

# Manuel utilisateur de CADintosh 8.8.8

© 2002-2025, Lemke Software GmbH © 1992-2001, Thorsten Lemke

Traduction française

© 2003-2025, SARL Mac V.F. © 1994-2002, Philippe Bonnaure

Manuel utilisateur v1.7.8 du 21/05/2025



Cliquez ce lien pour débuter la lecture du guide Cliquez ce lien pour connaître les nouveautés et améliorations de cette version du manuel

#### Identification du document

Manuel utilisateur de CADintosh 8 pour macOS 10.13.0 (High Sierra) à macOS 15.x (Sequoia). Ce document comporte 209 pages et a été réalisé avec la version 8.8.8 de CADintosh.

#### Notice de copyright

© 2002-2025, Lemke Software GmbH & Thorsten Lemke

© 1992-2001, Thorsten Lemke

© 2003-2025, SARL Mac V.F. & Philippe Bonnaure. Tous droits réservés.

© 1994-2002, Philippe Bonnaure.

Mac V.F. et le logo Mac V.F. sont des marques de la SARL Mac V.F.

CADintosh et le logo CADintosh sont des marques de la société Lemke Software GmbH.

Apple, le logo Apple et Macintosh sont des marques commerciales déposées d'Apple Computer Inc, enregistrées aux États-Unis et dans d'autres pays. Mac et le logo macOS sont des marques commerciales déposées d'Apple Computer Inc.

#### Note légale

Le logiciel CADintosh ainsi que les instructions qui l'accompagnent sont fournis tels quels, sans garanties d'aucune sorte. L'auteur Thorsten Lemke, Lemke Software GmbH, le traducteur et la SARL Mac V.F. ne sont, en aucun cas, responsables des dommages matériels ou logiciels qui pourraient être causés par l'utilisation de ce logiciel. Les risques et les performances sont assumés par l'utilisateur. Si les instructions ou le programme sont inadéquats, c'est à l'utilisateur, et non à Thorsten Lemke, Lemke Software GmbH et/ou au traducteur ou à la SARL Mac V.F. d'assumer les coûts de remise en état ou de maintenance.

#### **Restrictions et limitations**

La diffusion et la reproduction de ce document, même partielle, sont interdites sauf autorisation écrite express de la SARL Mac V.F.

La diffusion de CADintosh doit être réalisée par la duplication intégrale et sans altération d'aucune sorte de l'œuvre. L'archive d'installation ne doit en aucun cas être altérée lorsqu'elle est transmise à un tiers.

#### Distribution

La SARL Mac V.F. est le distributeur officiel et exclusif pour la France et les pays francophones des produits de la société Lemke Software GmbH.



# Avant-propos

La documentation française de CADintosh 8 est exclusivement fournie sous la forme de fichiers au format PDF qu'il est possible de consulter à l'écran ou d'imprimer. Elle comporte les volumes suivants :

- \* Le **Manuel utilisateur v1.7.8**. C'est le document que vous êtes en train de lire. Ce manuel présente et décrit les fonctions du logiciel.
- \* Le **Manuel de prise en main v1.7.8**. Ce manuel permet une prise en main du logiciel en expliquant comment réaliser le dessin d'un appartement.

# Avertissement

Vous devez être familiarisé avec l'environnement Macintosh (menu, dialogue, bouton, etc.). Cette documentation utilise volontairement des termes et des définitions standard. Si vous n'êtes pas encore assez familiarisé avec l'environnement Macintosh référez-vous au manuel de l'utilisateur livré avec votre ordinateur ou au Guide en ligne du Finder accessible à partir de l'élément de menu *Aide* de la barre de menu du Finder.

# Support technique

N'hésitez pas à nous signaler toute anomalie ou suggestion. Pour cela, veuillez toujours rappeler dans vos correspondances :

Pour le logiciel :

- \* Le numéro de version du logiciel,
- \* Le numéro de version du système macOS utilisé.

Pour le manuel :

- \* Le numéro de version du manuel (indiqué sur la page de garde),
- \* Le numéro de page où réside l'anomalie et si nécessaire un extrait du texte ou une copie d'écran de la zone concernée.

Vous pouvez nous contacter par :

\* **Courriel** à support@macvf.com

Rejoignez la communauté des utilisateurs francophones sur notre forum.



# Nouveautés et améliorations de la version 1.7.8 du manuel utilisateur pour CADintosh 8.8.8.

Version	Date	Description
1.7.8	21/05/2025	Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version <b>8.8.8</b> de CADintosh.
		<ul> <li>Ajout des paragraphes :</li> </ul>
		<ul> <li>Élément (Menu &gt; Options)</li> </ul>
		<ul> <li>Commandes de l'application Raccourcis (Annexes)</li> </ul>
		<ul> <li>Mise à jour des paragraphes :</li> </ul>
		Menu options
		<ul> <li>Plumes (Menu Options)</li> </ul>
		<ul> <li>Numéro de plume (Barre de commandes)</li> </ul>
		♦ Attributs des calques (Menu Calaues)

# Le paragraphe 10 liste l'historique des versions du **Manuel utilisateur**.

# Cliquez ce lien pour débuter la lecture du guide



1	Poi	nt de départ	14
2	Prés	sentation	15
2.1	Co	nfiguration minimale requise	15
2.2	Im	portation/Exportation	15
2.3	Do	onnées techniques	
3	Fon	actions de hase	17
21	Drá	écontation de la fanêtre de traveil	17
3.1	D.		
3.2	Bai	rre de commandes	
3.	2.1	Numero de plume	
3.	2.2	Largeur de ligne	
3.	2.3	Style de ligne	
3.	2.4	Calques	20
3.	2.5	Groupe	
3.	2.6	Echelle	
3.	2.7	Couleur	21
3.	2.8	Jeux de réglages	
	3.2.8	8.1 Définir un jeu de réglages	23
	3.2.8	8.2 Editer un jeu de réglages	
	3.2.8	8.3 Supprimer un jeu de réglages	
	3.2.8	8.4 Appliquer un jeu de réglages	
	3.2.0	8.5 Ouvrir un ensemble de jeux de réglages et cumprimer les réglages deublens	
	3.2.0	8.7 Ouvrir un ensemble de jeux de réglages et supprimer teus les réglages doublons	25
	328	8.8 Enregistrer l'ensemble des jeux de réglages définis	23
	3.2.8	<ul> <li>Sélection automatique du jeu de réglages.</li> </ul>	
3.	2.9	Filtre	
3	2 10	Mode de saisie	
3	2.10	Coordonnées du curseur	28
3	2.11	Instruction de la ligne de commande	28
у. З	2.12	Ligne de commandes	28
3	2.15 2.14	Mode Ligne	20
э. З	2.14	Listo dos calques	2) 29
э. З	2.15	Boulier	2)
22	2.10 Roi	ita à outile graphiques	30
3.4	Lie	ate Symboles	31
3 E	T ic	ste das vuas	21
5.5	L15		
3.6	Lis	ste des informations	
3.7	Ge	estion du zoom	
4	Out	tils graphiques	34
4.1	Lig	gne	34
4.	1.1	Ligne point à point	
4.	1.2	Lignes parallèles à une ligne	35
4.	1.3	Ligne parallèle à la ligne tangente à l'arc	35
4.	1.4	Ligne avec un angle	36
4.	1.5	Ligne faisant un angle avec une autre ligne	36



4.1.6	Ligne perpendiculaire à une ligne	36
4.1.7	Ligne tangente à un arc	37
4.1.8	Ligne tangente à deux arcs	37
4.1.9	Ligne tangente à un arc avec un angle	37
4.1.10	Ligne tangente à l'arc et perpendiculaire à une ligne	37
4.1.11	Ligne tangente à l'arc formant un angle avec une ligne	38
4.1.12	Éditer la longueur de la ligne	38
4.2 Ce	rcle	39
4.2.1	Cercle avec centre et rayon	39
4.2.2	Cercle passant par deux points avec un rayon	39
4.2.3	Cercle passant par deux points	40
4.2.4	Cercle passant par trois points	40
4.2.5	Cercle tangent à un objet défini par un point et un rayon	40
4.2.6	Cercle tangent à deux objets définis par un rayon	40
4.2.7	Cercle tangent à trois objets	41
43 Ar		42
4.5 AI	Arc défini par un contro et un rayon	<b>۲۲</b>
4.3.1	Are défini par deux pointe et un rayon	<del>1</del> 2
4.3.2	Are défini par deux points et un rayon	42 /2
4.3.3	Are défini par trois points	43
4.3.4	Are tangent à un chiet défini par un point et un reven	43
4.3.5	Are tangent à doux chiete avec un rayon	<del>4</del> 5
4.3.0	Are tangent à trois abiets	<del>44</del> 11
4.3.7		++
4.4 Tex	xte-Note-Numéro d'élément	45
4.4.1	Texte horizontal	45
4.4.2	Texte avec un angle	45
4.4.3	Note	45
4.4.4	Numéro d'élément	46
4.4.5	Editer du texte	46
4.4.6	Déplacer du texte	47
4.4.7	Zone texte	47
4.4.8	Texte avec la surface de la zone	48
4.4.9	Editer les attributs du texte	48
4.5 Co	tation	50
4.5.1	Cote horizontale	50
4.5.2	Cote verticale	50
4.5.3	Cote parallèle	51
4.5.4	Cote chaînée	51
4.5.5	Cote de référence	51
4.5.6	Cote de coordonnées	52
4.5.7	Cote d'un diamètre	52
4.5.8	Cote d'un rayon	53
4.5.9	Cote d'un angle	53
4.5.10	Modifier la cote	53
4.5.11	Déplacer la cote	53
4.5.12	Éditer les attributs d'une cotation	54
4.6 Ro	gnage	55
4.6.1	Découper	55



	Rogner	
4.6.3	Arrondir	
4.6.4	Chanfreiner	56
4.6.5	Dissocier	56
4.6.6	Associer	
4.7 Tr	ansformation	58
4.7.1	Déplacer	
4.7.2	Déplacer en dx, dy	
4.7.3	Rotation	
4.7.4	Rotation circulaire horaire/antihoraire	
4.7.5	Miroir	60
4.7.6	Étirer	61
4.7.7	Redimensionner	61
4.7.8	Redimensionner non proportionnellement	61
4.8 Gr	aphique	
4.8.1	Appliquer une plume	
4.8.2	Appliquer un style	62
4.8.3	Appliquer un groupe	
4.8.4	Appliquer un calque	63
4.8.5	Appliquer une couleur (en mode individuel seulement)	63
4.8.6	Appliquer une largeur (en mode individuel seulement)	63
4.8.7	Appliquer tous les attributs	63
4.8.8	Mesurer	
4.8.9	Éditer tous les attributs	64
4.9 Su	ppression	
4.9.1	Supprimer un objet	
4.9.2	Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection	
4.9.2 4.9.3	Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections	
4.9.2 4.9.3 4.9.4	Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection	
4.9.2 4.9.3 4.9.4 <b>4.10 Re</b>	Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection mplissage	
4.9.2 4.9.3 4.9.4 <b>4.10 Re</b> 4.10.1	Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection <b>mplissage</b> Hachurage	
4.9.2 4.9.3 4.9.4 <b>4.10 Re</b> 4.10.1 4.10.2	Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection <b>mplissage</b> Hachurage Matériau	
4.9.2 4.9.3 4.9.4 <b>4.10 Re</b> 4.10.1 4.10.2 4.10.3	Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection <b>mplissage</b> Hachurage Matériau Niveau de gris	
4.9.2 4.9.3 4.9.4 <b>4.10 Re</b> 4.10.1 4.10.2 4.10.3 4.10.4	Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection <b>mplissage</b> Hachurage Matériau Niveau de gris Motif.	
4.9.2 4.9.3 4.9.4 <b>4.10 Re</b> 4.10.1 4.10.2 4.10.3 4.10.4 <b>4.11 Po</b>	Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection mplissage Hachurage Matériau Niveau de gris Motif	
4.9.2 4.9.3 4.9.4 <b>4.10 Re</b> 4.10.1 4.10.2 4.10.3 4.10.4 <b>4.11 Po</b> 4.11.1	Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection <b>mplissage</b> Hachurage Matériau Niveau de gris Motif <b>lyligne.</b> Créer une polyligne.	
4.9.2 4.9.3 4.9.4 <b>4.10 Re</b> 4.10.1 4.10.2 4.10.3 4.10.4 <b>4.11 Po</b> 4.11.1 4.11.2	Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection <b>mplissage</b> Hachurage Matériau Niveau de gris Motif <b>lyligne.</b> Créer une polyligne Courbe de Bézier	
4.9.2 4.9.3 4.9.4 <b>4.10 Re</b> 4.10.1 4.10.2 4.10.3 4.10.4 <b>4.11 Po</b> 4.11.1 4.11.2 4.11.3	Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection <b>mplissage</b> Hachurage Matériau Niveau de gris Motif <b>lyligne</b> Créer une polyligne Courbe de Bézier Courbe de Bézier cubique.	72 72 73 73 74 74 74 74 75 76 76 77 77 77 77
4.9.2 4.9.3 4.9.4 <b>4.10 Re</b> 4.10.1 4.10.2 4.10.3 4.10.4 <b>4.11 Po</b> 4.11.1 4.11.2 4.11.3 4.11.4	Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection <b>mplissage</b> Hachurage Matériau Niveau de gris Notif <b>lyligne</b> Créer une polyligne Courbe de Bézier Courbe de Bézier cubique Spline	
4.9.2 4.9.3 4.9.4 <b>4.10 Re</b> 4.10.1 4.10.2 4.10.3 4.10.4 <b>4.11 Po</b> 4.11.1 4.11.2 4.11.3 4.11.4 4.11.5	Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection <b>mplissage</b> Hachurage Matériau Niveau de gris Motif <b>lyligne</b> Créer une polyligne Courbe de Bézier Courbe de Bézier cubique Spline Marqueur	
4.9.2 4.9.3 4.9.4 <b>4.10 Re</b> 4.10.1 4.10.2 4.10.3 4.10.4 <b>4.11 Po</b> 4.11.1 4.11.2 4.11.3 4.11.4 4.11.5 4.11.6	Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection <b>mplissage</b> Hachurage Matériau Niveau de gris Notif. <b>lyligne</b> Créer une polyligne Courbe de Bézier Courbe de Bézier cubique Spline Marqueur Déplacer des points d'une polyligne	72 72 73 73 74 74 74 74 75 76 76 77 77 77 77 77 77 78 78 78 78 78
4.9.2 4.9.3 4.9.4 <b>4.10 Re</b> 4.10.1 4.10.2 4.10.3 4.10.4 <b>4.11 Po</b> 4.11.1 4.11.2 4.11.3 4.11.4 4.11.5 4.11.6 4.11.7	Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection <b>mplissage</b> Hachurage Matériau Niveau de gris Motif <b>lyligne</b> Créer une polyligne Courbe de Bézier Courbe de Bézier cubique Spline Marqueur Déplacer des points d'une polyligne Effacer des points d'une polyligne	
4.9.2 4.9.3 4.9.4 <b>4.10 Re</b> 4.10.1 4.10.2 4.10.3 4.10.4 <b>4.11 Po</b> 4.11.1 4.11.2 4.11.3 4.11.4 4.11.5 4.11.6 4.11.7 4.11.8	Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection <b>mplissage</b> Hachurage Matériau Niveau de gris Motif <b>lyligne</b> Créer une polyligne Courbe de Bézier Courbe de Bézier cubique Spline Marqueur Déplacer des points d'une polyligne Effacer des points d'une polyligne	
4.9.2 4.9.3 4.9.4 <b>4.10 Re</b> 4.10.1 4.10.2 4.10.3 4.10.4 <b>4.11 Po</b> 4.11.1 4.11.2 4.11.3 4.11.4 4.11.5 4.11.6 4.11.7 4.11.8 4.11.9	Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection <b>mplissage</b> Hachurage Matériau Niveau de gris Motif <b>lyligne</b> Créer une polyligne Courbe de Bézier Courbe de Bézier Courbe de Bézier cubique Spline Marqueur Déplacer des points d'une polyligne Effacer des points d'une polyligne Éffacer des points à une polyligne	
$\begin{array}{r} 4.9.2 \\ 4.9.3 \\ 4.9.4 \\ \textbf{4.10.1} \\ \textbf{4.10.2} \\ 4.10.2 \\ 4.10.3 \\ 4.10.4 \\ \textbf{4.11.1} \\ \textbf{4.11.2} \\ 4.11.1 \\ 4.11.2 \\ 4.11.3 \\ 4.11.4 \\ 4.11.5 \\ 4.11.6 \\ 4.11.7 \\ 4.11.8 \\ 4.11.9 \\ 4.11.10 \\ \textbf{4.11.1} \end{array}$	Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection <b>mplissage</b> Hachurage Matériau. Niveau de gris Motif <b>lyligne.</b> Créer une polyligne Courbe de Bézier. Courbe de Bézier cubique Spline. Marqueur Déplacer des points d'une polyligne Effacer des points d'une polyligne Effacer des points à une polyligne Courbet de polyligne Déplacer des points à une polyligne Effacer une polyligne Courbet de points à une polyligne Courbet de points à une polyligne Courbet des points à une polyligne Déplacer des points à une polyligne Courbet des points à une polyligne Courbet des points à une polyligne Des points à une polyligne Courbet des points à une polyligne Des points à une polyligne Des points à une polyligne Des points à une polyligne Des points d'une polyligne Des points à une polyligne Des points à une polyligne Des points à une polyligne Des points d'une polyligne Des points à une polyligne Des points à une polyligne Des points à une polyligne Des points d'une polyligne Des points à une polyligne Des points d'une polyligne Des pol	
4.9.2 4.9.3 4.9.4 <b>4.10 Re</b> 4.10.1 4.10.2 4.10.3 4.10.4 <b>4.11 Po</b> 4.11.1 4.11.2 4.11.3 4.11.4 4.11.5 4.11.6 4.11.7 4.11.8 4.11.9 4.11.10 <b>4.12 Sp</b>	Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection. Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections. Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection. <b>mplissage.</b> Hachurage Matériau. Niveau de gris Motif. <b>lyligne.</b> Créer une polyligne. Courbe de Bézier. Courbe de Bézier cubique. Spline Marqueur. Déplacer des points d'une polyligne. Effacer des points d'une polyligne. Effacer des points d'une polyligne. Effacer des points à une polyligne. Ajouter des points à une polyligne. Convertir un contour en polyligne. <b>écifique</b> .	72 72 73 73 74 74 74 74 75 76 76 77 77 77 77 77 77 77 78 78 78 78 78 78
4.9.2 4.9.3 4.9.4 <b>4.10 Re</b> 4.10.1 4.10.2 4.10.3 4.10.4 <b>4.11 Po</b> 4.11.1 4.11.2 4.11.3 4.11.4 4.11.5 4.11.6 4.11.7 4.11.8 4.11.9 4.11.10 <b>4.12 Sp</b> 4.12.1	Suprimer à l'intérieur du cadre de sélection. Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections. Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection. <b>mplissage.</b> Hachurage. Matériau. Niveau de gris. Motif. <b>lyligne.</b> Créer une polyligne. Courbe de Bézier. Courbe de Bézier cubique. Spline. Marqueur. Déplacer des points d'une polyligne. Effacer des points d'une polyligne. Effacer des points d'une polyligne. Éclater une polyligne. O Convertir un contour en polyligne. Déplacer un objet.	



