



COMMENT AFFICHER LES COMPOSANTS DE MURS DANS UNE COUPE ?

Introduction

L'utilisation des composants dans les styles de murs permet de représenter un mur composite avec la plus grande précision. Mais qu'en est-il de la représentation de ce même mur dans une coupe ? C'est ce que propose d'expliquer en détail notre truc et astuce de ce mois.

ASTUCE DU MOIS

PRINCIPE

Le principe est le suivant. Vous allez recourir à la combinaison de différents constituants : des **classes créées spécialement pour les composants** de murs, un **style de mur incluant des composants**, auxquels seront associées ces classes, et un **Viewport de coupe** dans lequel la gestion de **l'affichage des composants** va se révéler fort simple.

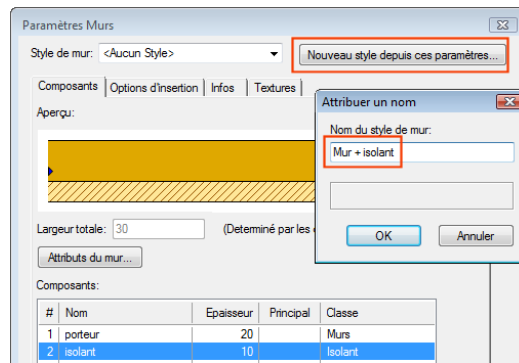
1. Bien que cela ne soit pas obligatoire, commencez par créer deux classes : une pour le **mur porteur** et une pour le **composant** que vous souhaitez utiliser, par exemple un **isolant**. Donnez-leur des attributs graphiques. Ces classes permettront de mieux gérer les composants dans le viewport.

Visibilité	Nom de classe	Att...	Fond	Trait	Style	Epaisseur	Marq...
<input type="checkbox"/>	Cotation	N				0,05	▶▶
<input checked="" type="checkbox"/>	Général	N				0,05	▶▶
<input type="checkbox"/>	Isolant	O	Hachure 4			0,05	▶▶
<input type="checkbox"/>	Murs	O				0,35	▶▶
<input type="checkbox"/>	PF-Battant	N				0,05	▶▶
<input type="checkbox"/>	PF-Chassis	N				0,05	▶▶

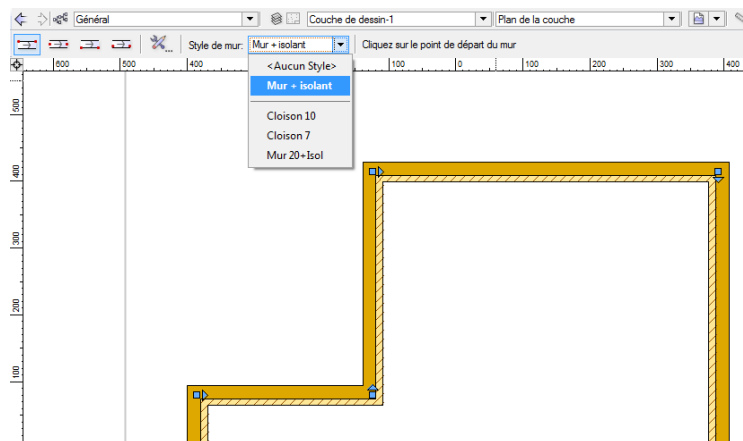
2. Créez ensuite un style de mur dans lequel vous allez définir deux composants : un pour le porteur et un autre pour l'isolant. **Associez chaque composant à sa classe** dans le menu des attributs de composant, et n'oubliez pas de **cocher les cases Utiliser Attributs de classe**.

#	Nom	Epaisseur	Principal	Classe
1	Porteur	20		Murs
2	Isolation	10		Isolant

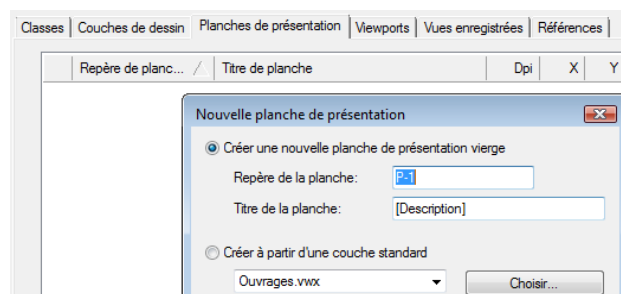
3. Créez ensuite le **style de mur** à l'aide de la commande **Nouveau style depuis ces paramètres**. Attention : en version Standard, vous ne pouvez pas créer de style de mur. Vous devrez utiliser le mur composite directement.



