

## ANNOTATIONS DANS LES VIEWPORTS

Vous avez pu vous rendre compte avec quelle facilité une mise en page peut être réalisée grâce aux **Couches de Présentation** et aux **Viewports**. Mais savez-vous que les **Viewports** peuvent être complétés de différentes façons, par des objets essentiellement 2D.

On peut par exemple leur adjoindre **des annotations de type texte, des cotations, des légendes, des symboles ou encore des éléments graphiques variés** pour mettre en évidence une partie du Viewport. Notez par ailleurs que tous ces éléments peuvent se combiner entre eux.

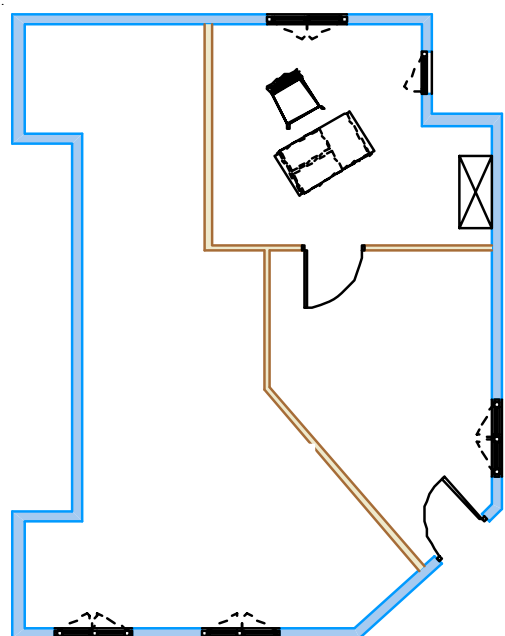
**Chaque élément d'annotation n'appartient qu'au Viewport dans lequel il a été placé, et ne sera vu ni dans les autres viewports, ni dans le dessin général.**

L'intérêt d'associer une annotation à un Viewport réside dans la manipulation du Viewport lui-même. Si vous décidez de modifier votre mise en page en réorganisant la place de chaque Viewport, l'annotation, quelle qu'elle soit, suivra cette évolution. Vous pourrez aussi créer des configurations différentes d'un même projet grâce aux Viewports et à leurs options de gestion des couches / classes individuelles.

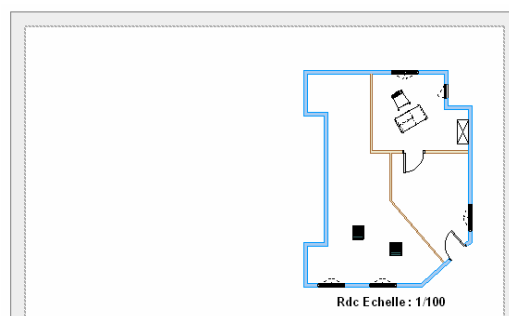
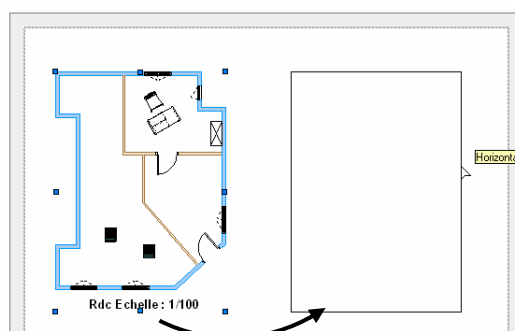
Vous réalisez sans peine les innombrables possibilités qu'offre la notion d'annotation associée aux viewports.

➤ **Le but de ce petit tutorial est d'illustrer cet aspect pratique, à travers quelques exemples.**

1. Double cliquez sur un **Viewport**. Par défaut une boîte de dialogue propose l'option **Annotations**. C'est celle-ci que nous allons utiliser de différentes manières.
2. Gardez ce choix et cliquez sur le bouton OK. Les éventuels autres **Viewports** sont momentanément masqués. **Ecrivez par exemple l'échelle du viewport** et ensuite cliquez sur le bouton **Quitter annotation Viewport** en haut à droite de la barre des modes.
3. Le texte étant intégré au **Viewport**, il sera déplacé en même temps que celui-ci.