4.12.2	Presse-papiers	
4.12.3	Placer en arrière-plan	
4.12.4	Ellipse	
4.12.5	Rectangle à angles arrondis	
4.12.6	Polygone régulier à n côtés	
4 12 7	Axe de coupe	83
4 12 8	Sélectionnable/Non sélectionnable	83
1.12.0	Effacer dans une image matricialle	83
1.12.7	Linder duris die inder endereiche	
5 Me	nus	
5.1 CA	Dintosh X	84
5.1.1	À propos de CADintosh	
5.1.2	Réglages	
5.1.2	2.1 Affichage	
5.1.2	2.2 Édition	
5.1.2	2.3 Ouvrir	
5.1.2	2.4 Enregistrer	
5.1.2	2.5 Mise à jour	
5.1.2	2.6 Divers	
5.1.3	Vérifier les mises à jour	94
5.1.4	Services	95
5.1.5	Masquer CADintosh	
5.1.6	Masquer les autres	95
5.1.7	Tout afficher	
5.1.8	Quitter CADintosh	
5.2 Fic	hier	97
521	Nouveau	98
522	Nouveau à partir du modèle	99
523	Ouvrir	99
5.2.0	31 Options DXF/DWG	101
5.2.	3.2 Options IGES	
5.2.3	3.3 Options Coordonnées	
5.2.	3.4 Fixtest	
5.2.4	Ouvrir l'élément récent	
5.2.5	Insérer un autre dessin	
5.2.6	Fermer	
5.2.7	Tout fermer	
5.2.8	Enregistrer	
529	Dupliquer	104
5 2 10	Renommer	104
5 2 11	Déplacer vers	105
5 2 12	Enregistrer comme modèle	105
5 2 13	Enregistrer cours	
5014	Enrogistror lo groupo sous	105
5.2.14	Enrogistror la fonôtra sous	105 105
5.2.15	Devenir à la version envecietrée	
5.2.16	Revenur a la version enregistree	
5.2.17	Neverur dans TIEE (4 distal. N. P. and and the	
5.2.18	Importer un dessin HFF (editable, N&B seulement)	
5.2.19	Importer une image/PDF	
5.2.20	Exporter	

5 2 20 1	Exporter tout le dessin au format DXE	108
5 2 20 2	Exporter le dessin visible au format DXF	109
5 2 20 3	Exporter tout le dessin au format DWG	109
5 2 20 4	Exporter le dessin visible au format DWG	
5 2 20 5	Exporter tout le dessin au format ICES	
5.2.20.5	Exporter lo zono PDE	110
5.2.20.0	Définir une zone PDE avec Haut/Cauche et Bas/Dreit	111
5.2.20.7	Déplacer la zone PDE	111
5.2.20.8	Supprimer la zone DDE	
5.2.20.9	Conjor la zone PDE dans la Prossa nanjors	
5.2.20.10	Copier la cólection dans le Presse papiers	111
5.2.20.11	Zono HD CI	111 112
5.2.20.12	Ontions HP_CI	112
5.2.20.13	Définieure zone HD CL avec Hout/Couche et Bas/Desit	112
5.2.20.14	Definir une zone HP-GL avec Haut/Gauche et bas/Droit	112
5.2.20.15	Definir une zone HP-GL à l'aide d'une page	113
5.2.20.16	Deplacer la zone HP-GL	113
5.2.20.17	Supprimer la zone HPGL	
5.2.20.18	Remettre a l'echelle tous les elements	
5.2.20.19	Exporter tout le dessin au format Holes	
5.2.20.20	Exporter tout le dessin en tant que Motif	
5.2.20.21	Afficher le dossier des motifs dans le Finder	
5.2.20.22	Dessins TIFF	115
5.2.20.23	Zone d'informations au format XLSX	115
5.2.20.24	Zone d'informations au format CSV	115
5.2.21 Par	ager	115
5.2.22 For	nat d'impression	115
5.2.23 Zon	es d'impression	
5.2.23.1	Définir une zone avec Haut/Gauche et Bas/Droit	116
5.2.23.2	Définir une zone à l'aide d'une page	
5.2.23.3	Décaler la zone	
5.2.23.4	Éditer la zone	
5.2.23.5	Supprimer la zone	
5.2.23.6	Tout supprimer	
5.2.24 En-	tête & Pied de page	
5 2 25 Imr	rimer	119
5.2.25 Imp	raccian multipaga	
5.2.20 mil	ression multipage	
5.3 Editior	L	122
5.3.1 Anr	nuler	
5.3.2 Réta	ıblir	
5.3.3 Cou	per	
5.3.4 Cor	ier	
535 Col	er	124
5351	Coller	124
5352	Coller l'image	124
5.3.5.2	Coller les seardonnées comme nouvelles nelviene	
5.5.5.5 E 2 6 - Com	Coner les coordonnées comme nouvenes poryngne	123 105
5.3.6 Sup	primer	
5.3.7 Tou	t selectionner	
5.3.8 Sup	primer l'élément	125
5.3.9 Sup	primer les éléments en dehors de la sélection	125
5.3.10 Cop	ier l'élément	126
5.3.11 Col	er l'élément	127



5.3.12 Co	ller l'élément à la position	
5.3.13 Ca	rtouche	127
5.3.14 Co	mmentaires	
5.3.15 Au	ixiliaires spéciaux	
5.3.15.1	Créer un instrument circulaire analogique	
5.3.16 Va	riables	131
5.3.17 Ut	ilitaires	
5.3.17.1	Vérifier le dessin	
5.3.17.2	Rendre tous les éléments sélectionnables	133
5.3.17.3	Marquer les éléments non mis à l'échelle	
5.3.17.4	Supprimer les éléments doublons	
5.3.17.5	Supprimer le style dans les champs texte	
5.3.17.6	Inverser l'arc	
5.3.17.7	Reconstruire les délimitations des symboles	134
5.3.17.8	Reconstruire les délimitations des textes	134
5.3.17.9	Reconstruire les délimitations des cotes	134
5.3.17.10	Modifier l'échelle et les unités après une importation	
5.3.17.11	Modifier l'échelle après l'importation sans redimensionner	
5.3.17.12	2 Inverser toutes les couleurs	
5.3.17.13	N'inverser que les couleurs grises	
5.3.18 Su	pprimer un dessin TIFF	135
5.3.19 At	ténuer les dessins TIFF	136
5.3.20 Ma	asquer les dessins TIFF	
5.3.21 Ca	librer les dessins TIFF	136
5.3.22 Zo	om	
5.3.22.1	Tout zoomer	136
5.3.22.2	Tout zoomer y compris les lignes infinies	
5.3.22.3	Zoom avant	
5.3.22.4	Zoom arrière	
5.3.22.5	Zoom précédent	
5.3.23 Dé	finir le point Origine	
5.3.24 Ch	ercher et Remplacer	137
5.3.24.1	Largeur de ligne	
5.3.24.2	Groupe	
5.3.24.3	Calque	
5.3.25 Re	chercher	
5.3.26 Or	thographe et grammaire	
5.3.27 Su	bstitutions	
5.3.28 Tra	ansformations	139
5.3.29 Vo	ix	139
5.3.30 Dé	marrer Dictée	139
5.3.31 En	ıoji et symboles	
5.4 Calqu	es	140
5.4.1 Fil	trage rapide des calques	141
5.4.2 At	tributs des calques	142
5.4.3 Sél	ectionner le filtre des calques	143
5.4.4 Dé	finir un filtre des calques	
5.4.5 Me	ettre à jour le filtre des calques	
5.4.6 Re	nommer le filtre des calques	
5.4.7 Su	pprimer le filtre des calques	
548 Af	r	144
J.1.0 AI	herer tous its tulques	



5.4.9	N'afficher que le calque courant	
5.4.10	Transférer le calque	
5.4.11	Transférer plusieurs calques	
5.4.12	Dupliquer le calque	
5.4.13	Dupliquer plusieurs calques	
5.4.14	Supprimer un calque	
5.5 Gr	nupes	
5.5.1	Créer un groupe	
5.5.2	Créer avec le cadre de sélection	
553	Définir l'échelle du groupe avec un élément du groupe	147
554	Modifier l'échelle du groupe	147
555	Afficher la liste des groupes	147
556	Sélectionner un groupe	148
557	Dissocier un groupe	148
5.5.7 E C 0		140
5.6 Sy	mboles	
5.6.1	Editer les attributs du symbole	
5.6.2	Aligner un symbole	
5.6.3	Insérer un symbole	
5.6.4	Insérer et éclater un symbole	
5.6.5	Éclater un symbole	
5.6.6	Créer un symbole à partir d'un groupe	
5.6.7	Créer un symbole avec le cadre de sélection	
5.6.8	Gérer les symboles	
5.6.9	Afficher la liste des symboles	
	É ditan la annala ala	1 - 4
5.6.10	Ealter le symbole	
5.6.10 5.7 Op	tions	
5.6.10 5.7 Op 5.7.1	bessin	
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2	Dessin	
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2 5.7.3	Editer le symbole <b>Dissin</b> Affichage Élément.	
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2 5.7.3 5.7.4	Editer le symbole <b>Ptions</b> Dessin Affichage Élément Ligne	
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2 5.7.3 5.7.4 5.7.5	Editer le symbole <b>Dessin</b> Affichage Élément Ligne Texte/Note/Numéro d'élément	
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2 5.7.3 5.7.4 5.7.5 5.7.6	Editer le symbole <b>Dessin</b> Affichage Élément Ligne Texte/Note/Numéro d'élément Cotation	
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2 5.7.3 5.7.4 5.7.5 5.7.6 5.7.6	Editer le symbole <b>Ptions</b> Dessin Affichage Élément Ligne Texte/Note/Numéro d'élément Cotation 5.1 Onglet - Individuelle	
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2 5.7.3 5.7.4 5.7.5 5.7.6 5.7.6 5.7.6	Editer le symbole <b>Dessin</b> Affichage Élément Ligne Texte/Note/Numéro d'élément Cotation	
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2 5.7.3 5.7.4 5.7.5 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6	Ptions Dessin Affichage Élément Ligne Texte/Note/Numéro d'élément Cotation 5.1 Onglet - Individuelle 5.2 Onglet - Globale 5.3 Onglet - Création	154 155 156 157 159 159 160 163 163 164 165
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2 5.7.3 5.7.4 5.7.5 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6	Editer le symbole ptions Dessin Affichage Élément Ligne Texte / Note / Numéro d'élément Cotation 5.1 Onglet - Individuelle 5.2 Onglet - Globale 5.3 Onglet - Création Hachurage	154 155 156 157 159 159 159 160 163 163 163 164 165 166
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2 5.7.3 5.7.4 5.7.5 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.7 5.7.8	Editer le symbole <b>Dissin</b> Affichage Élément Ligne Texte / Note / Numéro d'élément Cotation 5.1 Onglet - Individuelle 5.2 Onglet - Globale 5.3 Onglet - Création Hachurage Polyligne	154 155 156 157 159 159 160 160 163 163 164 165 166 166
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2 5.7.3 5.7.4 5.7.5 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.7 5.7.8 5.7.9	Editer le symbole. <b>Ptions.</b> Dessin Affichage Élément. Ligne Texte / Note / Numéro d'élément Cotation 5.1 Onglet - Individuelle 5.2 Onglet - Globale 5.3 Onglet - Création Hachurage Polyligne Symboles	154 155 156 157 159 159 160 163 163 164 165 166 166 166 167
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2 5.7.3 5.7.4 5.7.5 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.7 5.7.8 5.7.9 5.7.10	Editer le symbole ptions Dessin Affichage Élément Ligne Texte / Note / Numéro d'élément Cotation 5.1 Onglet - Individuelle 5.2 Onglet - Globale 5.3 Onglet - Création Hachurage Polyligne Symboles Souris	154 155 156 157 159 159 159 160 163 163 164 165 166 166 167 167
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2 5.7.3 5.7.4 5.7.5 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.7 5.7.8 5.7.9 5.7.10 5.7.10	Editer le symbole ptions	154 155 156 157 159 159 160 163 163 164 165 166 166 166 167 167
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2 5.7.3 5.7.4 5.7.5 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.7 5.7.8 5.7.9 5.7.10 5.7.11 5.7.12	Editer le symbole ptions	154 155 156 157 159 159 160 163 163 163 164 165 166 166 167 167 168
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2 5.7.3 5.7.4 5.7.5 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.7 5.7.8 5.7.9 5.7.10 5.7.10 5.7.11 5.7.12 5.7.13	Editer le symbole ptions	154 155 156 157 159 159 159 160 163 163 164 165 166 166 167 167 167 168 169
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2 5.7.3 5.7.4 5.7.5 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.7 5.7.8 5.7.9 5.7.10 5.7.11 5.7.12 5.7.13 5.7.14	Editer le symbole ptions	154 155 156 157 159 159 160 163 163 164 165 166 166 166 167 167 168 169 169
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2 5.7.3 5.7.4 5.7.5 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.7 5.7.8 5.7.9 5.7.10 5.7.11 5.7.12 5.7.13 5.7.14 5.7.15	Editer le symbole ptions Dessin Affichage Élément Ligne Texte / Note / Numéro d'élément Cotation 5.1 Onglet - Individuelle 5.2 Onglet - Globale 5.3 Onglet - Création Hachurage Polyligne Symboles Souris Couleurs Plumes Grille Activer / Désactiver la grille Doubler la taille de la grille	154 155 156 157 159 159 160 163 163 163 164 165 166 166 167 167 167 167 169 169 169
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2 5.7.3 5.7.4 5.7.5 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.7 5.7.8 5.7.9 5.7.10 5.7.11 5.7.12 5.7.13 5.7.14 5.7.15 5.7.16	Editer le symbole ptions Dessin Affichage Élément Ligne Texte / Note / Numéro d'élément Cotation 5.1 Onglet - Individuelle 5.2 Onglet - Globale 5.3 Onglet - Création Hachurage Polyligne Symboles Souris Couleurs Plumes Grille Activer / Désactiver la grille Doubler la taille de la grille de moitié	154 155 156 157 159 159 159 160 163 163 163 164 165 166 166 167 167 167 167 169 169 169 169
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2 5.7.3 5.7.4 5.7.5 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.7 5.7.8 5.7.9 5.7.10 5.7.11 5.7.12 5.7.13 5.7.14 5.7.15 5.7.16 5.7.17	Editer le symbole ptions Dessin. Affichage Élément Ligne Texte/Note/Numéro d'élément Cotation Texte/Note/Numéro d'élément Cotation Texte/Note/Numéro d'élément Cotation 5.1 Onglet - Individuelle 5.2 Onglet - Globale 5.3 Onglet - Création Hachurage Polyligne Symboles Souris Couleurs Plumes Grille Activer/Désactiver la grille Doubler la taille de la grille de moitié Réduire la taille de la grille de moitié Gomme	154 155 156 157 159 159 160 163 163 163 164 165 166 166 166 167 167 167 167 169 169 169 169 169 169 169
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2 5.7.3 5.7.4 5.7.5 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.7 5.7.8 5.7.9 5.7.10 5.7.11 5.7.12 5.7.13 5.7.14 5.7.15 5.7.16 5.7.17 5.7.18	Editer le symbole ptions	154 155 156 157 159 159 160 163 163 163 164 165 166 166 167 167 167 167 167 169 169 169 169 170
5.6.10 5.7 Op 5.7.1 5.7.2 5.7.3 5.7.4 5.7.5 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.6 5.7.7 5.7.8 5.7.9 5.7.10 5.7.10 5.7.11 5.7.12 5.7.13 5.7.14 5.7.15 5.7.16 5.7.17 5.7.18 5.7.19	Editer le symbole pessin	154 155 156 157 159 159 159 160 163 163 163 164 165 166 166 167 167 167 167 169 169 169 169 169 170 170 170



5.7.21	Symbole de fin de ligne	
5.7.22	Mode ligne	
5.8 Fer	nêtre	
5.8.1	Sélectionner la vue	
5.8.2	Ajouter la vue	
5.8.3	Supprimer la vue	
5.8.4	Placer dans le Dock	
5.8.5	Zoom précédent	
5.8.6	Réduire/agrandir	
5.8.7	Placer la fenêtre à gauche de l'écran	
5.8.8	Placer la fenêtre à droite de l'écran	
5.8.9	Permuter de zoom	
5.8.10	Activer le mode plein écran	
5.8.11	Statistiques	
5.8.12	Tout ramener au premier plan	
5.8.13	Liste des fenêtres ouvertes	
5.9 01	tils	176
5.9.1	Ligne	
592	Cercle	
593	Arc	
594	Texte	178
595	Cotation	
596	Rognage	179
597	Transformation	180
5.9.8	Graphique	
5.9.9	Suppression	
5910	Remplissage	181
5911	Polyligne	182
5.9.12	Spécifique	
5 10 Ai		192
5.10 AI	Pagharaha	
5 10 2	Ouvrir la manual utilizatour	
5 10 3	Ouvrir le manuel de prise en main	
5.10.5	Ouvrir un overnele de dessin	
5 10 5	Ouvrir la dossiar Pages	
5 10 6	Ouvrir le dossier Bibliothèques	
5 10 7	Ouvrir le dossier Modèles	
5 10 8	Contacter le support technique par courriel	
5 10 9	Aller sur le forum des utilisateurs	
5 10 10	Suivoz-pous sur Twitter	
5 10 11	Ouvrir le site Internet de CADintosh X	
5 10 12	Aller à la houtique en ligne	
6 <b>T</b>	chas arésistas du slaviar	100
0 100	iches speciales du clavier	186
6.1 To	uche majuscule	
6.1.1	Déplacement du curseur de la souris	
6.1.2	Déplacement de la molette de la souris	
6.2 To	uche control (^)	



6.3	Touche option (alt)	
6	0.3.1 Déplacement du curseur de la souris	
6	.3.2 Déplacement de la molette de la souris	
6.4	Touche esc	
6.5	Touche command (cmd)	
6.6	Définir des raccourcis clavier	
6.7	Touch Bar	
7	Tâches pratiques	
7.1	Changer l'épaisseur de tous les lignes d'un dessin	
8	Annexes	
8.1	Commandes de l'application Raccourcis	
8.2	Symboles de fichier	
9	Glossaire	
10	Historique des versions du manuel de prise en main	202
11	Index	



# 1 Point de départ

Ce document a été conçu pour être parcouru à l'aide d'hyperliens, ce qui signifie qu'en cliquant sur le numéro d'un paragraphe vous vous rendez immédiatement à cet endroit où vous trouverez d'autres hyperliens pour explorer le paragraphe.

Le tableau suivant constitue le point d'entrée du manuel dont il présente les principales rubriques. Tout au long du manuel, des hyperliens permettront de revenir à ce tableau, afin de vous permettre d'accéder facilement à d'autres rubriques.

Présentation	§ 2
Fonctions de base	§ 3
Outils graphiques	§ 4
Menus	§ 5
Touches spéciales	§ 6
Tâches pratiques	§ 7
Annexes	§ 8
Glossaire	§ 9
Historique des versions du manuel de prise en main	§ 10
Index	§ 11

Cliquez ce lien pour connaître les nouveautés et améliorations de cette version du manuel



# 2 Présentation

Ce manuel constitue le manuel utilisateur de CADintosh dont il constitue la référence de la version 8.8.8. Ce manuel ne constitue pas un guide d'apprentissage au dessin technique !

Pour une initiation pratique à CADintosh 8 veuillez prendre connaissance du **Manuel de prise en main** (cf. § 5.10.3).

Configuration minimale requise	§ 2.1
Importation/Exportation	§ 2.2
Données techniques	§ 2.3
Retour au Point de départ	§1

# 2.1 Configuration minimale requise

CADintosh 8 est une application 64 bits universelle qui fonctionne sur tout Macintosh à base de processeur Intel ou Apple Silicon pouvant exécuter macOS 10.13.0 (High Sierra) à macOS 15.x (Sequoia).

Retour à :

```
• Présentation : § 2
```

# 2.2 Importation/Exportation

Le programme CADintosh a été conçu pour répondre aux besoins suivants :

- \* Dessins techniques,
- \* Dessins de conception de pièce mécanique,
- \* Plans de construction.
- \* Dessins de schémas hydrauliques, pneumatiques, électrotechniques, etc.
- \* Diagrammes de fonctionnement.