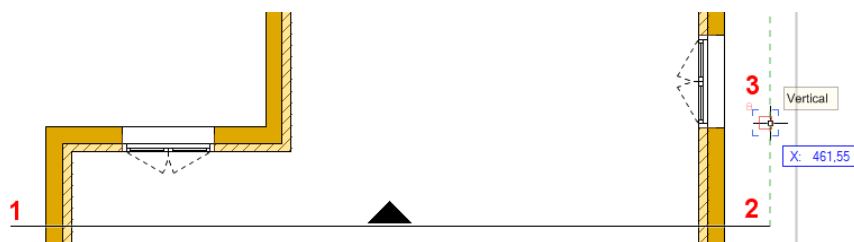
4. Vous constatez que le style de mur apparaît maintenant dans la boîte de dialogue avec ses paramètres graphiques. Validez par OK pour quitter cette boîte.
5. Sélectionnez le style de mur en double cliquant dessus dans la palette des ressources, ou choisissez-le dans le menu déroulant de la barre des modes de l'outil mur. Dessinez les murs.



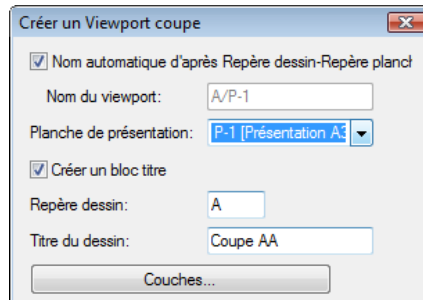
6. Créez ensuite une **Planche de présentation** à l'aide de la commande **Nouvelle** de la boîte de dialogue de gestion des couches, et renseignez tous les champs nécessaires



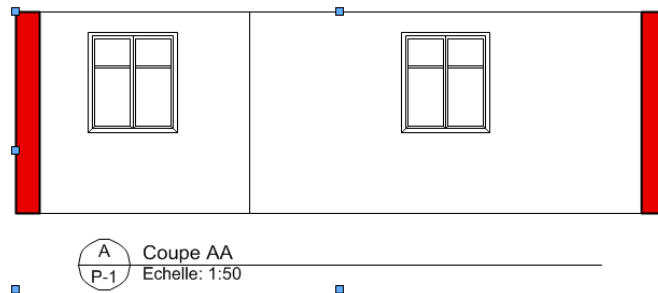
7. Une fois la planche de présentation créée, retournez sur la couche des murs et sélectionnez la commande **Créer une coupe** du menu *Organisation*.
8. Tracez la ligne de coupe sur votre dessin et au troisième point, validez par un double clic pour ouvrir la boîte de dialogue de paramétrage de la coupe



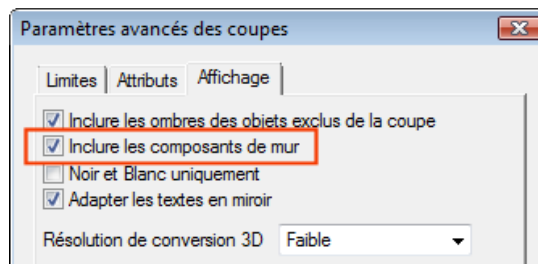
9. Choisissez dans la liste la **planche de destination**, renseignez les champs nécessaires et validez par OK.



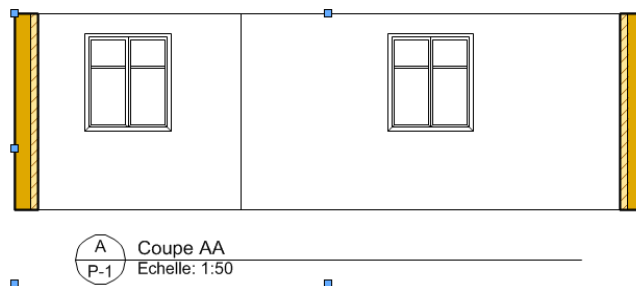
10. Le viewport de coupe apparaît sur la planche de présentation. Il possède sa propre classe: **Style de coupe** qui contient des paramètres par défaut.