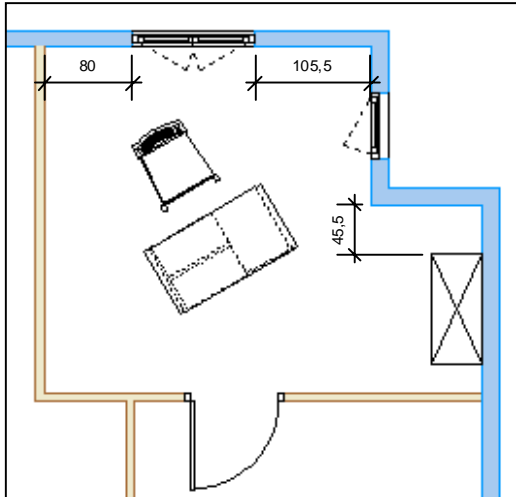


Rdc Echelle : 1/100



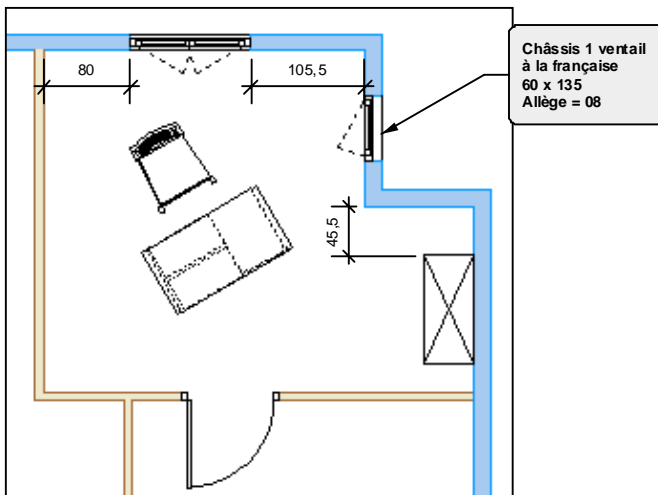
Un **Viewport** peut aussi servir à agrandir une partie du dessin, et permettre d'y placer des cotations là où elles seraient difficiles à lire sur le plan général.

4. Créez par exemple un **Viewport** de détail agrandi et double cliquez dessus. Cette fois, au lieu d'entrer un texte, placez quelques cotations sur les objets. La hauteur du texte de la cotation s'adapte automatiquement à l'échelle du viewport de manière à ce qu'elle soit toujours identique dans tous les viewports, et ce quelle que soit leur échelle.



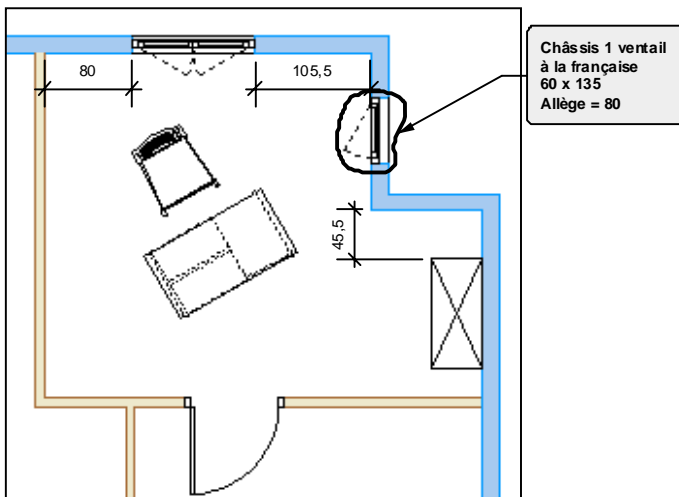
Rdc - Détail bureau : 1/50

5. Complétez maintenant le **Viewport** par une annotation de type légende en utilisant l'outil **Légende** de la trousse d'outils **Dessin 2D**.