CADintosh est en mesure de lire et d'importer les formats de fichiers suivants :

- \* CADintosh. Format de CADintosh.
- \* PNG. Format d'image png.
- \* DXF. Format d'échange de données (Data eXchange Format).
- \* IGES. Format d'échange de données.
- \* **HP-GL**. Fichier pour table traçante (les informations de groupe ou de calque ne sont pas retenues).
- \* STL.
- \* **SELIG**. Fichier comportant la coupe des ailes d'avions.
- \* EPPLER.
- \* **Coordonnées**. Fichier comportant des mesures comme celle d'un théodolite par exemple.
- \* CNO.

et d'enregistrer des fichiers au format suivant :

- \* CADintosh. Format de CADintosh.
- \* **DXF**. Format d'échange de données.
- \* **DWG**. Format d'AutoCAD.



- \* **HP-GL**. Format pour table traçante.
- \* **PDF**. Format pdf.
- \* IGES. Format d'échange de données (sans polyligne).
- \* Holes.

#### Retour à :

• Présentation : § 2

# 2.3 Données techniques

- \* Capacité de traitement numérique >  $\pm 10^{10}$ .
- \* 1 023 calques.
- \* 32 000 groupes.
- \* En mode tracé avec des plumes : 8 largeurs de ligne/couleurs de ligne/plumes.
- \* En mode tracé individuel : largeur de ligne allant de 0,0 à 99,99 mm, avec motifs et couleurs (non compatible HP-GL).
- \* 6 types de ligne (ligne continue, ligne pointillée (3 types), ligne brisée, ligne pointillée court).
- \* Taille du dessin et symboles limités uniquement par la capacité mémoire de l'ordinateur.
- \* Unités métriques prédéfinies, allant de l'Angström au kilomètre.
- \* Unités de mesures alternatives en pouces ou librement paramétrables.

Retour à :

Présentation : § 2



# 3 Fonctions de base

Ce chapitre décrit les fonctions de base permettant d'utiliser CADintosh. Certaines figures comportent des informations en Allemand, le fichier d'exemple utilisé pour réaliser les captures d'écrans étant issu d'un plan Allemand reproduisant un vaisseau spatial. Sur un plan réalisé en Français ces informations seront en français.

Présentation de la fenêtre de travail	§ 3.1
Barre de commandes	§ 3.2
Boîte à outils graphiques	§ 3.3
Liste Symboles	§ 3.4
Liste des vues	§ 3.5
Zone d'informations	§ 3.6
Gestion du zoom	§ 3.7
Retour au Point de départ	<b>§</b> 1

# 3.1 Présentation de la fenêtre de travail

Après le lancement de l'application et l'ouverture d'un fichier, CADintosh affiche l'écran suivant :



Écran après le lancement du programme et l'ouverture du fichier Vaisseau spatial 250-50

Retour à :

• Présentation : § 3



#### 3.2 Barre de commandes



Barre de commande en mode Tracé individuel

La barre de commande centralise de nombreuses fonctions.

[1] Numéro de plume §	§ 3.2.1
[2] Largeur de ligne	§ 3.2.2
[3] Style de ligne	§ 3.2.3
[4] Numéro du calque actif	§ 3.2.4
[5] Numéro du groupe actif	§ 3.2.5
[6] Échelle du dessin	§ 3.2.6
[7] Couleur de la ligne	§ 3.2.7
[8] Jeux de réglages	§ 3.2.8
[9] Filtre	§ 3.2.9
[10] Mode de saisie	§ 3.2.10
[11] Coordonnées du curseur	§ 3.2.11
[12] Instruction de la ligne de commande	§ 3.2.12
[13] Ligne de commandes	§ 3.2.13
[14] Mode Ligne	§ 3.2.14
[15] Liste des calques	§ 3.2.15
[16] Boulier	§ 3.2.16
Retour à Fonction de base	§3



# 3.2.1 Numéro de plume

Le numéro de la plume n'est modifiable que si le mode de tracé est *Avec Plume*. Ce mode de tracé peut être choisi dans le menu *Options > Élément* (cf. § 5.7.3) en sélectionnant l'option *À base de plume*.

En cliquant sur la valeur de la plume un menu local permet de réaliser le choix de la plume à utiliser. Sa couleur et sa largeur peuvent être sélectionnées depuis le menu *Options > Plumes* (cf. § 5.7.12).



Menu local Plume

Retour à :

• Barre de commande : § 3.2.

#### 3.2.2 Largeur de ligne

La largeur de la ligne n'est modifiable qu'en mode de tracé *Individuel* à partir de la commande *Appliquer une largeur* (cf. § 4.8.6). Ce mode de tracé peut être choisi dans le menu *Options > Élément* (cf. § 5.7.3) en sélectionnant l'option *Individuel*. En cliquant sur la valeur numérique correspondant à la largeur courante de la ligne, vous pouvez saisir une autre largeur de ligne dans la ligne de commande de 0.01 à 99.99.

#### Retour à :

• Barre de commande : § 3.2.

# 3.2.3 Style de ligne

🗸 — Trait plein (1)
<ul> <li>Pointillé trait (2)</li> </ul>
Pointillé trait point (3)
Pointillé trait point point (4)
♣ Ligne brisée (5)
······ Tiret court (6)
Symbole de début de ligne
✓ Aucun
<ul> <li>Fléche rentrante</li> </ul>
+ Flèche sortante
▲ Triangle
Carré
💥 Astérisque
O Cercle
Symbole de fin de ligne
✓ Aucun
<ul> <li>Fléche rentrante</li> </ul>
+ Flèche sortante
$\Delta$ Triangle
Carré
💥 Astérisque
O Cercle

#### Menu local Style

Ce menu local permet de définir le style de tracé de ligne utilisé est sélectionnable en cliquant sur le menu local associé. Il permet également de définir les symboles de début et de fin de ligne ou polyligne. Une coche en regard de l'élément permet de connaître les choix courants. Ces éléments peuvent également être sélectionné depuis le menu **Options** (cf. § 5.7.19, § 5.7.20, § 5.7.21).

#### Retour à :

• Barre de commande : § 3.2.

#### 3.2.4 Calques

CADintosh permet d'utiliser jusqu'à 1 024 calques dans un dessin. Une des applications pratique des calques consiste à placer sur chacun d'entre eux les différentes parties d'une construction ou d'une pièce, les mesures, les symboles de surface et les hachures, afin de rendre leurs modifications plus aisées. Pour sélectionner un calque cliquer le numéro du calque courant dans la barre de commande et saisir le numéro du calque : 0 à 1 023, dans la ligne de commande.

#### Retour à :

• Barre de commande : § 3.2.

#### 3.2.5 Groupe

La fonction Groupe est utile pour, d'une part structurer des blocs de construction et, d'autre part, pour déplacer, l'éditer simultanément plusieurs éléments.

#### Retour à :

• Barre de commande : § 3.2.



# 3.2.6 Échelle

Une échelle est nécessaire dans tous les dessins techniques. CADintosh propose les facteurs d'échelle courants (DIN et ANSI) dans le menu local suivant :

100:1	1'=1'-0" (1:1)	1″=10′ (1:120)
50:1	6"=1'-0" (1:6)	1″=20′ (1:240)
20:1	1-1/2"=1'-0" (1:8)	1″=30′ (1:360)
15:1	1"=1'-0" (1:12)	1″=40′ (1:480)
10:1	3/4"-1'-0" (1:16)	1″=50′ (1:600)
5:1	3/4 = 1 = 0 (1.10)	1″=60′ (1:720)
2.5:1	1/2"=1'-0" (1:24)	1″=70′ (1:840)
2:1	3/8"=1'-0" (1:32)	1″=80′ (1:960)
✓ 1:1	1/4"=1'-0" (1:48)	1″=90′ (1:1080)
1:2	3/16"=1'-0" (1:64)	1″=100′ (1:1200)
1:2.5	1/8"=1'-0" (1:96)	1″=150′ (1:1800)
1:5	3/32"=1'-0" (1:128)	1″=200′ (1:2400)
1:10	1/16"=1'-0" (1:192)	1″=300′ (1:3600)
1:15	1/32"=1'-0" (1:384)	1″=400′ (1:4800)
1:20	1/64"-1'-0" (1:768)	1″=500′ (1:6000)
1:50	1/04 = 1-0 (1.708)	
1:100	1/128"=1'-0" (1:1536)	Définir l'échelle personnalisée

# Échelles de dessin disponibles

Pour sélectionner une échelle cliquer sur le menu local *Échelle* et sélectionner l'échelle. En sélectionnant l'élément de menu *Personnaliser* vous pouvez définir votre échelle en la saisissant dans la ligne de commande.

#### Retour à :

• Barre de commande : § 3.2.

#### 3.2.7 Couleur

La couleur ne peut être modifiée qu'en mode de tracé *Individuel* à partir de la commande *Appliquer une couleur* (cf. § 4.8.5). Ce mode de tracé peut être choisi dans le menu *Options > Élément* (cf. § 5.7.3) en sélectionnant l'option *Individuel*. Elle permet de sélectionner la couleur à attribuer à un tracé quelconque du dessin.



#### Choix de la couleur

Pour choisir une couleur, cliquez la zone colorée afin d'afficher la palette des couleurs pour y choisir la couleur souhaitée.





Palette des couleurs

#### Retour à :

• Barre de commande : § 3.2.

# 3.2.8 Jeux de réglages

Le bouton *Actions* (9) de la barre de commande permet d'afficher un menu local dédié à la gestion des jeux de réglages.



#### **Bouton** Actions

Arc/Cercle	
Cote	
Ligne	
Texte	<b>(1)</b>
Trait d'axe 0.15 vert	-
Trait plein rouge 0.35	
Trait séparateur mauve 0.25	
Définir un jeu de réglages	
Éditer un jeu de réglages	<b>• •</b>
Supprimer un jeu de réglages	2 ×
Appliquer un jeu de réglages	>
Ouvrir un ensemble de jeux de réglages	
Ouvrir un ensemble de jeux de réglages et supprimer les réglages o	doublons
Ouvrir un ensemble de jeux de réglages et supprimer tous les régla	ges existants
Enregistrer l'ensemble des jeux de réglages définis	0
Sélection automatique du jeu de réglages	<b>U</b>

Menu local des jeux de réglages associé au bouton Actions

La zone **[1]** du menu définit l'ensemble des jeux de réglages, classé par ordre alphabétique, utilisables sur le dessin, cette zone n'est pas définie lors de la création d'un nouveau dessin (cf. § 5.2.1) et elle peut déjà l'être si vous créez un dessin à partir d'un modèle de dessin contenant des jeux de réglages (cf. § 5.2.2). La sélection d'un jeu de réglages s'effectue en cliquant sur son nom ce qui entraîne l'ajustement immédiat des attributs (Plume, Style, Couleurs, etc.) conformément aux réglages définis.



La zone [2] ne s'affiche que si au moins un jeu de réglages [1] est défini.

La zone [3] du menu est toujours affichée, elle permet de gérer les jeux de réglages.

Définir un jeu de réglages	§ 3.2.8.1
Éditer un jeu de réglages	§ 3.2.8.2
Supprimer un jeu de réglages	§ 3.2.8.3
Appliquer un jeu de réglages	§ 3.2.8.4
Ouvrir un ensemble de jeux de réglages	§ 3.2.8.5
Ouvrir un ensemble de jeux de réglages et supprimer les réglages doublons	§ 3.2.8.6
Ouvrir un ensemble de jeux de réglages et supprimer tous les réglages existants	§ 3.2.8.7
Enregistrer l'ensemble des jeux de réglages définis	§ 3.2.8.8
Sélection automatique du jeu de réglages	§ 3.2.8.9
Retour à Barre de commande	§ 3.2

# 3.2.8.1 Définir un jeu de réglages

Cette commande permet de créer un nouveau jeu de réglage à partir du dialogue suivant.

		Définir un jeu de réglages	
Nom :	Trait d'axe 0.15 vert		
Plume : 🗹	1	Mode ligne	Police
Style : 🗹	Pointillé trait 📀	Normal	Geneva 📀
Groupe :	0	🔘 Infini	
Calque :	1	Mode de capture	Hauteur du texte
Échelle :	1.00	Main levée	3.50 mm
Début de ligne : 🗌	Aucun 🗘	<ul> <li>Début/Fin</li> </ul>	
Fin de ligne :	Aucun 🗘	<ul> <li>Automatique</li> </ul>	
Couleur : 🗹			
Largeur : 🗹	0.1 <mark>5</mark> mm		
			Annuler OK

Fenêtre de dialogue de définition d'un jeu de réglages

Un jeu de réglages rassemble les différents attributs applicables sur un objet du dessin. Cela évite à l'utilisateur de les appliquer un à un sur un objet du dessin. Comme un changement d'épaisseur et de couleur de ligne par exemple.

Vous pouvez par exemple créer un jeu de réglages permettant de dessiner un trait d'axe de 0,15 mm épaisseur, de couleur vert avec la plume 1 en exploitant le style Pointillé trait, comme décrit dans le dialogue ci-dessus. Seuls les paramètres cochés sont utilisés par le jeu de réglages.

En cliquant sur OK, le jeu de réglage est ajouté à l'ensemble des jeux de réglages **[1]** exploitables par le dessin. L'ensemble des jeux de réglages est local à un dessin, ce qui signifie qu'il sera conservé avec le dessin lorsque vous l'enregistrerez et que vous récupèrerez cet ensemble à la prochaine ouverture du dessin. Si vous souhaitez réutiliser cet ensemble de jeux de réglages dans un autre dessin vous devrez l'enregistrer au préalable (cf. § 3.2.8.8) afin de pouvoir le rouvrir dans un autre dessin par la suite (cf. 3.2.8.5). Si votre ensemble de jeux de réglages est souvent utilisé dans vos nouveaux



dessins, vous pouvez l'ajouter à un modèle de dessin, ce qui vous permettra de l'avoir immédiatement disponible en créant un dessin à partir de ce modèle (cf. § 5.2.2).

Retour à

• Gestion des jeux de réglages : § 3.2.8

# 3.2.8.2 Éditer un jeu de réglages

Cet élément de menu affiche un sous-menu listant l'ensemble des jeux de réglages éditables. La sélection d'un élément dans ce sous menu affiche le dialogue suivant afin de modifier les paramètres existants.

		Édition du jeu de réglages	
Nom :	Trait d'axe 0.15 vert		
Plume : 🗹	1	Mode ligne	Police
Style : 🗹	Pointillé trait	Normal	Geneva
Groupe :	0		
Calque :	1	Mode de capture	Hauteur du texte
Échelle : 🗌	1.00	Main levée     Intersection	3.50 mm
Début de ligne : 🗌	Aucun 🗘	O Début/Fin	
Fin de ligne : 🗌	Aucun 🗘	O Automatique	
Couleur : 🗹			
Largeur : 🗸	0.15 mm		
			Annuler OK

Fenêtre de dialogue d'édition du jeu de réglages sélectionné dans le sous-menu

En cliquant OK, le jeu de réglages est mis à jour.

Retour à :

• Gestion des jeux de réglages : § 3.2.8

#### 3.2.8.3 Supprimer un jeu de réglages

Cet élément de menu affiche un sous-menu listant l'ensemble des jeux de réglages supprimables. La sélection d'un élément dans le sous-menu supprime, après confirmation, le jeu de réglages correspondant de la liste des jeux de réglages.

#### Retour à :

• Gestion des jeux de réglages : § 3.2.8

# 3.2.8.4 Appliquer un jeu de réglages

Cet élément de menu affiche un sous-menu listant l'ensemble des jeux de réglages applicables. Après sélection du jeu de réglages à appliquer, la ligne de commande affiche le libellé suivant :



Cliquez ensuite successivement sur tous les éléments sur lesquels appliquer le jeu de réglages sélectionné afin de leurs appliquer les réglages correspondants.

Retour à :

• Gestion des jeux de réglages : § 3.2.8



# 3.2.8.5 Ouvrir un ensemble de jeux de réglages

Cet élément de menu ouvre la fenêtre de sélection de fichiers pour sélectionner un ensemble de jeux de réglages. Après validation du dialogue, les jeux de réglages de l'ensemble sélectionné sont ajoutés à la liste des jeux applicables et éditables.

Utilisez de préférence cette commande pour ouvrir un premier ensemble de jeux de réglages ou un autre ensemble de jeux de réglages dont vous savez qu'il ne contiendra pas de jeux de réglages faisant doublons avec ceux déjà existants.

En effet, si vous ouvrez à nouveau le même ensemble de jeux de réglages ou un autre ensemble de jeux de réglages contenant un ou plusieurs jeux de réglages identiques, la seconde occurrence du jeu de réglage détectée sera signalée par un « \_x » à la suite du nom du jeu de réglages, comme illustré ci-dessous :

Arc/Cercle
Arc/Cercle_1
Cote
Cote_1
Ligne
Ligne_1
Texte
Texte_1
Définir un jeu de réglages
Éditer un jeu de réglages

Identifications des jeux de réglages doublons par le libellé « \_1 » à la suite de l'ouverture du même ensemble

Si vous avez un doute quant au contenu d'un autre ensemble de jeux de réglages, utilisez plutôt la commande *Ouvrir un ensemble de jeux de réglages et supprimer les réglages doublons* (cf. § 3.2.8.6).

Retour à :

• Gestion des jeux de réglages : § 3.2.8

#### 3.2.8.6 Ouvrir un ensemble de jeux de réglages et supprimer les réglages doublons

Cet élément de menu ouvre la fenêtre de sélection de fichiers pour sélectionner un ensemble de jeux de réglages. Après validation du dialogue, les jeux de réglages de l'ensemble sélectionné sont ajoutés à la liste des jeux applicables et éditables.

Si vous mettez en œuvre cette commande pour charger d'autres ensembles de jeux de réglages à ceux déjà chargés, la fonction supprimera tout jeu de réglages faisant doublon avec un jeu déjà chargé.

Retour à :

• Gestion des jeux de réglages : § 3.2.8

# 3.2.8.7 Ouvrir un ensemble de jeux de réglages et supprimer tous les réglages existants

Cet élément de menu ouvre la fenêtre de sélection de fichiers pour sélectionner un ensemble de jeux de réglages. Après validation du dialogue, l'ensemble des jeux sélectionnés est ajouté à la liste des jeux de réglages en supprimant tous les jeux de réglages existants au préalable.

#### Retour à :

• Gestion des jeux de réglages : § 3.2.8



# 3.2.8.8 Enregistrer l'ensemble des jeux de réglages définis

Cet élément ouvre le dialogue de gestion des fichiers et permet d'enregistrer l'ensemble des jeux de réglages affichés dans la zone **[1]** du menu dans un fichier auquel vous pouvez attribuer le nom que vous souhaitez, afin de pouvoir réutiliser ces jeux de réglages dans d'autres dessins à l'aide des commandes *Ouvrir un ensemble de jeux de réglages* (cf. § 3.2.8.5), *Ouvrir un ensemble de jeux de réglages et supprimer les réglages doublons* (cf. § 3.2.8.6) et *Ouvrir un ensemble de jeux de réglages et supprimer tous les réglages existants* (cf. § 3.2.8.7).

#### Retour à

• Gestion des jeux de réglages : § 3.2.8

# 3.2.8.9 Sélection automatique du jeu de réglages

Sélectionnez cette commande pour activer ou désactiver la fonction associée. Une coche affichée en début de commande signale son activation.

Lorsque la fonction est activée elle autorise la sélection automatique du jeu de réglages correspondant à l'outil sélectionné. Pour que la sélection du jeu de réglages fonctionne de manière nominale il est obligatoire de nommer chacun des jeux réglages avec les noms suivants : Ligne, Cercle, Texte, Cote, Hachurage ou Polyligne. Cette fonction permet ainsi de toujours avoir le jeux de réglages correspondant à l'outil que vous utilisez.

La correspondance entre l'outil utilisé et le jeu de réglage sélectionné automatiquement est illustré ci-dessous.