11. Le viewport de coupe étant sélectionné, repérez tout en bas de la **palette Info objet** le bouton **Paramètres avancés**. Cliquez sur ce bouton pour accéder aux options.
12. Dans l'onglet **Affichage**, cochez la case **Inclure les composants de mur**.



13. Le viewport de coupe demande à être recalculé. Cliquez sur le bouton **Rafraîchir** de la palette Info objet. Les composants apparaissent désormais dans la coupe.

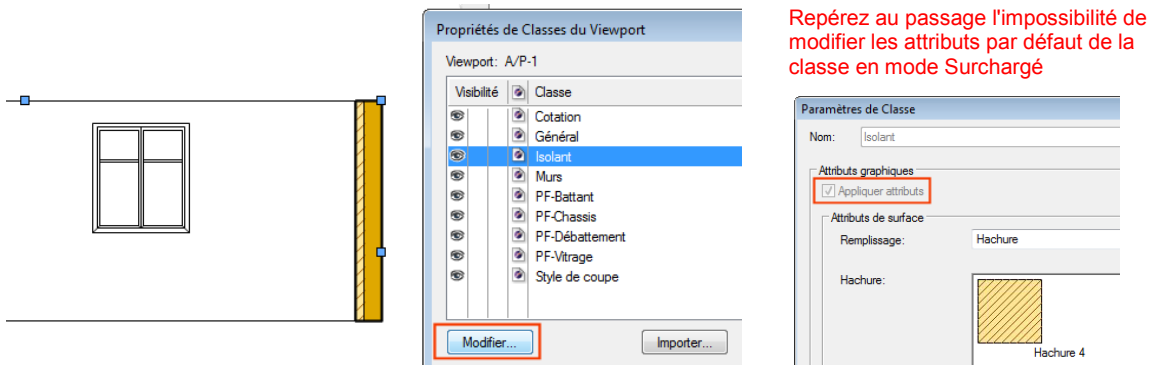


INFORMATION COMPLÉMENTAIRE

L'intérêt d'avoir créé une classe pour chaque composant est double : on peut alors masquer les composants, à la fois dans le dessin, et dans le viewport.

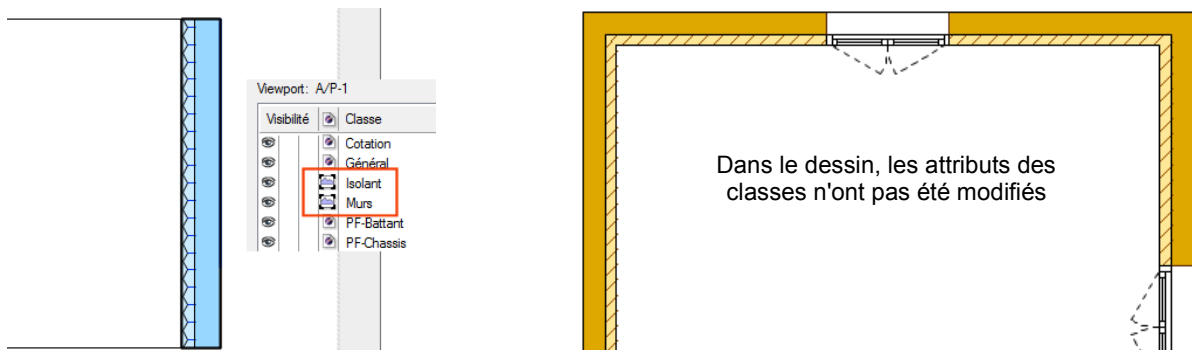
Mais cela prend tout son sens lorsqu'on édite les options des classes dans le viewport proprement dit, car on peut aller plus loin.

Le bouton **Modifier** permet en effet de changer les attributs de la classe, mais **uniquement dans le viewport concerné**. On dit alors que la classe est "**surchargée**". Si l'on change ici les attributs graphiques des classes, la modification se reflétera juste dans ce viewport.



Repérez au passage l'impossibilité de modifier les attributs par défaut de la classe en mode Surchargé

Dans l'exemple ci-dessous, les classes *Isolant* et *Murs* ont été modifiées dans les options de classe du viewport, et l'icône de la quatrième colonne s'est modifiée. Cela indique que les classes n'utilisent plus leurs attributs d'origine.



Pour revenir aux attributs de classe par défaut, cliquez sur le bouton **Revenir** pour chaque classe modifiée.