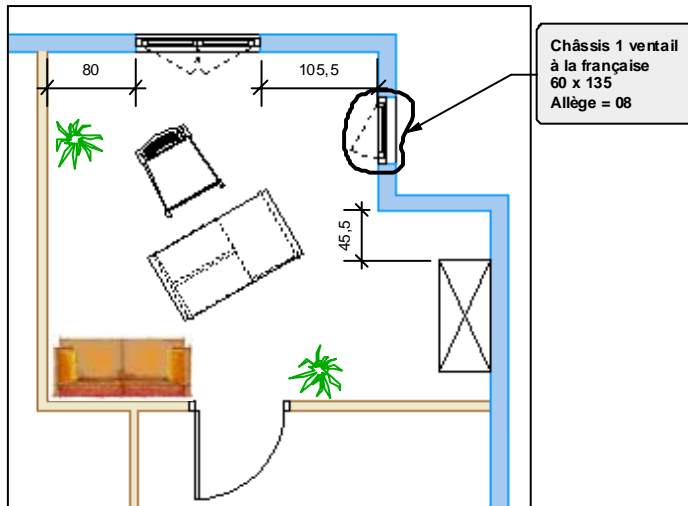
Rdc - Détail bureau : 1/50

6. Vous pouvez aussi illustrer un détail dans le **Viewport** à l'aide de n'importe quel outil de dessin 2D. Dans l'exemple suivant, une polyligne courbe met en évidence la fenêtre à laquelle on a ajouté le commentaire.



Rdc - Détail bureau : 1/50

7. Vous pouvez **ajouter des symboles 2D** dans le **Viewport**, pour par exemple imaginer une possibilité d'aménagement, mais sans que ceux-ci ne se voient dans les autres viewports ou dans le dessin général.



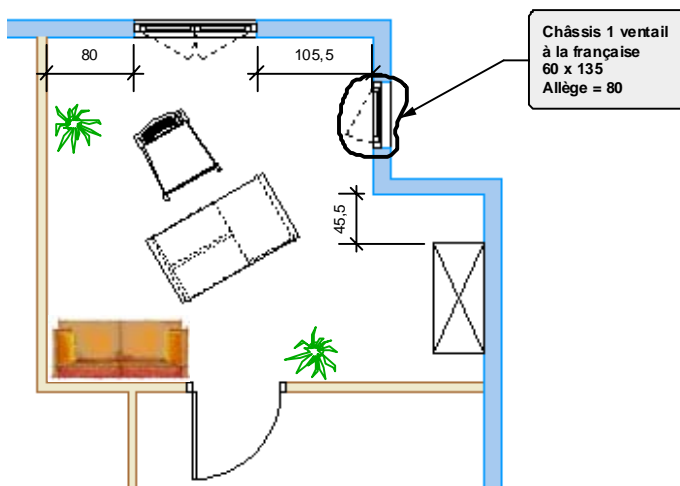
Rdc - Détail bureau : 1/50

8. Lorsque vous avez terminé de placer les textes, les cotes et les diverses annotations, cliquez en haut à droite de la barre des modes sur le bouton "*Quitter annotation viewport*" pour sortir du mode d'édition.

### ➤ En complément

Pour terminer le travail de présentation du Viewport, vous pouvez passer en mode **Découpage** pour intervenir cette fois **sur le contour et la zone de dessin qu'il délimite**.

Après le double clic sur le Viewport, choisissez l'option **Découpage** dans la boîte de dialogue qui apparaît. Dans la **palette des attributs graphiques**, activez l'attribut de trait **Transparent** sur votre Viewport. Le trait de contour disparaît, offrant ainsi une meilleure lisibilité.



Rdc - Détail bureau : 1/50

Votre imagination fera le reste.