Correspondance entre l'outil utilisé et le jeu de réglages sélectionné automatiquement

Retour à :

Gestion des jeux de réglages : § 3.2.8



# 3.2.9 Filtre

L'élément *Filtrer* de la barre de commande permet d'afficher le menu local suivant :



Menu local Filtre

Ce filtre sélectif peut être utilisé pour sélectionner (filtrer) des objets d'un certain type. Par défaut tous les objets sont sélectionnables.

Retour à :

• Barre de commande : § 3.2.

#### 3.2.10 Mode de saisie

Le choix du mode de saisie s'effectue à l'aide des 4 boutons de sélection du mode de saisie dans la barre de commande ou encore en pressant la touche Tabulation.



Boutons de sélection des modes de saisie

Quatre modes de saisie sont disponibles :

• Main levée/Grille magnétique 🛅

Dans ce mode de saisie, le point de départ du tracé est défini par un clic dans le dessin. Lorsque la grille magnétique est activée, le point de départ du tracé est automatiquement ramené à l'intersection la plus proche des mailles de la grille magnétique.

Point d'intersection X

Dans ce mode de saisie, le point de départ du tracé est déterminé par le point d'intersection de deux éléments.

• Milieu/Extrémité

Dans ce mode de saisie, le point de départ du tracé est soit le milieu, soit l'extrémité d'un objet, selon l'endroit cliqué.

• Automatique 뎊

Dans ce mode de saisie, le survol par le curseur d'un point d'intersection ou d'une extrémité entraîne le marquage de ce point particulier. Une simple action sur le bouton de la souris permet de le sélectionner. Le marquage s'effectue par défaut avec un point rouge, mais peut être modifié dans les réglages pour être remplacé par un cercle évidé croisé (cf. § 5.1.2.1).

Le mode automatique permet également de trouver des intersections avec des ellipses et le centre de gravité d'une zone hachurée est également trouvés avec des îlots (trous).



Barre de commande : § 3.2.

### 3.2.11 Coordonnées du curseur

-	
X :	2171.79mm
Υ:	1495.30mm

#### La zone des coordonnées du curseur par rapport au point d'origine

Cette zone (11) visualise, dans l'unité choisie, la position du curseur par rapport au point d'origine matérialisé par une croix dans le dessin.

# Croix représentant le point Origine

Le point Origine n'est pas affiché par défaut dans le dessin. Pour l'afficher cochez l'option *Afficher le point Origine* dans la rubrique *Divers* du dialogue accessible depuis le menu *Options > Affichage* (cf. § 5.7.2).

Lorsque l'option *Afficher les coordonnées normales et relatives* dans les réglages (cf. § 5.1.2.1) et l'option *Coordonnées relatives* dans la rubrique *Divers* des options d'affichage (cf. § 5.7.2) sont cochées, les coordonnées relatives au dernier point sélectionné et les coordonnées normales par rapport au point de référence sont matérialisées.

X :	180.77mm	-386.81mm
Y :	124.97mm	-83.96mm

La zone de coordonnées du curseur affichant les coordonnées relatives et normales

Retour à :

• Barre de commande : § 3.2.

#### 3.2.12 Instruction de la ligne de commande

Instruction décrivant les actions et saisie nécessaire pour remplir la ligne de commande.

Retour à :

• Barre de commande : § 3.2.

# 3.2.13 Ligne de commandes

Cette ligne permet de saisir des valeurs définissants des tailles, des longueurs, des angles, etc. Afin de faciliter et optimiser la saisie de valeurs décimales, pressez la barre d'espace pour générer une virgule. Pressez la touche Tabulation pour changer de mode de saisie.

La notation décimale utilise le point et non pas la virgule, cette dernière étant réservée comme séparateur lorsque plusieurs arguments doivent être saisis dans une même ligne de commande : <argument.décimal-1>,<argument.décimal-2>. Exemple : 12.6,0.52. Le nombre de décimal affiché dans cette ligne de commande peut être définie dans les options *Ligne de commandes* dans la rubrique *Nombre de décimales* des options d'affichage (cf. § 5.7.2).



Exemple de marquage de point d'intersection en mode automatique

k

Retour à :

• Barre de commande : § 3.2.

# 3.2.14 Mode Ligne

Cliquez ce bouton pour activer/désactiver le tracé de lignes infinies, cette fonction peut également être activée/désactivée depuis le sous-menu *Options > Mode Ligne* (cf. § 5.7.22).

#### Retour à :

```
• Barre de commande : § 3.2.
```

# 3.2.15 Liste des calques

Liste des noms de calques permettant de sélectionner directement le calque de travail.

Retour à :

• Barre de commande : § 3.2.

# 3.2.16 Boulier

En regard d'un champ de saisie, le symbole d'un boulier rappelle que vous pouvez saisir une formule calculée pour définir une valeur. En cliquant le symbole, une fenêtre affiche les opérateurs numériques disponible.





#### Retour à :

• Barre de commande : § 3.2.



### 3.3 Boîte à outils graphiques

La boîte à outils comporte tous les outils graphiques nécessaires pour le dessin. Ces outils sont distribués dans 12 rubriques :



Boîte à Outils graphique

[1] Outils Ligne	§ 4.1
[2] Outils Cercle	§ 4.2
[3] Outils Arc	§ 4.3
[4] Outils Texte-Note-Numéro d'élément	§ 4.4
[5] Outils Cotation	§ 4.5
[6] Outils Rognage	§ 4.6
[7] Outils Transformation	§ 4.7
[8] Outils Graphique	§ 4.8
[9] Outils Suppression	§ 4.9
[10] Outils Remplissage	§ 4.10
[11] Outils Polylignes	§ 4.11
[12] Outils Élément spécifiques	§ 4.12
Retour à Fonction de base	§ 3

Chaque cellule de la boîte à outils graphiques affiche l'outil graphique sélectionné pour la rubrique correspondante : Ligne, Cercle, Arc, etc. Un clic simple sur l'outil permet de l'activer, afin d'être utilisé dans le dessin. Un clic prolongé sur l'outil d'une rubrique permet de déployer la liste des outils disponibles pour la rubrique sélectionnée.



Exemple des sous fonctions de l'outil Ligne

Retour à :

Présentation : § 3



# 3.4 Liste Symboles

La liste *Symboles* affiche, par ordre alphabétique, tous les symboles définis dans le dessin. Elle permet une insertion et une modification rapide des symboles dans le dessin.



Liste des Symboles

L'insertion d'un symbole se fait par un simple clic dans le dessin. Après la sélection du symbole, désignez le point d'insertion dans le dessin.

[1] La liste des symboles peut être filtrée en saisissant les lettres du nom du symbole à afficher. Tous les symboles dont les noms comportent la chaîne de caractères saisis restent affichés, les autres symboles sont masqués.

[2] Utilisez le curseur pour agrandir ou réduire la taille des symboles dans la liste.

Retour à :

• Présentation : § 3

# 3.5 Liste des vues

La liste des *Vues* affiche les vues contenues dans le dessin et qui sont créées à partir de l'élément de menu *Ajouter la vue* dans le menu *Fenêtre* (cf. § 5.8.2). Un clic sur un élément de la liste zoom cette vue dans la fenêtre d'édition. Utilisez l'ascenseur de défilement vertical, à droite de la liste, pour naviguer dans la liste.



Vues	
Beiboot	
Deck 01	
Deck 61	
Kugelboot 12,5m	
Raumschiff	
Zentralkugel	

Liste des vues

#### Retour à :

• Présentation : § 3

#### 3.6 Liste des informations

La liste des *Informations* affiche les commandes exécutées de manière chronologique et les valeurs saisies. L'information la plus récente est en bas de la liste et la plus ancienne en haut. Utilisez l'ascenseur de défilement vertical, à droite de la liste, pour naviguer dans la liste.

Informations	
Туре:	Lignes
Plume:	1
Style:	Trait plein
Couleur:	0, 0, 0
Largeur:	0.25
Groupe:	0
Calque:	1
Échelle:	1:500
Longueur:	00
Angle:	27.30°
Supprimer un obiet	
Type:	Lignes
Plume:	1g.103
Style:	Trait plein
Couleur:	0, 0, 0
Largeur:	0.25
Groupe:	0
Calque:	1
Échelle:	1:500
Longueur:	00
· ·	

Liste des informations

Retour à : • Présentation : § 3

### 3.7 Gestion du zoom

La zone de gestion du zoom est située dans le coin supérieur droit de la fenêtre du document.

Tout	zoomer
-	+
0	esc

Zone de gestion du zoom

- **Bouton** *Tout zoomer*. Permet d'adapter de manière optimale le dessin aux dimensions de la fenêtre du document. Le temps de calcul peut être assez conséquent avec de grands dessins.
- **Bouton** « ». Permet de réduire la taille du dessin d'un facteur 2 à chaque action sur le bouton. La réduction de la taille du dessin peut s'effectuer par rapport au centre de la vue ou par rapport au coin inférieur gauche de la vue, selon l'option d'affichage sélectionnée dans la rubrique *Zoom fenêtre* (cf. § § 5.7.2).
- **Bouton** « + ». Permet d'agrandir la taille du dessin d'un facteur 2 à chaque action sur le bouton. L'agrandissement de la taille du dessin peut s'effectuer par rapport au centre de la vue ou par rapport au coin inférieur gauche de la vue, selon l'option d'affichage sélectionnée dans la rubrique *Zoom fenêtre* (cf. § § 5.7.2).
- **Bouton** *esc.* Permet de sortir d'une commande en cours. Ce bouton équivaut également à la touche *esc.*
- **Bouton** « ^ v ». Affiche un menu local contenant les dernières chaines de caractères entrés dans la zone de saisie.

Nota : Le zoom peut aussi être ajusté avec la molette de la souris (cf. § 5.1.2.2).

Retour à :

• Présentation : § 3



# 4 Outils graphiques

Ce paragraphe présente les outils graphiques disponibles dans CADintosh.

Ligne	§ 4.1
Cercle	§ 4.2
Arc	§ 4.3
Texte-Note-Numéro d'élément	§ 4.4
Cotation	§ 4.5
Rognage	§ 4.6
Transformation	§ 4.7
Graphique	§ 4.8
Suppression	§ 4.9
Remplissage	§ 4.10
Polyligne	§ 4.11
Spécifique	§ 4.12
Retour au Point de départ	81

#### 4.1 Ligne



#### Les outils Ligne

Chaque ligne comporte les caractéristiques suivantes : Plume, Style, Groupe, Calque, échelle et sa longueur : délimitée ou infinie.

Les longueurs de lignes infinies disposent d'une caractéristique unique. En effet, en cours d'édition leur affichage est prolongé jusqu'aux limites du dessin. Cette caractéristique peut être modifiée à tout moment.

Ligne point à point	§ 4.1.1
Lignes parallèles à une ligne	§ 4.1.2
Ligne parallèle à la ligne tangente à l'arc	§ 4.1.3
Ligne avec un angle	§ 4.1.4
Ligne faisant un angle avec une autre ligne	§ 4.1.5
Ligne perpendiculaire à une ligne	§ 4.1.6
Ligne tangente à un arc	§ 4.1.7
Ligne tangente à deux arcs	§ 4.1.8
Ligne tangente à un arc avec un angle	§ 4.1.9
Ligne tangente à l'arc et perpendiculaire à une ligne	§ 4.1.10
Ligne tangente à l'arc formant un angle avec une ligne	§ 4.1.11
Éditer la longueur de la ligne	§ 4.1.12
Retour à Outils graphiques	§ 4



# 4.1.1 Ligne point à point

#### Mise en œuvre :

- 1. Définissez le premier point en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.
- 2. Définissez le second point en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.

Une ligne est tracée entre les deux points.

**Nota** : Si vous pressez la touche Majuscule après la saisie du premier point, seule une ligne horizontale ou verticale est dessinée.

Retour à :

• Outil Ligne : § 4.1.

# 4.1.2 Lignes parallèles à une ligne



Mise en œuvre (a) :

- 1a.En mode de saisie *Main levée*, cliquez sur la ligne de référence. La ligne de référence s'affiche en rouge.
- 2a.Cliquez un point dans le dessin ou saisissez ses coordonnées.

Une ligne parallèle, passant par le point sélectionné, est affiché. La ligne tracée a la même longueur que la ligne de référence.

#### Mise en œuvre (b):

- 1b.En mode de saisie *Main levée*, cliquez sur la ligne de référence. La ligne de référence s'affiche en rouge.
- 2b En mode de saisie *Main levée*, cliquez à proximité de la ligne de référence (max. 5 pixels), le bord où devra être tracé la ligne parallèle (l'option *Définir le côté où est tracé la ligne parallèle par sélection/clic sur la ligne de référence* est sélectionnée par défaut dans le menu *Options > Ligne* cf. § 5.7.4 et peut être modifiée). La ligne de référence s'affiche en rouge.
- 3b.Saisissez une valeur d'écartement par rapport à la ligne de référence. Vous pouvez également indiquer le nombre de lignes parallèles à tracer (répétition) en saisissant une virgule après la valeur d'écartement, puis le nombre de répétition. Si aucune valeur de répétition n'est saisie, une seule ligne sera tracée par défaut. Pressez la touche Retour.

Une (ou plusieurs) ligne(s) parallèles(s) à la ligne de référence, passant par le point défini, est (sont) affichée(s). La (Les) ligne(s) tracée(s) a (ont) la même longueur que la ligne de référence.

Retour à :

• Outil Ligne : § 4.1.

#### 4.1.3 Ligne parallèle à la ligne tangente à l'arc



Mise en œuvre :

1. Cliquez une ligne de référence.



# 2a.Cliquez un arc.

Une ligne parallèle, tangente à l'arc est tracé. La longueur de la ligne correspond à celle de la ligne de référence

Nota : L'endroit cliqué par rapport à l'arc définit le bord par lequel passe la ligne parallèle.

2b.Cliquez sur une autre ligne, parallèle à la ligne de référence. 3b.Saisissez le nombre de lignes parallèles à tracer.

Autant de lignes parallèles sont tracées entre les deux lignes cliquées.

Retour à :

• Outil Ligne : § 4.1.

# 4.1.4 Ligne avec un angle



Mise en œuvre :

- 1. Définissez un point en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.
- 2. Définissez l'angle que doit faire la droite avec le plan l'horizontal, ainsi que sa longueur.

La ligne est tracée, dans le sens trigonométrique, à partir du point défini avec les éléments prédéfinis.

Retour à :

• Outil Ligne : § 4.1.

# 4.1.5 Ligne faisant un angle avec une autre ligne



#### Mise en œuvre :

- 1. Cliquez une ligne de référence.
- 2. Définissez un point sur la ligne de référence en fonction du mode de saisie.
- 3. Définissez l'angle que doit faire la ligne par rapport à la ligne de référence, ainsi que sa longueur.

La ligne est tracée, dans le sens trigonométrique à partir du point défini placé sur la ligne de référence avec les éléments prédéfinis.

Retour à :

• Outil Ligne : § 4.1.

# 4.1.6 Ligne perpendiculaire à une ligne



#### Mise en œuvre :

- 1. Cliquez une ligne de référence.
- 2. Définissez un point en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.

La ligne est tracée perpendiculairement à la ligne de référence avec les éléments prédéfinis.

Retour à :

• Outil Ligne : § 4.1.

36


# 4.1.7 Ligne tangente à un arc

# Mise en œuvre :

- 1. Cliquez l'arc de référence.
- Définissez un point en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées. Une ligne, tangente à l'arc, est tracée en passant par le point défini.

Retour à :

• Outil Ligne : § 4.1.

# 4.1.8 Ligne tangente à deux arcs



# Mise en œuvre :

- 1. Cliquez la première courbe.
- 2. Cliquez le seconde courbe.

Une ligne, tangente aux deux arcs, est tracée.

Retour à :

• Outil Ligne : § 4.1.

# 4.1.9 Ligne tangente à un arc avec un angle



#### Mise en œuvre :

- 1. Cliquez une courbe.
- 2. Définissez l'angle que doit faire la ligne par rapport à l'horizontale, ainsi que sa longueur.

Une ligne, tangente à l'arc, est tracée avec l'angle prédéfini.

#### Retour à :

• Outil Ligne : § 4.1.

#### 4.1.10 Ligne tangente à l'arc et perpendiculaire à une ligne



#### Mise en œuvre :

- 1. Cliquez sur une ligne de référence.
- 2. Cliquez une courbe.

Une ligne, tangente à l'arc, est tracée perpendiculaire à la ligne de référence.

#### Retour à :

• Outil Ligne : § 4.1.

# 4.1.11 Ligne tangente à l'arc formant un angle avec une ligne



#### Mise en œuvre :

1. Cliquez une ligne de référence.



- 2. Cliquez un arc.
- 3. Définissez l'angle que doit faire la ligne par rapport à la ligne de référence, ainsi que sa longueur.

Une ligne, tangente à l'arc, est tracée avec l'angle définit sur la ligne de référence.

Retour à :

• Outil Ligne : § 4.1.

# 4.1.12 Éditer la longueur de la ligne



Mise en œuvre :

- 1. Cliquez sur une des extrémités de la ligne que vous souhaitez éditer. La position du clic indiquera à CADintosh l'extrémité à ajuster.
- 2. Saisissez la nouvelle longueur de ligne.

La ligne est tracée à nouveau avec la nouvelle longueur.

Retour à :

• Outil Ligne : § 4.1.





Les outils Cercle

Un cercle est caractérisé par un centre et un rayon, mais il comporte également les informations suivantes : Plume, Style, Groupe, Calque et Échelle, qui peuvent être modifiées avec les fonctions Graphiques décrites au paragraphe 4.8.

**Nota** : Un cercle revient à définir un arc ayant un angle de départ de 0° et un angle final de 360°.

Cercle avec centre et rayon	§ 4.2.1
Cercle passant par deux points avec un rayon	§ 4.2.2
Cercle passant par deux points	§ 4.2.3
Cercle passant par trois points	§ 4.2.4
Cercle tangent à un objet défini par un point et un rayon	§ 4.2.5
Cercle tangent à deux objets définis par un rayon	§ 4.2.6
Cercle tangent à trois objets	§ 4.2.7
Retour à Outils graphiques	§ 4

# 4.2.1 Cercle avec centre et rayon



## Mise en œuvre :

- 1. Définissez un point en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.
- 2. Définissez le rayon par un second point en fonction du mode de saisie, ou saisissez directement sa valeur.

Un cercle est tracé ayant pour centre le premier point et pour rayon celui défini par le second point ou la valeur saisie.

#### Retour à :

• Outil Cercle : § 4.2.

# 4.2.2 Cercle passant par deux points avec un rayon



# Mise en œuvre :

- 1. Définissez un point en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.
- 2. Définissez un second point en fonction du mode de saisie, ou saisissez ses coordonnées.
- 3. Définissez la valeur du rayon.

Un cercle est tracé ayant pour rayon celui défini et passant par les deux points indiqués.

#### Retour à :

• Outil Cercle : § 4.2.



# 4.2.3 Cercle passant par deux points

## Mise en œuvre :

- 1. Définissez un point en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.
- 2. Définissez un second point en fonction du mode de saisie, ou saisissez ses coordonnées.

Un cercle est tracé ayant pour diamètre l'écart existant entre les deux points indiqués.

Retour à :

• Outil Cercle : § 4.2.

# 4.2.4 Cercle passant par trois points



Mise en œuvre :

- 1. Définissez un point en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.
- 2. Définissez un second point en fonction du mode de saisie, ou saisissez ses coordonnées.
- 3. Définissez un troisième point en fonction du mode de saisie, ou saisissez ses coordonnées.

Un cercle est tracé passant par les trois points indiqués.

Retour à :

• Outil Cercle : § 4.2.

#### 4.2.5 Cercle tangent à un objet défini par un point et un rayon



#### Mise en œuvre :

- 1. Cliquez une ligne ou un arc.
- 2. Définissez un point en fonction du mode de saisie, ou saisissez ses coordonnées.
- 3. Définissez la valeur du rayon.

