer une connexion Internet	1375
INETHELP: pour obtenir de l'aide	1376
Conclusion	1377