Un cercle, tangent à l'objet et passant par le point défini est tracé avec le rayon indiqué. La précision de l'approximation d'une ligne avec l'arc est définie par l'option *Approximation* dans la rubrique *Cercle* des options d'affichage (cf. § 5.7.2).

Retour à :

• Outil Cercle : § 4.2.

#### 4.2.6 Cercle tangent à deux objets définis par un rayon



#### Mise en œuvre :

- 1. Cliquez une ligne ou un arc.
- 2. Cliquez une seconde ligne ou un second arc.
- 3. Définissez la valeur du rayon.

Manuel utilisateur de CADintosh 8.8.8 du 21/05/2025 Version Française © 2003-2025 SARL Mac V.F. - www.macvf.fr



Un cercle, tangent aux deux objets, est tracé avec le rayon indiqué. La précision de l'approximation d'une ligne avec l'arc est définie par l'option *Approximation* dans la rubrique *Cercle* des options d'affichage (cf. § 5.7.2).

Retour à :

• Outil Cercle : § 4.2.



Mise en œuvre :

- 1. Cliquez une ligne ou un arc.
- 2. Cliquez une seconde ligne ou un deuxième arc.
- 3. Cliquez une troisième ligne ou un troisième arc.

Un cercle, tangent aux trois objets, est tracé avec le rayon indiqué. La précision de l'approximation d'une ligne avec l'arc est définie par l'option *Approximation* dans la rubrique *Cercle* des options d'affichage (cf. § 5.7.2).

Retour à :

• Outil Cercle : § 4.2.

41





Les outils Arc

L'arc ne se différencie du cercle que parce qu'il dispose des informations de début et de fin d'angle de courbure. C'est pourquoi vous devez aussi vous référer aux fonctions relatives au cercle si, dans la documentation et dans le programme, il est fait référence aux arcs.

Arc défini par un centre et un rayon	§ 4.3.1
Arc défini par deux points et un rayon	§ 4.3.2
Arc défini par deux points	§ 4.3.3
Arc défini par trois points	§ 4.3.4
Arc tangent à un objet défini par un point et un rayon	§ 4.3.5
Arc tangent à deux objets avec un rayon	§ 4.3.6
Arc tangent à trois objets	§ 4.3.7
Retour à Outils graphiques	§ 4

# 4.3.1 Arc défini par un centre et un rayon



#### Mise en œuvre :

- 1. Définissez un premier point en fonction du mode de saisie, ou saisissez ses coordonnées.
- 2. Définissez un second point en fonction du mode de saisie, ou saisissez le rayon.
- 3. Définissez, en fonction du mode de saisie, le point de départ ou saisissez directement l'angle de départ.
- 4. Définissez, en fonction du mode de saisie, le point d'arrivée ou saisissez directement l'angle d'arrivée.

Un arc, disposant du rayon et des angles de départ et d'arrivée définis est tracé.

#### Retour à :

• Outil Arc : § 4.3.

# 4.3.2 Arc défini par deux points et un rayon



# Mise en œuvre :

- 1. Définissez un premier point en fonction du mode de saisie, ou saisissez ses coordonnées.
- 2. Définissez un second point en fonction du mode de saisie, ou saisissez ses coordonnées.
- 3. Définissez le bord sur lequel doit se trouver le centre de l'arc.
- 4. Définissez la valeur du rayon.

Un arc, passant par les deux points avec le rayon et les angles de départ et d'arrivée définis est tracé.

#### Retour à :

• Outil Arc : § 4.3.

Manuel utilisateur de CADintosh 8.8.8 du 21/05/2025 Version Française © 2003-2025 SARL Mac V.F. - www.macvf.fr



# 4.3.3 Arc défini par deux points

Mise en œuvre :

- 1. Définissez un premier point en fonction du mode de saisie, ou saisissez ses coordonnées.
- 2. Définissez un second point en fonction du mode de saisie, ou saisissez ses coordonnées.
- 3. Définissez le point de départ en fonction du mode de saisie ou saisissez directement l'angle de départ.
- 4. Définissez le point d'arrivée en fonction du mode de saisie ou saisissez directement l'angle d'arrivé.

Un arc, passant par les deux points déterminant le diamètre avec un angle de départ et d'arrivée définis, est tracé.

Retour à :

• Outil Arc : § 4.3.

# 4.3.4 Arc défini par trois points



Mise en œuvre :

- 1. Définissez un premier point en fonction du mode de saisie, ou saisissez ses coordonnées.
- 2. Définissez un second point en fonction du mode de saisie, ou saisissez ses coordonnées.
- 3. Définissez un troisième point en fonction du mode de saisie, ou saisissez ses coordonnées.
- 4. Définissez le point de départ en fonction du mode de saisie ou saisissez directement l'angle de départ.
- 5. Définissez le point d'arrivée en fonction du mode de saisie ou saisissez directement l'angle d'arrivé.

Un arc, passant par les trois points avec les angles de départ et d'arrivée définis, est tracé.

Retour à :

• Outil Arc : § 4.3.

#### 4.3.5 Arc tangent à un objet défini par un point et un rayon



Mise en œuvre :

- 1. Cliquez sur une ligne ou un arc.
- 2. Définissez un point en fonction du mode de saisie, ou saisissez ses coordonnées.
- 3. Définissez la valeur du rayon.
- 4. Définissez le point de départ en fonction du mode de saisie ou saisissez directement l'angle de départ.
- 5. Définissez le point d'arrivée en fonction du mode de saisie ou saisissez directement l'angle d'arrivé.



Un arc, tangent à l'objet cliqué, passant par le point et avec le rayon et les angles de départ et d'arrivée définis, est tracé. La précision de l'approximation d'une ligne avec l'arc est définie par l'option *Approximation* dans la rubrique *Cercle* des options d'affichage (cf. § 5.7.2).

#### Retour à :

• Outil Arc : § 4.3.

# 4.3.6 Arc tangent à deux objets avec un rayon



Mise en œuvre :

- 1. Cliquez sur une ligne ou un arc.
- 2. Cliquez sur une seconde ligne ou un second arc.
- 3. Définissez la valeur du rayon.
- 4. Définissez le point de départ en fonction du mode de saisie ou saisissez directement l'angle de départ.
- 5. Définissez le point d'arrivée en fonction du mode de saisie ou saisissez directement l'angle d'arrivé.

Un arc, tangent aux deux objets cliqués, avec le rayon et les angles de départ et d'arrivée définis, est tracé. La précision de l'approximation d'une ligne avec l'arc est définie par l'option *Approximation* dans la rubrique *Cercle* des options d'affichage (cf. § 5.7.2).

#### Retour à :

#### 4.3.7 Arc tangent à trois objets



#### Mise en œuvre :

- 1. Cliquez sur une ligne ou un arc.
- 2. Cliquez sur une seconde ligne ou un second arc.
- 3. Cliquez sur une troisième ligne ou un troisième arc.
- 4. Définissez le point de départ en fonction du mode de saisie ou saisissez directement l'angle de départ.
- 5. Définissez le point d'arrivée en fonction du mode de saisie ou saisissez directement l'angle d'arrivé.

Un arc, tangent aux trois objets cliqués, avec les angles de départ et d'arrivée définis, est tracé. La précision de l'approximation d'une ligne avec l'arc est définie par l'option *Approximation* dans la rubrique *Cercle* des options d'affichage (cf. § 5.7.2).

#### Retour à :

• Outil Arc : § 4.3.

<sup>•</sup> Outil Arc : § 4.3.



# 4.4 Texte-Note-Numéro d'élément



#### Les outils Texte

Le terme *Texte* comprend : les textes ordinaires, les annotations et les numéros d'élément. Les attributs associés au texte, note et numéro d'éléments sont regroupés dans le menu *Texte/Annotation/Numéro d'élément* du menu *Options* (cf. § 5.7.5).

Texte horizontal	§ 4.4.1
Texte avec un angle	§ 4.4.2
Note	§ 4.4.3
Numéro d'élément	§ 4.4.4
Éditer du texte	§ 4.4.5
Déplacer du texte	§ 4.4.6
Zone texte	§ 4.4.7
Texte avec la surface de la zone	§ 4.4.8
Éditer les attributs du texte	§ 4.4.9
Retour à Outils graphiques	§ 4

#### 4.4.1 Texte horizontal



#### Mise en œuvre :

- 1. Définissez le point d'insertion du texte en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.
- 2. Définissez le texte à écrire.

Le texte défini est inséré dans le dessin.

#### Retour à :

## 4.4.2 Texte avec un angle



#### Mise en œuvre :

- 1. Définissez le point d'insertion du texte en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.
- 2. Définissez l'angle que doit faire le texte par rapport à l'horizontale.
- 3. Définissez le texte à écrire.

#### Le texte est inséré dans le dessin avec l'angle défini.

#### Retour à :

• Outil Texte-Note-Numéro d'élément : § 4.4.

#### 4.4.3 Note



<sup>•</sup> Outil Texte-Note-Numéro d'élément : § 4.4.



Une note est un texte souligné avec une ligne de rappel. La ligne de rappel peut comporter une flèche à son extrémité.



Mise en œuvre :

- 1. Définissez le point d'insertion de la note (en général un objet) en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.
- 2. Définissez le point d'insertion du texte ou saisissez ses coordonnées.

3a.Saisissez le texte à écrire.

La note est insérée dans le dessin.

3a.Pressez la touche Entrée.

Une note avec les coordonnées X,Y du point d'accroche de la note est insérée.

#### Retour à :

• Outil Texte-Note-Numéro d'élément : § 4.4.

# 4.4.4 Numéro d'élément



Un numéro d'élément est une valeur identifiant un objet qui peut s'inscrire soit dans un cercle ou soit dans un carré. Un texte complémentaire peut être inscrit en dehors du cadre. CADintosh utilise le premier espace rencontré dans le texte pour définir la partie inscrite dans le cadre et celui qui sera inscrit en dehors.



# Mise en œuvre :

- 1. Définissez le point d'insertion du numéro d'élément en fonction du mode de saisie ou définissez ses coordonnées.
- 2. Définissez le texte à écrire.

Le numéro de l'élément est inséré dans le dessin.

#### Retour à :

Outil Texte-Note-Numéro d'élément : § 4.4.

# 4.4.5 Éditer du texte

TEX

# Mise en œuvre :

- 1. Cliquez un texte, une note ou un numéro d'élément.
- 2. Le texte est édité et vous pouvez le modifier.

Le texte modifié est réaffiché.

Retour à :

• Outil Texte-Note-Numéro d'élément : § 4.4.

Manuel utilisateur de CADintosh 8.8.8 du 21/05/2025 Version Française © 2003-2025 SARL Mac V.F. - www.macvf.fr



# 4.4.6 Déplacer du texte

TEXT

#### Mise en œuvre :

- 1. Cliquez un texte, une note ou un numéro d'élément.
- 2. Définissez le nouveau point d'insertion du texte en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.

Le texte est affiché à sa nouvelle position.

#### Retour à :

• Outil Texte-Note-Numéro d'élément : § 4.4.

#### 4.4.7 Zone texte



Mise en œuvre :

- 1. Définissez un rectangle avec le curseur ou cliquez dans une zone texte.
- 2. Un dialogue s'affiche permettant d'éditer le texte, la taille de la police et son unité, la police de caractères (gras et italique selon la police sélectionnée) et l'alignement du texte dans la zone texte.

	Zone T	exte	
Taille : 3.50	mm 📀	Police : Geneva	0
Alignemen	t: Gauche 🔇		
Gras	Italique		
Ceci est un exer	nple de texte		
		Annuler	OK
			OIL

#### Dialogue Zone texte

Modifiez le texte à votre convenance.

#### Retour à :

• Outil Texte-Note-Numéro d'élément : § 4.4.

47



# 4.4.8 Texte avec la surface de la zone



## Mise en œuvre :

- 1. Cliquez une surface comportant une hachure, c'est-à-dire remplie par un motif, un motif de matériau, un niveau de gris ou une hachure de remplissage (cf. § 4.10).
- 2. Saisissez les coordonnées de la position d'affichage du résultat du calcul de la surface de la zone hachurée ou cliquez cette position.

La valeur de la surface s'affiche à la position définie.



Exemple de mesure d'une surface grisée délimitée par une polyligne

#### Retour à :

• Outil Texte-Note-Numéro d'élément : § 4.4.

# 4.4.9 Éditer les attributs du texte



#### Mise en œuvre :

- 1. Cliquez un texte, une note ou un numéro d'élément.
- 2. La fenêtre de dialogue suivante s'affiche (cf. § 5.7.5) :



#### **Options des textes/notes/numéros d'élément**

Modifiez les paramètres selon votre convenance.



# **Nota** : Lorsque vous passez au type *Texte*, il n'est plus possible de passer au type *Note* ou au type *Numéro d'élément*.

Retour à : • Outil Texte-Note-Numéro d'élément : § 4.4.



# 4.5 Cotation



Les outils de mesures de cotes

Une cote, en plus de sa position et des deux points permettant de définir la taille de l'objet, dispose des attributs suivants : Plume, groupe, calque, échelle, taille et largeur de l'écriture, unité, type et style des lignes d'attache de cote.

La plupart des attributs relatifs aux cotes sont accessibles à partir de l'élément de menu *Cotation* dans le menu *Options* (cf. § 5.7.4).

**Nota** : Les cotes ne sont pas liées à un élément. Cette limitation peut être contournée en utilisant la fonction Étirer (cf. § 4.7.6).

Cote horizontale	§ 4.5.1
Cote verticale	§ 4.5.2
Cote parallèle	§ 4.5.3
Cote chaînée	§ 4.5.4
Cote de référence	§ 4.5.5
Cote de coordonnées	§ 4.5.6
Cote d'un diamètre	§ 4.5.7
Cote d'un rayon	§ 4.5.8
Cote d'un angle	§ 4.5.9
Modifier la cote	§ 4.5.10
Déplacer la cote	§ 4.5.11
Éditer les attributs d'une cote	§ 4.5.12
Retour à Outils graphiques	§ 4

# 4.5.1 Cote horizontale



Mise en œuvre :

- 1. Définissez le premier point de la cote en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.
- 2. Définissez le second point de la cote en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.
- 3. Définissez la position du texte de la cote ou saisissez ses coordonnées.
- 4. Définissez la valeur de la tolérance éventuelle.

Une cote horizontale est affichée dans le dessin.

#### Retour à :

• Outil Cotation : § 4.5.

# 4.5.2 Cote verticale



#### Mise en œuvre :

1. Définissez le premier point de la cote en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.



- 2. Définissez le second point de la cote en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.
- 3. Définissez la position du texte de la cote ou saisissez ses coordonnées.
- 4. Définissez la valeur de la tolérance éventuelle.

Une cote verticale est affichée dans le dessin.

#### Retour à :

• Outil Cotation : § 4.5.

# 4.5.3 Cote parallèle



# Mise en œuvre :

- 1. Définissez le premier point de la cote en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.
- 2. Définissez le second point de la cote en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.
- 3. Définissez la position du texte de la cote ou saisissez ses coordonnées.
- 4. Définissez la ligne de référence afin d'obtenir l'inclinaison du texte de la cote.
- 5. Définissez la valeur de la tolérance éventuelle.

Une cote, suivant l'inclinaison de la ligne de référence, est affichée dans le dessin.

#### Retour à :

# 4.5.4 Cote chaînée

<mark>₩</mark>

# Mise en œuvre :

- 1. Définissez les points constituant les cotes en fonction du mode de saisie ou saisissez leurs coordonnées. Terminez la saisie en pressant la touche retour chariot [RC].
- 2. Définissez la position du texte de la première cote ou saisissez ses coordonnées.
- 3. Définissez le type de cote à tracer :
- H Mesures chaînées horizontales
- V Mesures chaînées verticales
- P Mesures chaînées parallèles
  - 4. Définissez la valeur de la tolérance éventuelle.

# Une série de cotes chaînées sont affichées dans le dessin.

#### Retour à :

• Outil Cotation : § 4.5.





# Mise en œuvre :

1. Cliquez sur une ligne de référence.

<sup>•</sup> Outil Cotation : § 4.5.



- 3. Définissez la position du texte de la première cote en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.
- 4. Définissez la valeur de la tolérance éventuelle.

Une série de cotes parallèles sont affichées dans le dessin.

#### Retour à :

• Outil Cotation : § 4.5.

# 4.5.6 Cote de coordonnées



# Mise en œuvre :

- 1. Cliquez sur une ligne de référence.
- 2. Définissez les points constituant les cotes en fonction du mode de saisie ou saisissez leurs coordonnées. Terminez la saisie en pressant la touche retour chariot [RC].
- 3. Définissez la position du texte de la première cote en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.

Une série de cotes de référence sont affichées dans le dessin.

#### Retour à :

• Outil Cotation : § 4.5.

# 4.5.7 Cote d'un diamètre



Cette fonction permet de définir les cotes des arcs, des trous (en coupe, tracé de deux lignes parallèles). Deux procédures peuvent être mise en œuvre : a) en mode de saisie *Main levée* et b) pour les autres modes de saisie.

# Mise en œuvre de la procédure a):

1a.Cliquez un arc.

2a.Définissez la position du texte de la première cote en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.

Une cote de diamètre s'affiche dans le dessin.

#### Mise en œuvre de la procédure b):

- 1b.Définissez le premier point de la cote en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.
- 2b.Définissez le second point de la cote en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.
- 3b.Définissez la position du texte de la première cote en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.

Une cote de diamètre s'affiche dans le dessin, à laquelle s'ajoute automatiquement le symbole " $\emptyset$ ".

#### Retour à :

• Outil Cotation : § 4.5.

Manuel utilisateur de CADintosh 8.8.8 du 21/05/2025 Version Française © 2003-2025 SARL Mac V.F. - www.macvf.fr



# 4.5.8 Cote d'un rayon

# Mise en œuvre :

- 1. Cliquez un arc.
- 2. Définissez la position du texte de la première cote en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.

La cote du rayon s'affiche dans le dessin.

#### Retour à :

• Outil Cotation : § 4.5.

# 4.5.9 Cote d'un angle



# Mise en œuvre :

- 1. Cliquez sur une première ligne.
- 2. Cliquez sur une seconde ligne.
- 3. Définissez la position du texte de la première cote en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.
- 4. Définissez l'extrémité de la ligne de référence

La cote de l'angle s'affiche dans le dessin.

Retour à :

• Outil Cotation : § 4.5.

# 4.5.10 Modifier la cote



#### Mise en œuvre :

- 1. Cliquez une cote.
- 2. Modifiez le texte de la cote ainsi que celui de sa tolérance associée éventuelle.

Le texte de la cote est modifié.

**Nota** : Si vous modifiez manuellement la valeur numérique d'une cote, celle-ci ne sera plus cohérente avec le dessin, c'est pourquoi un astérisque est ajouté devant la nouvelle valeur afin de la différencier d'une cote calculée automatiquement.

#### Retour à :

• Outil Cotation : § 4.5.

## 4.5.11 Déplacer la cote



#### Mise en œuvre :

- 1. Cliquez une cote.
- 2. Définissez la nouvelle position du texte de la cote en fonction du mode de saisie ou saisissez ses coordonnées.



# Le texte de la cote est déplacé.

Nota : Cette fonction est également liée au type de présentation des mesures.

Retour à :

• Outil Cotation : § 4.5.

# 4.5.12 Éditer les attributs d'une cotation



# Mise en œuvre :

- 1. Cliquez une cote.
- 2. La fenêtre de dialogue suivante s'affiche :

Édition des attributs de cotation		
Texte	Affichage	
Hauteur : 3.50 mm	Cote : 🖸 Essai 😒	
Nombre de décimales : 1	Gauche : 🛛 🕂 Flèche 😒	
✓ Recalculer la cote	Droite : 🛛 🕈 Flèche 😧	
Divers	Unité	
<ul> <li>Ne pas marquer les cotes inexactes</li> <li>Tracer la cote du rayon à partir du centre de l'arc</li> <li>Arrière-plan blanchi</li> <li>Type de ligne d'attache</li> <li>Mécanique</li> <li>Construction</li> </ul>	<ul> <li>Standard</li> <li>Alternative</li> </ul>	
Formater le texte de cotation pour la construction Uniquement actif avec l'unité de base métrique N'afficher que la cote sans ligne d'attache		
	Annuler OK	

#### Dialogue Édition des attributs de cotation

Les attributs associés à la cote sont modifiés.

#### Retour à :

• Outil Cotation : § 4.5.



# 4.6 Rognage



#### Outils d'ajustage

Le rognage peut s'appliquer aux lignes ou aux arcs (y compris aux cercles). Lors de la dissociation, les nouveaux éléments conservent les attributs des objets parents.

Les éléments spéciaux tels que les polylignes, courbes de Bézier, courbes de Bézier cubiques, splines et marqueurs, les ellipses, les rectangles arrondis et les polygones ne peuvent ni être rognés, ni être dissociés !

Découper	§ Erreur : source de la référence non trouvée
Rogner	§ 4.6.2
Arrondir	§ 4.6.3
Chanfreiner	§ 4.6.4
Dissocier	§ 4.6.5
Associer	§ 4.6.6
Retour à Outils graphiques	§ 4

# 4.6.1 Découper

Avec l'outil de découpage, l'élément cliqué est supprimé jusqu'aux intersections suivantes.

Retour à :

• Outil Rognage : § 4.6.

# 4.6.2 Rogner



# Mise en œuvre :

- 1. Cliquez l'élément de référence.
- 2. Cliquez les éléments à ajuster.

Les éléments à ajuster le sont par rapport à l'élément de référence.

Nota :

a. Lignes :

- \* Les lignes plus courtes sont rallongées jusqu'à la ligne de référence.
- \* Les lignes plus longues sont raccourcies et seule la partie cliquée demeure visible.

b. Cercles/arcs:

- \* Un cercle, dans CADintosh, est un arc de 360° avec un point de jonction à 0°.
- \* En mode de saisie milieu/extrémité : l'arc ou le cercle sont ajustés de telle sorte que le point cliqué et les deux extrémités sont sur l'élément de référence.
- \* En mode de saisie intersection : le segment de cercle cliqué en mode intersection par rapport à l'élément de référence reste affiché et le reste disparaît.

Retour à :

• Outil Rognage : § 4.6.



# 4.6.3 Arrondir

# Mise en œuvre :

- 1. Cliquez le premier objet.
- 2. Cliquez le second objet.
- 3. Définissez le rayon d'arrondi d'angle et l'une des options suivantes :
  - 0 ne pas ajuster,
  - 1 ajuster le premier objet,
  - 2 ajuster les deux objets.

Les angles sont arrondis sur les objets.

Nota :

a. Les jonctions suivantes peuvent être arrondies : arc-arc, arc-ligne et ligne-ligne.

b. Le côté cliqué de l'objet arrondi reste inchangé.

Retour à :

• Outil Rognage : § 4.6.

# 4.6.4 Chanfreiner



Mise en œuvre :

- 1. Cliquez le premier objet.
- 2. Cliquez le second objet.
- 3. Définissez l'angle du chanfrein et l'une des options suivantes :
  - 0 ne pas ajuster,
  - 1 ajuster le premier objet,
  - 2 ajuster les deux objets.

Les objets sont chanfreinés.

# Nota :

a. Les jonctions suivantes peuvent être chanfreinées : arc-arc, arc-ligne et ligne-ligne.

b. Le côté cliqué de l'objet chanfreiné reste inchangé.

Retour à :

• Outil Rognage : § 4.6.

# 4.6.5 Dissocier



Mise en œuvre :

- 1. Cliquez l'objet de référence.
- 2. Cliquez les objets à dissocier.

# Les objets sont dissociés par rapport à l'objet de référence.

**Nota** : Les objets sont dissociés au niveau de leurs intersections avec l'objet de référence en de nouveaux objets indépendants (max. 3 morceaux pour les arcs).



÷

Retour à :

• Outil Rognage : § 4.6.

#### Associer 4.6.6

Mise en œuvre :

- 1. Cliquez le premier objet.
- 2. Cliquez le second objet.

Les objets sont associés.

Nota :

a. Le second objet doit être de même type que le premier.

b. Cliquer deux fois sur un arc le transforme en un cercle complet.

Retour à : • Outil Rognage : § 4.6.



# 4.7 Transformation



#### Outils de transformation

La commande *Transformer* comporte des fonctions permettant de déplacer des objets et des groupes. Toutes les fonctions de transformation peuvent réaliser la duplication de l'objet ou du groupe original.

Déplacer	§ 4.7.1
Déplacer en dx, dy	§ 4.7.2
Rotation	§ 4.7.3
Rotation circulaire horaire/antihoraire	§ 4.7.4
Miroir	§ 4.7.5
Étirer	§ 4.7.6
Redimensionner	§ 4.7.7
Redimensionner non proportionnellement	§ 4.7.8
Retour à Outils graphiques	§ 4

# 4.7.1 Déplacer



### Mise en œuvre :

- 1. Définissez le point de référence en fonction du mode de saisie.
- 2. Définissez le point de déplacement en fonction du mode de saisie.
- 3. Cliquez un objet.
- 4. Recommencez l'opération précédente avec d'autres objets et indiquez une des options de copie suivante :
  - 0 déplacer,
  - n réaliser n copies de l'objet,
- 5. Si l'un des éléments sélectionnés appartient à un groupe, une question subsidiaire est posée demandant si vous souhaitez déplacer le(s) groupe(s) entier(s) ou uniquement l'objet sélectionné.
- 6. Si un groupe doit être déplacé, il vous sera demandé si le numéro de groupe doit être conservé ou modifié. Si 0 ou le premier numéro de groupe trouvé est affiché, le numéro de groupe est conservé ; si un numéro de groupe différent est trouvé, un nouveau numéro de groupe est créé ou les éléments de ce groupe existant sont ajoutés.

# Les objets sont déplacés/copiés en fonction de l'option choisie.

#### Retour à :

• Outil Transformer : § 4.7.





#### Mise en œuvre :

1. Définissez les valeurs dx et dy (déplacements relatifs).



- 2. Cliquez un objet.
- 4. Recommencez l'opération précédente avec d'autres objets et indiquez une des options de copie suivante :
  - 0 déplacer,
  - n réaliser n copies de l'objet,
- 5. Si un des éléments sélectionnés appartient à un groupe, une question subsidiaire est posée demandant si vous souhaitez déplacer le(s) groupe(s) entier(s) ou uniquement l'objet sélectionné.
- 6. Si un groupe doit être déplacé, il vous sera demandé si le numéro de groupe doit être conservé ou modifié. Si 0 ou le premier numéro de groupe trouvé est affiché, le numéro de groupe est conservé ; si un numéro de groupe différent est trouvé, un nouveau numéro de groupe est créé ou les éléments de ce groupe existant sont ajoutés.

Les objets sont déplacés/copiés en fonction de l'option choisie.

#### Retour à :

• Outil Transformer : § 4.7.

# 4.7.3 Rotation



Mise en œuvre :

- 1. Définissez l'axe de rotation en fonction du mode de saisie.
- 2. Définissez l'angle de rotation.
- 2. Cliquez un objet.
- 4. Recommencez l'opération précédente avec d'autres objets et indiquez une des options suivantes :
  - 0 rotation,
  - n réaliser n copies de l'objet,

-1 – appliquer une rotation à l'objet sélectionné sans l'appliquer aux textes associés.

- 5. Si un des éléments sélectionnés appartient à un groupe, une question subsidiaire est posée demandant si vous souhaitez déplacer le(s) groupe(s) entier(s) ou uniquement l'objet sélectionné.
- 6. Si un groupe doit faire l'objet d'une rotation, il vous sera demandé si le numéro de groupe doit être conservé ou modifié. Si le groupe 0 ou le premier numéro de groupe trouvé est affiché, alors le numéro de groupe est conservé ; si un autre numéro de groupe est trouvé, un nouveau numéro de groupe est créé ou les éléments de ce groupe existant sont ajoutés.

La rotation est appliquée sur les objets en fonction de l'option choisie.

#### Retour à :

• Outil Transformer : § 4.7.

# 4.7.4 Rotation circulaire horaire/antihoraire



#### Mise en œuvre :

1. Définissez l'axe de rotation en fonction du mode de saisie.



- 3. Définissez l'angle de rotation.
- 4. Cliquez un objet.
- 5. Recommencez l'opération précédente avec d'autres objets et indiquez une des options suivantes :
  - 0 déplacer,
  - n réaliser n copies de l'objet,

-1 – appliquer une rotation à l'objet sélectionné sans l'appliquer aux textes associés.

- 6. Si un des éléments sélectionnés appartient à un groupe, une question subsidiaire est posée demandant si vous souhaitez déplacer le(s) groupe(s) entier(s) ou uniquement l'objet sélectionné.
- 7. Si un groupe doit être tourné dans le sens horaire ou anti-horaire, il vous sera demandé si le numéro de groupe doit être conservé ou modifié. Si le groupe 0 ou le premier numéro de groupe trouvé est affiché, le numéro de groupe est conservé ; si un numéro de groupe différent est trouvé, un nouveau numéro de groupe est créé ou les éléments de ce groupe existant sont ajoutés.

Les objets sont déplacés/copiés sur un cercle en fonction de l'option choisie.

#### Retour à :

• Outil Transformer : § 4.7.

# 4.7.5 Miroir



# Mise en œuvre :

- 1. Cliquez sur une ligne définissant l'axe du miroir.
- 2. Cliquez un objet.
- 3. Recommencez l'opération précédente avec d'autres objets et indiquez une des options de copie suivante :
  - 0 déplacer,
  - n réaliser n copies de l'objet,
- 4. Si un des éléments sélectionnés appartient à un groupe, une question subsidiaire est posée demandant si vous souhaitez déplacer le(s) groupe(s) entier(s) ou uniquement l'objet sélectionné.
- 5. Si un groupe doit être mis en miroir, il vous sera demandé si le numéro de groupe doit être conservé ou modifié. Si le groupe 0 ou le premier numéro de groupe trouvé est affiché, le numéro de groupe est conservé ; si un numéro de groupe différent est trouvé, un nouveau numéro de groupe est créé ou les éléments de ce groupe existant sont ajoutés.

Les objets sont mis en miroir en fonction de l'option choisie.

**Nota** : L'axe du miroir est mémorisé pour d'autres opérations de mise en miroir. Pour définir un nouvel axe, pressez la touche *esc*.

#### Retour à :

• Outil Transformer : § 4.7.



# 4.7.6 Étirer

# Mise en œuvre :

- 1. Définissez un cadre de sélection autour du dessin à étirer.
- 2. Sélectionnez éventuellement d'autres objets.
- 3. Définissez les valeurs dx et dy.

Les objets sont étirés en fonction des valeurs dx et dy définies.

#### Retour à :

• Outil Transformer : § 4.7.

# 4.7.7 Redimensionner



# Mise en œuvre :

- 1. Définissez le point d'origine en fonction du mode de saisie.
- 2. Cliquez un objet ou sélectionnez des objets avec le cadre de sélection.
- 3. Recommencez l'opération précédente avec d'autres objets et indiquez le facteur d'échelle de redimensionnement à appliquer.
- 4. Indiquez le facteur de redimensionnement à appliquer.
- 5. Si un des éléments sélectionnés appartient à un groupe, une question subsidiaire est posée demandant si vous souhaitez déplacer le(s) groupe(s) entier(s) ou uniquement l'objet sélectionné.

# Les objets ou le groupe sont redimensionnés proportionnellement.

#### Retour à :

• Outil Transformer : § 4.7.

# 4.7.8 Redimensionner non proportionnellement



# Mise en œuvre :

- 1. Définissez le point d'origine en fonction du mode de saisie.
- 2. Cliquez un objet.
- 3. Recommencez l'opération précédente avec d'autres objets ou sélectionnez des objets avec le cadre de sélection
- 4. Indiquez les facteurs de redimensionnement à appliquer en X et Y.
- 5. Si un des éléments sélectionnés appartient à un groupe, une question subsidiaire est posée demandant si vous souhaitez déplacer le(s) groupe(s) entier(s) ou uniquement l'objet sélectionné.

# Les objets sont redimensionnés non proportionnellement.

#### Retour à :

• Outil Transformer : § 4.7.



# 4.8 Graphique



# **Outils** graphiques

Les fonctions graphiques permettent de modifier des objets déjà dessinés.

Appliquer une plume	§ 4.8.1
Appliquer un style	§ 4.8.2
Appliquer un groupe	§ 4.8.3
Appliquer un calque	§ 4.8.4
Appliquer une couleur	§ 4.8.5
Appliquer une largeur	§ 4.8.6
Appliquer tous les attributs	§ 4.8.7
Mesurer	§ 4.8.8
Éditer tous les attributs	§ 4.8.9
Retour à Outils graphiques	§ 4

# 4.8.1 Appliquer une plume



# Mise en œuvre :

- 1. Cliquez un objet de référence ou indiquez le numéro de plume.
- 2. Cliquez sur d'autres objets pour appliquer le style courant.
- 3. Vous pouvez revenir à l'étape 1 en pressant la touche *esc*.

#### Retour à :

• Outil Graphique : § 4.8.

# 4.8.2 Appliquer un style



# Mise en œuvre :

- 1. Cliquez un objet de référence ou sélectionnez un style dans le menu local.
- 2. Cliquez sur d'autres objets pour appliquer le style courant.
- 3. Vous pouvez revenir à l'étape 1 en pressant la touche *esc*.

Retour à :

• Outil Graphique : § 4.8.

# 4.8.3 Appliquer un groupe



# Mise en œuvre :

- 1. Cliquez un objet du groupe de référence ou sélectionnez un numéro de groupe (0-32 000).
- 2. Cliquez sur d'autres objets pour appliquer le style courant.
- 3. Vous pouvez revenir à l'étape 1 en pressant la touche *esc*.



Retour à :

Outil Graphique : § 4.8.

# 4.8.4 Appliquer un calque



Mise en œuvre :

- 1. Cliquez un objet du calque de référence ou indiquez un numéro de calque (0-1 023).
- 2. Cliquez sur d'autres objets pour appliquer le style courant.
- 3. Vous pouvez revenir à l'étape 1 en pressant la touche *esc*.

Retour à :

• Outil Graphique : § 4.8.

# 4.8.5 Appliquer une couleur (en mode individuel seulement)



Mise en œuvre :

- 1. Cliquez un objet de référence ou sélectionnez une couleur.
- 2. Cliquez sur d'autres objets pour appliquer le style courant.
- 3. Vous pouvez revenir à l'étape 1 en pressant la touche *esc*.
- **Nota** : En mode Individuel seulement. La sélection de ce mode se fait depuis le menu *Options > Élément* en sélectionnant l'option *Individuel* (cf. § 5.7.3).

Retour à :

• Outil Graphique : § 4.8.

# 4.8.6 Appliquer une largeur (en mode individuel seulement)

# ↓×

# Mise en œuvre :

- 1. Cliquez un objet de référence ou sélectionnez la largeur de la plume.
- 2. Cliquez sur d'autres objets pour appliquer le style courant.
- 3. Vous pouvez revenir à l'étape 1 en pressant la touche esc.
- **Nota** : En mode Individuel seulement. La sélection de ce mode se fait depuis le menu *Options > Élément* en sélectionnant l'option *Individuel* (cf. § 5.7.3).

Retour à

• Outil Graphique : § 4.8.

# 4.8.7 Appliquer tous les attributs



# Mise en œuvre :

- 1. Cliquez un objet de référence.
- 2. Cliquez sur d'autres objets pour appliquer le style courant.
- 3. Vous pouvez revenir à l'étape 1 en pressant la touche *esc*.

#### Retour à :

• Outil Graphique : § 4.8.

Manuel utilisateur de CADintosh 8.8.8 du 21/05/2025 Version Française © 2003-2025 SARL Mac V.F. - www.macvf.fr



## 4.8.8 Mesurer

## Mise en œuvre :

- 1. Cliquez sur une ligne ou un arc. Les données de l'élément sont affichées dans la fenêtre d'information.
- 2. Si les modes de saisie Milieu/Extrémité ou Point d'intersection sont sélectionnés, vous pouvez cliquer sur une autre ligne ou un arc pour déterminer les points d'intersection ou la distance.

Les intersections/écarts et tous les attributs sont affichés.

**Nota** : L'affichage est réalisé dans la fenêtre d'informations qui est automatiquement ouverte si elle ne l'est pas lors de l'appel de la fonction.

#### Retour à :

Outil Graphique : § 4.8.

# 4.8.9 Éditer tous les attributs

#### Mise en œuvre :

1. Sélectionnez un objet (ligne, texte, hachure, etc.). Une nouvelle fenêtre s'ouvre (en fonction de l'élément). Dans le dialogue vous pouvez modifier les attributs de l'élément ou en faire une copie, pour cela les points de début et de fin doivent être modifiés au préalable.

L'élément est modifié ou copié en fonction des modifications réalisées.

Edition des att	ributs de la ligne	
Groupe :	0	]
Calque :	1	٢
Plume :	1	
Style :	— Trait plein (	
Symbole début de ligne :	Aucun 📀	
		mm
Symbole fin de ligne :	Aucun 📀	
		mm
Mode ligne :	Normal	)
		mm
Échelle :	1:1 💿 1.0000	00-0 000 00-0
Point de départ X :	1091.04	mm
Point de départ Y :	736.75	mm
Point d'arrivée X :	1413.71	mm
Point d'arrivée Y :	727.60	mm

Dialogue Édition de attributs de la ligne (en mode Plumes)

1	-
b	5
~	

Édition des att	ributs de la ligne	
Groupe :	0	
Calque :	1	٢
	_	
Style :	— Trait plein 🜔	
Symbole début de ligne :	Aucun 📀	
Taille du symbole :	10.00	mm
Symbole fin de ligne :	Aucun 📀	
Taille du symbole :	10.00	mm
Mode ligne :	Normal 📀	
Largeur plume :	0.35	mm
Couleur :		
Échelle :	1:1 🚺 1.0000	00-0- 000- 00-0-
Point de départ X :	236.36	mm
Point de départ Y :	983.83	mm
Point d'arrivée X :	765.07	mm
Point d'arrivée Y :	861.55	mm
Annuler Crée	r une copie Appliq	uer

Dialogue Édition des attributs de la ligne (en mode Individuel)

Selon le mode, la couleur ou la plume est affiché (s'applique également aux boîtes de dialogue suivantes).

Édition des att	ributs du cercle/arc	
Groupe :	0	
Calque :	1	
Style :	— Trait plein ( 😒	
Largeur plume :	0.25	mm
Couleur :		
Échelle :	1:1 💿 1.0000	00-0- 000- 00-0-
Point centré X :	297.30	mm
Point centré Y :	1446.86	mm
Rayon :	151.12	mm
Angle de départ :	0	0
Angle d'arrivée :	360	0
Annuler Crée	er une copie Applio	quer

Dialogue Édition des attributs du cercle/arc



Édition de attrik	outs du texte	
Groupe :	0	
Calque :	1	
Couleur :		
Échelle :	1:1 🔅 1.0000	00-0- 000- 00-0-
X :	230.06	mm
Υ:	1680.60	mm
Texte :	Un texte	
Hauteur du texte :	3.50	
Police :	Geneva ᅌ	
Interligne :	1.00	
Angle de rotation :	0.00	o
Annuler Créer un	e copie Appliq	uer

Dialogue Édition des attributs du texte

Édition des attributs de cotation				
Groupe : Calque :	0 1			
Couleur :				
Largeur plume :	0.25	mm		
Échelle :	1:1 📀 1.0000	00-0- 000- 00-0-		
Texte :	309.2			
Tolérance (haute) :				
Tolérance (basse) :				
Hauteur du texte :	3.50			
Annuler Créer une copie Appliquer				

Dialogue Édition des attributs de cotation

# Mise en œuvre :

- 1. Sélectionnez la zone remplit à modifier.
- 2. La fenêtre suivante affiche le dialogue comportant les onglets suivants :

66



	Lutton des attribut	s de llacitul age	
	Groupe : 0		]
	Calque : 1		
	Plume : 1	0	
	argeur plume : 0.35		mm
	Couleur :		]
	Échelle : 1:1	1.0000	0000
Écartement	5.000 mm		
Ecaltement	5.000 mm		
Angle	45.00 °		
Hachures d	oisees		
Annuler	Cré	er une copie	Appliquer

Dialogue Édition des attributs d'Hachurage - Onglet Hachures pour le remplissage d'une zone avec des hachures paramétrables



Dialogue Édition des attributs d'Hachurage - Onglet Matériau pour le remplissage d'une zone avec un symbole de matériau



✓ Fonte de fer
Fonte de fer maléable
Fonte d'acier
Cuivre
Bronze, Laiton
Etain, Plomb, Zinc, Babbitt
Nickel, Alliage
Bobinage, Bobine
Verre
Cellulose
Marbre, Ardoise, Porcelaine
Joint, Isolant
Gomme, caoutchouc
Cuir
Stratifié
Meulé
Bois noueux
Bois sans nœud
Mur de brique
Mur de pierre
Béton
Argile réfractaire
Terre
Liquide

Menu local Matériau

	Édition des attr	ibuts de hachurage	
	Groupe :	0	
	Calque :	1	
	Plume :	1 🜍	
	Largeur plume :	0.35	mm
	Couleur :		
	Échelle :	1:1 🔅 1.0000	00-0- 000-0- 00-0-
	Hachures Matériau	Niveau de gris M	otifs
	Hadriares Hateriaa		
50	$\bigcirc$		
Annul	er	Créer une copie	Appliquer

Dialogue Édition des attributs d'Hachurage - Onglet Niveau de gris pour le remplissage d'une zone avec une couleur uniforme avec un niveau de gris



0	
5	- 1
10	- 1
15	- 1
20	- 1
25	- 1
30	- 1
35	
40	_
45	- 1
√ 50	- 1
55	- 1
60	_
65	- 1
70	- 1
75	- 1
80	_
85	
90	_
95	_
100	

Menu local Niveau de gris



Dialogue Édition des attributs d'Hachurage - Onglet Motifs pour le remplissage d'une zone avec un motif prédéfini ou personnalisé

Vous pouvez définir des motifs personnalisés (cf. § 5.2.20.20) dont la liste, issue des éléments contenus dans le dossier Pattern (cf. § 5.2.20.21), s'affichera à la suite de la liste des motifs prédéfinis comme ci-dessous :



Menu local des motifs comportant la liste des motifs prédéfinis (en haut) et personnalisés (en bas)

La surface est remplie selon l'onglet sélectionné au moment de la validation du dialogue. Exemple : Si vous êtes sur l'onglet *Niveau de gris* la surface sera remplit de manière uniforme dans la nuance sélectionnée. Le choix d'une valeur à 0 permettant d'effacer tout remplissage de la zone (y compris des hachures ou des motifs existants). Si l'onglet sélectionné au moment de la validation est *Matériau*, le motif de remplissage utilisé sera celui du matériau sélectionné dans cet onglet.

70



	-	_	
Groupe :	0		
Calque :	1		
Style :	— Trait plein	٢	
Largeur plume :	0.35		mm
Couleur :			
Échelle :	1:1 📀	1.0000	00-0 000-0
Type :	Polygone		(
Marqueur			
Début :	O Cer 😒	10.00	mm
Centre :	🗖 Carré 😒	10.00	mm
Fin :	🗕 Flèc 🔇	10.00	mm
Coordonnées X	Coordonnées Y		
586.7156	1308.5740		
841.2992	1296.4919		
836.4274	1222.8904		
605.4323	1169.5019		
578.6327 Remplacer coordonnées	1123.9489 par celles du pre	esse-pap	iers
Annuler		Appliq	ier

Dialogue Édition des attributs de la polyligne

Les coordonnées de la polyligne peuvent être éditées individuellement, ou copiées depuis le presse-papiers.

Nom :	Porte	
Groupe :	0	
Calque :	1	
Échelle :	1:1 😒 1.0000	0000 0000 00000
Point origine X :	354.68	mm
Point origine Y :	764.74	mm
Inclinaison :	0.00	0
Facteur X :	1.00	
Facteur Y :	1.00	
Annuler Créer	une copie Appliq	uer

Dialogue Édition des attributs du symbole

#### Retour à :

• Outil Graphique : § 4.8.

# 4.9 Suppression



#### **Outils Suppression**

La commande *Effacer* comporte des fonctions permettant d'effacer un ou plusieurs objets.

Supprimer un objet	§ 4.9.1
Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection	§ 4.9.2
Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections	§ 4.9.3
Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection	§ 4.9.4
Retour à Outils graphiques	§ 4

#### 4.9.1 Supprimer un objet



#### Mise en œuvre :

1. Cliquez l'objet à effacer.

L'objet est effacé immédiatement.

#### Retour à :

• Outil Suppression : § 4.9.

# 4.9.2 Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection



#### Mise en œuvre :

1. Sélectionnez les objets à effacer en les englobant au moyen du cadre de sélection.

Les objets dont le point de départ ou le point d'arrivé et pour les arcs le point central, sont à l'intérieur du cadre de sélection sont immédiatement effacés.

**Nota** : Si l'option d'annulation est activée, vous pouvez revenir sur cette action en l'annulant.

Retour à :

• Outil Suppression : § 4.9.

#### 4.9.3 Supprimer avec le cadre de sélection et des sélections



# Mise en œuvre :

- 1. Sélectionnez les objets effacer en les englobant au moyen du cadre de sélection. Les objets sélectionnés sont sélectionnés (tracés en rouge).
- 2. Sélectionnez d'autres éléments en les cliquant individuellement. Les objets sélectionnés sont sélectionnés (tracés en rouge).
- 3. Pressez la touche retour chariot [RC].

Tous les éléments sélectionnés tracés en rouge sont effacés.


**Nota** : Si l'option d'annulation est activée, vous pouvez revenir sur cette action en l'annulant. Un élément sélectionné peut être cliqué pour le retirer de la sélection.

Retour à :

• Outil Suppression : § 4.9.

## 4.9.4 Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection



## Mise en œuvre :

1. Sélectionnez les objets à ne pas effacer en les englobant au moyen du cadre de sélection.

Les objets dont le point de départ ou le point d'arrivé et pour les arcs le point central, sont à l'intérieur du cadre de sélection ne sont pas effacés.

**Nota** : Si l'option d'annulation est activée, vous pouvez revenir sur cette action en l'annulant.

#### Retour à :

• Outil Suppression : § 4.9.



# 4.10 Remplissage



#### **Outils Remplissage**

La surface à remplir doit être définie par un contour fermé. Des îlots (trous) peuvent être définis à l'intérieur de cette surface à l'aide d'autres contours fermés.

Un contour peut être composé de lignes, d'arcs (cercles) et de polylignes. Pour les polylignes, la sélection du contour se fait en cliquant sur le point (clou) de départ ou d'arrivée de la polyligne. Un contour peut être défini dans le sens horaire ou antihoraire. Si des arcs et des polylignes (Splines et courbes de Bézier) sont contenu dans le contour à remplir, ils seront éclatés en plusieurs éléments. Les textes et les mesures sont assimilés à des îlots et ne peuvent être que cliqués en tant que tel.

**Nota** : Essayez d'agrandir la vue (touche fléchée vers le haut) si vous éprouvez des difficultés à saisir des objets. Pressez *esc* si vous sélectionnez un objet par erreur.

Pressez esc si vous avez sélectionné le mauvais objet.

Lors de la création des hachures, la zone, la longueur du contour et le centroïde de la zone, y compris les îlots (trous), sont déterminés automatiquement.

Hachurage	§ 4.10.1
Matériau	§ 4.10.2
Niveau de gris	§ 4.10.3
Motif	§ 4.10.4
Retour à Outils graphiques	§ 4

#### 4.10.1 Hachurage



Mise en œuvre :

- 1. Sélectionnez dans l'ordre des éléments, afin de créer une zone close et terminez la saisie par un retour chariot [RC].
- 2. Sélectionnez les îlots comportant des contours clos et que vous souhaitez laisser en l'état.
- 3. Définissez l'angle et l'écart des hachures en sélectionnant l'une des options suivantes :
  - 1 hachures simples
  - 2 hachures croisées

La zone sélectionnée est hachurée.

#### Retour à :

• Outil Remplissage : § 4.10.

## 4.10.2 Matériau





Mise en œuvre :

- 1. Sélectionnez dans l'ordre des éléments, afin de créer une zone close et terminez la saisie par un retour chariot [RC].
- 2. Sélectionnez les îlots comportant des contours clos et que vous souhaitez laisser en l'état.
- 3. Saisissez *in extenso* le nom de l'un des matériaux disponibles dans la liste suivante :

Noms des matériaux disponibles		
Fonte de fer,	Bobinage,	Stratifié,
Fonte de fer malléable,	Bobine,	Meulé,
Fonte d'acier,	Verre,	Bois noueux,
Cuivre,	Cellulose,	Bois sans nœud,
Bronze,	Marbre,	Mur de brique,
Laiton,	Ardoise,	Mur de pierre,
Étain,	Porcelaine,	Béton,
Plomb,	Joint,	Argile réfractaire,
Zinc,	Isolant,	Terre,
Babits,	Gomme,	Liquide.
Nickel,	Caoutchouc,	
Alliage,	Cuir,	

## La zone sélectionnée est hachurée avec le type de matériau sélectionné.

**Nota** : La norme utilisée pour la représentation des matériaux est la norme ANSI Y 14.2, issue du manuel *American Drafting Standards*. Si vous ne vous souvenez pas du nom de tous les matériaux pour remplir un objet, saisissez le nom d'un matériau simple à retenir, comme **Verre** par exemple, puis modifiez les attributs de remplissage des matériaux afin d'accéder à un menu local exhaustif (cf. § 4.8.9).

Retour à :

• Outil Remplissage : § 4.10.

#### 4.10.3 Niveau de gris



Mise en œuvre :

- 1. Sélectionnez dans l'ordre des éléments, afin de créer une zone close et terminez la saisie par un retour chariot [RC].
- 2. Sélectionnez les îlots comportant des contours clos et que vous souhaitez laisser en l'état.
- 3. Sélectionnez un pourcentage du niveau de gris entre 0 et 100.

La zone sélectionnée est grisée selon le pourcentage choisi.

Retour à :

• Outil Remplissage : § 4.10.

Manuel utilisateur de CADintosh 8.8.8 du 21/05/2025 Version Française © 2003-2025 SARL Mac V.F. - www.macvf.fr



# 4.10.4 Motif

## Mise en œuvre :

- 1. Sélectionnez des éléments dans l'ordre, afin de créer une zone close et terminez la saisie par un retour chariot [RC].
- 2. Sélectionnez les îlots comportant des contours clos et que vous souhaitez laisser en l'état.
- 3. Sélectionnez le matériau à utiliser depuis le menu local activable sur le côté gauche du champ de saisie :



#### Bouton d'activation du menu local de la liste des matériaux

Vous pouvez aussi saisir le nom *in extenso* de l'un des motifs disponibles suivants :

- Briques horizontales,
- Briques obliques,
- Herbe,
- Arcs,
- Zigzag,
- Points,
- Mosaïque 1,
- Mosaïque 2,
- Mosaïques 3,
- Balles,
- Tuiles arrondies,
- Tuiles obliques,
- Damier,
- Diamants,
- Carrelage.

La zone sélectionnée est grisée selon le pourcentage choisi.

#### Retour à :

• Outil Remplissage : § 4.10.



# 4.11 Polyligne



#### **Outils Polylignes**

Les polylignes sont définies par une succession de points (clous) qui sont reliés entre eux par des lignes ou des arcs.

Créer une polyligne	§ 4.11.1
Courbe de Bézier	§ 4.11.2
Spline	§ 4.11.3
Marqueur	§ 4.11.5
Déplacer des points d'une polyligne	§ 4.11.6
Effacer des points d'une polyligne	§ 4.11.7
Ajouter des points à une polyligne	§ 4.11.8
Éclater une polyligne	§ 4.11.9
Convertir un contour en polyligne	§ 4.11.10
Retour à Outils graphiques	§ 4

# 4.11.1 Créer une polyligne



#### Mise en œuvre :

1. Définissez, l'un après l'autre, les points (clous) constituant les segments de la polyligne. Terminez la saisie par un retour chariot [RC].

La polyligne est tracée.

Retour à :

• Outil Polyligne : § 4.11.

## 4.11.2 Courbe de Bézier



#### Mise en œuvre :

1. Définissez, l'un après l'autre, les points (clous) constituant la courbe de Bézier. Terminez la saisie par un retour chariot [RC].

La courbe de Bézier est tracée.

**Nota** : Une courbe de Bézier est constituée d'au moins trois points de contrôle, dont le point de contrôle central est responsable de la courbe. Des groupes de deux points de contrôle sont nécessaires pour chaque extension afin que la courbe de Bézier ait un tracé correct.

Retour à

• Outil Polyligne : § 4.11.



 $\wedge$ 

# 4.11.3 Courbe de Bézier cubique

# Mise en œuvre :

1. Définissez successivement tous les points qui doivent composer la courbe de Bézier cubique. Terminez la saisie par un retour chariot [RC].

La courbe de Bézier cubique est tracée.

**Nota** : Une courbe de Bézier cubique est constituée d'au moins quatre points de contrôle, dont les deux points de contrôle du milieu sont responsables de la courbe. Pour l'extension, des groupes de trois points de contrôle sont nécessaires dans chacun des cas, afin que la courbe de Bézier cubique ait un tracé correct.

Retour à

• Outil Polyligne : § 4.11.





#### Mise en œuvre :

1. Définissez, l'un après l'autre, les points (clous) constituant le spline. Terminez la saisie par un retour chariot [RC].

Le spline est tracé.

Retour à :

• Outil Polyligne : § 4.11.

## 4.11.5 Marqueur



#### Mise en œuvre :

1. Définissez, l'un après l'autre, les points (clous) sur lesquels doivent être tracés des marqueurs. Terminez la saisie par un retour chariot [RC].

Les marqueurs sont tracés.

#### Retour à :

• Outil Polyligne : § 4.11.

#### 4.11.6 Déplacer des points d'une polyligne



#### Mise en œuvre :

1. Cliquez un point de la polyligne puis déplacez-le.

La polyligne est retracée.

Retour à :

• Outil Polyligne : § 4.11.



# 4.11.7 Effacer des points d'une polyligne



## Mise en œuvre :

- 1. Cliquez le point de la polyligne à effacer.
  - Le point est effacé et la polyligne est retracée.

Retour à :

• Outil Polyligne : § 4.11.

## 4.11.8 Ajouter des points à une polyligne



## Mise en œuvre :

- 1. Sélectionnez le point de référence sur la polyligne après lequel sera inséré le nouveau point.
- 2. Sélectionnez le point de référence sur la polyligne avant lequel sera inséré le nouveau point.

Le nouveau point est inséré et la polyligne ainsi modifiée est affichée.

Retour à :

• Outil Polyligne : § 4.11.

# 4.11.9 Éclater une polyligne



Mise en œuvre :

1. Cliquez la polyligne à éclater.

La polyligne est immédiatement éclatée en segments individuels.

Retour à :

• Outil Polyligne : § 4.11.

## 4.11.10 Convertir un contour en polyligne



Mise en œuvre :

- 1. Sélectionnez les éléments constituant le contour dont il s'agit de créer la polyligne.
- 2. Pressez la touche Retour Chariot.

La polyligne est créée.



Sélection de 4 segments constituant le contour de la future polyligne et résultat après le Retour Chariot

#### Retour à :

• Outil Polyligne : § 4.11.

79



Types de polylignes



# 4.12 Spécifique



#### **Outils Spécifique**

Ce chapitre décrit des fonctions spécifiques de CADintosh qui ne peuvent pas être rattachées à une des rubriques précédentes.

Déplacer un objet	§ 4.12.1
Presse-papiers	§ 4.12.2
Placer en arrière-plan	§ 4.12.3
Ellipse	§ 4.12.4
Rectangle à angles arrondis	§ 4.12.5
Polygone régulier à n côtés	§ 4.12.6
Axe de coupe	§ 4.12.7
Sélectionnable/Non sélectionnable	§ 4.12.8
Effacer dans une image matricielle	§ 4.12.9
Retour à Outils graphiques	§ 4

# 4.12.1 Déplacer un objet



## Mise en œuvre :

- 1. Sélectionnez l'objet à déplacer. Vous pouvez alors :
- Déplacer l'objet.
- Déplacer le point de départ ou d'arrivé.
- Modifier le diamètre des arcs.

L'objet est déplacé / modifié.

#### Retour à :

• Outil Spécifique : § 4.12.

## 4.12.2 Presse-papiers



#### Mise en œuvre :

- 1. Encadrez l'objet à placer dans le **Presse-papiers** en cliquant et en déplaçant le cadre de sélection autours de l'objet à copier tout en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé.
- 2. Dans le menu *Édition* sélectionnez *Copier l'élément* (cf. § 5.3.10).

L'objet est copié dans le Presse-papiers.

#### Retour à :

• Outil Spécifique : § 4.12.



П

# 4.12.3 Placer en arrière-plan

# Mise en œuvre :

1. Sélectionnez l'objet à placer en arrière-plan.

L'objet sélectionné est placé en arrière-plan des objets de même type.

**Nota** : Les objets situés en arrière-plan sont les derniers à pouvoir être sélectionnés lorsque plusieurs objets de même type se superposent.

Retour à

• Outil Spécifique : § 4.12.

# 4.12.4 Ellipse



Mise en œuvre :

- 1. Définissez le centre de l'ellipse, en fonction du mode de saisie.
- 2. Définissez le rayon-x et le rayon-y.
- 3. Sélectionnez un point pour l'angle de départ ou saisissez l'angle de départ.
- Sélectionnez un point pour l'angle d'arrivé ou saisissez l'angle d'arrivé. L'ellipse définie est affichée.

Retour à :

• Outil Spécifique : § 4.12.

# 4.12.5 Rectangle à angles arrondis



## Mise en œuvre :

- 1. Sélectionnez un premier angle sur le rectangle.
- 2. Sélectionnez le second angle du rectangle se trouvant sur la diagonale opposée.
- 3. Définissez le rayon.

Un rectangle avec des angles arrondis est affiché.

## Nota : Éclatez l'objet avec fonction *Éclater la polyligne* cf. § 4.11.9.

Retour à

• Outil Spécifique : § 4.12.

# 4.12.6 Polygone régulier à n côtés



#### Mise en œuvre :

- 1. Définissez le centre du polygone régulier en fonction du mode de saisie.
- 2. Définissez le rayon en fonction du mode de saisie ou définissez la valeur du rayon.
- 3. Déterminez le nombre (n) de côtés du polygone régulier (3 à 100).

Un polygone régulier à n côtés est tracé.

Nota : Éclatez l'objet avec fonction *Éclater la polyligne* cf. § 4.11.9.



Retour à :

• Outil Spécifique : § 4.12.

# 4.12.7 Axe de coupe



Mise en œuvre :

- 1. Définissez le premier point de l'axe de coupe en fonction du mode de saisie.
- 2. Définissez le second point de l'axe de coupe en fonction du mode de saisie.
- 3. Définissez la coupe du dessin.
- 4. Définissez le bord sur lequel doivent être tracés les flèches, par un clic en mode de saisie *Main levée*.

L'axe de coupe est tracé.

**Nota** : Le symbole d'axe de coupe se compose d'éléments individuels.

Retour à :

• Outil Spécifique : § 4.12.

# 4.12.8 Sélectionnable/Non sélectionnable



Cette fonction est particulièrement utile, lorsque vous déplacez des symboles sur d'autres symboles.

Mise en œuvre :

- 1. Sélectionnez un objet. Celui-ci deviendra, en fonction de son état antérieur, sélectionnable ou non.
- 2. Pour rendre tous les objets sélectionnables, Saisissez A (Activer), sinon saisissez E pour les rendre non sélectionnables.

Le nouveau point est inséré et la polyligne est retracée.

Nota : Cette fonction est utile lorsque vous déplacez des objets au-dessus d'autres objets.

Retour à :

• Outil Spécifique : § 4.12.

## 4.12.9 Effacer dans une image matricielle



La zone de l'image au format TIFF située sous la gomme est effacée en pressant le bouton de la souris. Cette opération ne peut pas être annulée.

Cette fonction est normalement utilisée pour effacer les parties d'une image numérisée au format TIFF insérée dans CADintosh (cf. § 5.2.18).

Nota : L'annulation n'est pas possible pour cette fonction.

Retour à :

• Outil Spécifique : § 4.12.



# 5 Menus

Ce paragraphe présente les différents éléments de la barre de menu.

CADintosh X	§ 5.1
Fichier	§ 5.2
Édition	§ 5.3
Calques	§ 5.4
Groupes	§ 5.5
Symboles	§ 5.6
Options	§ 5.7
Fenêtre	§ 5.8
Outils	§ 5.9
Aide	§ 5.10
Retour au Point de départ	§1

# 5.1 CADintosh X

CADintosh X	
À propos de CADintosh	
Réglages	ж,
Vérifier les mises à jour	
Services	>
Masquer CADintosh	жH
Masquer les autres	ΖжН
Tout afficher	
Quitter CADintosh	жQ

#### Menu CADintosh X

À propos de CADintosh	§ 5.1.1
Réglages	§ 5.1.2
Vérifier les mises à jour	§ 5.1.3
Services >>	§ 5.1.4
Masquer CADintosh	§ 5.1.5
Masquer les autres	§ 5.1.6
Tout afficher	§ 5.1.7
Quitter CADintosh	§ 5.1.8
Retour à Menus	§ 5

# 5.1.1 À propos de CADintosh

La fenêtre de dialogue suivante, contenant les informations sur la version courante de CADintosh, s'affiche.





Dialogue À propos de CADintosh

Retour à :

• Menu CADintosh : § 5.1.

## 5.1.2 Réglages

Cet élément de menu permet d'afficher la fenêtre suivante.

	Réglages
Affichage Éditic	on Ouvrir Enregistrer Mise à jour Divers
Afficher un curseur	barre plein écran
Couleur :	
Affichage du mode de	saisie automatique :
O Point	
Cercle avec un	ne croix
Couleur :	
Taille :	
Afficher les coordo	nnées normales et relatives
Vous devez cocher Coo Affichage rapide de Extrémité de ligne :	rdonnées relatives dans le menu Options → Affichage es lignes avec moins de précision Carrée
Vous devez cocher Coo Affichage rapide de Extrémité de ligne : Dessiner les polylig	rdonnées relatives dans le menu Options → Affichage es lignes avec moins de précision Carrée ignes (y compris les images) en premier
Vous devez cocher Coo Affichage rapide de Extrémité de ligne : Dessiner les polylig Placer le dessin en	rdonnées relatives dans le menu Options → Affichage es lignes avec moins de précision Carrée gnes (y compris les images) en premier cache pour un affichage optimisé
Vous devez cocher Coo Affichage rapide de Extrémité de ligne : Dessiner les polylig Placer le dessin en Utiliser le format lo	rdonnées relatives dans le menu Options → Affichage es lignes avec moins de précision Carrée ତ gnes (y compris les images) en premier cache pour un affichage optimisé calisé pour la date et l'heure (champ ^50)
Vous devez cocher Coo Affichage rapide de Extrémité de ligne : Dessiner les polylig Placer le dessin en Utiliser le format lo Vuiliser le menu Pol	rdonnées relatives dans le menu Options → Affichage es lignes avec moins de précision Carrée © gnes (y compris les images) en premier cache pour un affichage optimisé calisé pour la date et l'heure (champ ^50) lice WYSIWYG
Vous devez cocher Coo Affichage rapide de Extrémité de ligne : Dessiner les polylig Placer le dessin en Utiliser le format lo V Utiliser le menu Pol Afficher le nom de	rdonnées relatives dans le menu Options → Affichage es lignes avec moins de précision Carrée © gnes (y compris les images) en premier cache pour un affichage optimisé calisé pour la date et l'heure (champ ^50) lice WYSIWYG la fonction au-dessus de la ligne de saisie
Vous devez cocher Coo Affichage rapide de Extrémité de ligne : Dessiner les polylig Placer le dessin en Utiliser le format lo V Utiliser le menu Pol Afficher le nom de Lang	rdonnées relatives dans le menu Options → Affichage es lignes avec moins de précision Carrée © gnes (y compris les images) en premier cache pour un affichage optimisé calisé pour la date et l'heure (champ ^50) lice WYSIWYG la fonction au-dessus de la ligne de saisie gue : Par défaut La modification prendra effet au prochain démarrage
Vous devez cocher Coo Affichage rapide de Extrémité de ligne : Dessiner les polylig Placer le dessin en Utiliser le format lo Utiliser le menu Pol Afficher le nom de Lang	rdonnées relatives dans le menu Options → Affichage es lignes avec moins de précision Carrée © gnes (y compris les images) en premier cache pour un affichage optimisé calisé pour la date et l'heure (champ ^50) lice WYSIWYG la fonction au-dessus de la ligne de saisie gue : Par défaut © La modification prendra effet au prochain démarrage

Fenêtre Réglages



Cette fenêtre comporte les onglets de réglage suivants :	
Affichage	§ 5.1.2.1
Édition	§ 5.1.2.2
Ouvrir	§ 5.1.2.3
Enregistrer	§ 5.1.2.4
Mise à jour	§ 5.1.2.5
Divers	§ 5.1.2.6
Retour à Menus	§ 5.1

# 5.1.2.1 Affichage

Cet onglet traite des réglages touchant à l'affichage du dessin.

Affichage Édition Ouvrir Enregistrer Mise à jour Divers
Afficher un curseur barre plein écran
Couleur :
Affichage du mode de saisie automatique :
Couleur :
Taille :
Normale Grande
✓ Afficher les coordonnées normales et relatives
vous devez cocher coordonnees relatives dans le mend options / Amonage
Affichage rapide des lignes avec moins de précision
Extrémité de ligne : Carrée
Dessiner les polylignes (y compris les images) en premier
Placer le dessin en cache pour un affichage optimisé
Utiliser le format localisé pour la date et l'heure (champ ^50)
🗹 Utiliser le menu Police WYSIWYG
Afficher le nom de la fonction au-dessus de la ligne de saisie
Langue : Par défaut
La modification prendra effet au prochain démarrage

**Onglet** Affichage

- Afficher un curseur barre plein écran. Cochez cette option pour prolonger le pointeur croix standard par des barres horizontale et verticale sur toute la hauteur et la largeur du dessin.
  - \* **Couleur**. Cliquez dans cette zone pour modifier la couleur des barres du curseur.
- Affichage du mode de saisie automatique. Sélectionnez la manière dont le point d'intersection ou l'extrémité d'un segment doit être affiché lorsque le mode de sélection *Automatique* est sélectionné (cf. § 3.2.10).
  - \* **Point**. Sélectionnez cette option pour afficher un point de la couleur définie dans la cellule couleur.



#### Repérage à l'aide d'un point

\* **Cercle avec une croix**. Sélectionnez cette option pour afficher un cercle croisé de la couleur définie dans la cellule couleur.



Repérage à l'aide d'un cercle évidé croisé



- \* **Couleur**. Cliquez dans cette zone pour modifier la couleur du point de repérage.
- **Taille.** Déplacez le curseur vers la droite pour augmenter la taille du point ou du cercle avec une croix et vers la gauche pour diminuer la taille.
- Afficher les coordonnées normales et relatives. Cochez cette option pour afficher à la fois les coordonnées normales et les coordonnées relatives de la position du curseur dans la barre d'outils.
- Affichage rapide des lignes avec moins de précision. Cochez cette option afin d'accélérer l'affichage des lignes à l'écran lorsqu'il s'agit de lignes comportant un style comme un pointillé trait par exemple. Le traitement sera alors réalisé par le Système et non pas par la carte graphique, ce qui a toutefois pour inconvénient de ne pas respecter l'échelle d'affichage. Cette échelle sera respectée à l'impression.
- Extrémité de ligne. Vous pouvez sélectionner le type d'extrémité de ligne entre :



Type d'extrémité de ligne

Cette option est visible lorsque vous visualisez les extrémités d'une ligne avec un gros zoom.



Extrémité de ligne avec l'option « Arrondie » à gauche et l'option « Carrée » à droite

- **Dessiner les polylignes (y compris les images) en premier.** Cochez cette option pour que les polylignes et les images se retrouvent en arrière-plan des tracés affichés par la suite.
- Placer le dessin en cache pour un affichage optimisé. Cochez cette option pour que le dessin en cours d'édition soit stocké dans le cache de la mémoire pour optimiser son affichage en limitant les accès au disque dur.
- Utiliser le format localisé pour la date et l'heure. Les dates s'afficheront dans le format local de votre pays et n'utiliseront pas le format ISO lorsque la variable ^50 est utilisée dans le cartouche (cf. § 5.3.10).
- Utiliser le menu Police WYSIWYG. Cochez cette option pour visualiser l'aspect des différentes polices de caractères dans le menu Police dans les dialogues d'options Texte/Note/Numéro d'élément (cf. § 5.7.5) et Cote (cf. § 5.7.6).
- Afficher le nom de la fonction au-dessus de la ligne de saisie. Le nom de la fonction au-dessus de la ligne de saisie et la prochaine action requise sont affichées.
- Langue. Sélectionnez la langue d'exploitation du logiciel. Par défaut le réglage utilise la langue de votre session, mais vous pouvez sélectionner une autre langue qui sera alors utilisée sans tenir compte de la langue de votre session. Quittez et relancez le logiciel pour que la nouvelle langue soit utilisée.



✓ Par défaut	
<b>English</b>	
📁 Deutsch	
🚺 Français	
● 日本語	
🎏 Dansk	
🚺 Italiano	
🔯 Português	
🌌 Español	

Langues disponibles

Retour à : • Réglages CADintosh : § 5.1.2.

# 5.1.2.2 Édition

Cet onglet traite des réglages touchant à l'édition du dessin.



**Onglet** Édition

- Défilement & zoom
  - Défilement avec la molette, zoom avec la touche alt et la molette. Faites défiler le dessin verticalement avec la molette de la souris, ce défilement peut aussi être horizontal si vous utilisez la Magic Mouse en effectuant un glissement latéral. Si vous pressez la touche *alt (option)* tout en manœuvrant la molette de la souris, vous effectuez un zoom entrant ou sortant selon le sens de rotation de la molette de la souris ou de glissement sur la Magic Mouse.
  - Défilement avec la touche alt et la molette, zoom avec la molette. Faites défiler le dessin verticalement avec la molette de la souris tout en pressant la touche *alt*, ce défilement peut aussi être horizontal si vous utilisez la Magic Mouse en effectuant un glissement latéral. Si vous manœuvrez la molette de la souris sans presser sur la touche *alt* (*option*), vous effectuez un zoom entrant ou sortant selon le sens de rotation de la molette de la souris ou de glissement sur la Magic Mouse.
- Adapter automatiquement l'entrée saisie à l'aide du pavé numérique. Cochez cette option si vous utilisez un pavé numérique sur lequel la touche de séparateur de la valeur décimale est une virgule afin qu'elle soit automatiquement remplacée par un point.

#### Retour à :

# 5.1.2.3 Ouvrir

Cet onglet traite des opérations exécutées à l'ouverture de fichiers.



## Onglet Ouvrir

- **Ouvrir un document vide au lancement de l'application**. Cochez cette option pour qu'un document vide s'affiche au lancement de CADintosh.
- Limiter l'ouverture de la largeur de la plume à 5 mm. Cochez cette option pour que, dans le cas où une largeur de plume n'aurait pas défini, à l'ouverture d'un fichier celleci soit fixée à 5 mm.
- Afficher le dialogue premiers pas. Cochez cette option pour que le dialogue *Premiers pas* s'affiche au démarrage de l'application ou à la création d'un nouveau dessin (cf. § 5.2.1) afin de faciliter la saisie des premiers paramètres du dessin.

#### Retour à

# 5.1.2.4 Enregistrer

Cet onglet traite des opérations exécutées à l'enregistrement de fichiers.



#### **Onglet Enregistrer**

- Activer l'enregistrement automatique et le versionnage. Cette option n'est disponible que sous macOS X 10.7 Lion et les versions supérieures. Elle permet d'activer ou non l'enregistrement automatique et le versionnage des diverses modifications réalisées sur un fichier.
- **Prendre en charge le plein écran.** Permet d'activer la fonction *Activer le mode plein écran* dans le menu *Fenêtre* (cf. § 5.8.10). Cette option ne sera prise en compte qu'après relance de CADintosh.
- **Créer une icône d'aperçu pour le fichier**. Cochez cette option pour qu'une icône d'aperçu soit générée pour le fichier du dessin.
  - \* **avec un fond blanc**. Cochez cette option pour que l'icône du fichier soit tracée sur un fond blanc.

Retour à



#### 5.1.2.5 Mise à jour

Cet onglet traite des opérations exécutées à l'enregistrement de fichiers.

Affichage Édition	Ouvrir   Enregistrer Mise à jour Divers
<ul> <li>Vérifier les mises à jour</li> <li>Toutes les heures</li> <li>Tous les jours</li> <li>Toutes les semaines</li> <li>Tous les mois</li> </ul>	
Vous pouvez vérifier les mis les mises à jour	ses à jour à partir du menu CADintosh → Vérifier
Dernière vérification :	
26 octobre 2023 à 00:17:52	2 UTC+2
Versions suivies :	Production

#### Onglet Mise à jour

- Vérifier les mises à jour : Cochez cette option si vous souhaitez que CADintosh réalise une vérification automatique des mises à jour. À l'aide des boutons d'options sélectionnez la fréquence de la vérification.
- Versions suivies

Production	
Beta	

Type de suivi de versions

- Production. Sélectionnez cette option pour ne télécharger que les versions finalisées de CADintosh qui permettent l'usage du logiciel à des fins de production de documents.
- \* Beta. Sélectionnez cette option pour télécharger toutes les versions beta et les versions finalisées de CADintosh. Utilisez cette option à des fins de test du logiciel. Il est déconseillé d'utiliser les versions beta à des fins de production de documents.

Retour à :

#### 93

## 5.1.2.6 Divers

Cet onglet traite d'opérations diverses pouvant s'appliquer au logiciel.

Affichage	Édition Ouvrir	Enregistrer	Mise à jour	Divers
Change	er de licence			

#### Onglet Mise à jour

• Changer de licence : Cliquez ce bouton pour afficher le dialogue suivant et modifier les éléments d'enregistrement de la licence. Cette option n'est pas disponible sur la version Mac App Store (MAS) de CADintosh, en effet cette version n'a pas de numéro de licence car c'est Apple qui gère vos droits d'utilisation à l'aide de votre identifiant Apple.

	Code licence	
Enregistrez votre copie de C	ADintosh :	Version 8.x
Nom :		
Numéro de licence:		
(Veuillez saisir le numéro de	licence tel qu'il est indiqué sur votre courrier ou courriel)	
	Annuler	ок

Dialogue d'enregistrement de la licence de CADintosh

#### Retour à :



# 5.1.3 Vérifier les mises à jour

Si vous avez une connexion internet active, CADintosh vérifie une fois par jour, au lancement l'application, la disponibilité d'une nouvelle version. Si la version est à jour vous obtenez le dialogue suivant :



Dialogue affiché lorsque la version est à jour

L'historique de la version est chargé depuis l'internet avant d'être affiché. Si une nouvelle version est détectée, le dialogue suivant s'affiche :

••	Mise	à jour logiciel
	Une nouvelle version de CA CADintosh 8.7 est disponible ; vo maintenant ? Notes de version :	ADintosh est disponible ! pus utilisez la version 8.6.3. Voulez-vous le télécharger
		Version 8.7 (build 600) du 20 Décembre 2021 pplication universelle pour Mac Intel et Apple Silicon sous JacOS 10.9 à macOS 11.2.x (Big Sur)
	Téléchargement	
	Le téléchargement est p	oossible directement depuis ce dialogue. La
	Télécharger et installer autom	natiquement les mises à jour

Dialogue de mise à jour

Vous pouvez :

- Ignorer la version et dans ce cas vous ne serez averti qu'à la prochaine mise à jour.
- **Rappeler plus tard** et dans ce cas au prochain lancement de CADintosh vous serez à nouveau averti de la disponibilité de la mise à jour.
- Installer et dans ce cas la mise à jour va être automatiquement être téléchargée.

Retour à :

• Menu CADintosh : § 5.1.



# 5.1.4 Services

Permet d'accéder à des services spécifiques comme le réglage des raccourcis clavier. Cet élément de menu est accessible dans toutes les applications. Par défaut il donne au minimum accès aux *Réglages des Services* à savoir les Réglages du système *Clavier* boutons *Raccourcis clavier*. Référez-vous à l'aide de macOS (*dans le Finder > Menu Aide*) pour plus d'informations.

Retour à :

• Menu CADintosh : § 5.1.

# 5.1.5 Masquer CADintosh

Permet de masquer les fenêtres ouvertes par CADintosh tout en conservant celles des autres applications affichées.

Retour à :

• Menu CADintosh : § 5.1.

# 5.1.6 Masquer les autres

Permet de masquer les fenêtres ouvertes par d'autres applications sauf celles de CADintosh X.

Retour à :

• Menu CADintosh : § 5.1.

## 5.1.7 Tout afficher

Permet d'afficher toutes les applications masquées.

Retour à

• Menu CADintosh : § 5.1.

## 5.1.8 Quitter CADintosh

Permet de quitter CADintosh. Si, le versionnage n'est pas activé et que vous n'avez pas enregistré les modifications, une fenêtre s'affiche avec les options suivantes :



Dialogue de confirmation affiché si le document a été modifié et qu'il n'a pas été enregistré

- Ne pas enregistrer. Quitte CADintosh sans enregistrer les modifications apportées au dessin.
- Annuler. Annule la procédure de clôture de l'application et revient dans CADintosh.



Enregistrer. Enregistre les modifications réalisées sur le dessin et clôture l'application • CADintosh.

Retour à : • Menu CADintosh : § 5.1.



Nouveau	жN
Nouveau à partir du modèle	>
Ouvrir	жc
Ouvrir l'élément récent	>
Insérer un autre dessin	
Fermer	¥ V
Enregistrer	# S
Enregistrer sous	合光 S
Enregistrer une copie sous	て合業の
Enregistrer comme modèle	
Enregistrer le groupe sous	
Enregistrer la fenêtre sous	
Revenir à la version enregistrée	
Importer un dessin TIFF (éditable, N&B seulement) Importer une image/PDF	
Exporter	>
Format d'impression	<del></del>
Zone d'impression	>
En-tête & Pied de page	
Imprimer	>
Impression multipage	>

Fichier	_
Nouveau	жN
Nouveau à partir du modèle	>
Ouvrir	жO
Ouvrir l'élément récent	>
Insérer un autre dessin	
Fermer	жW
Enregistrer	жs
Enregistrer sous	
Dupliquer	<b>ŵ</b> ℋS
Renommer	
Déplacer vers	
Enregistrer une copie sous	て合業S
Enregistrer comme modèle	
Enregistrer le groupe sous	
Enregistrer la fenêtre sous	
Revenir à	>
Partager	>
Importer un dessin TIFF (éditable, N&B seulement) Importer une image/PDF	
Exporter	>
Format d'impression	ŵжР
Zone d'impression	>
En-tête & Pied de page	
Imprimer	>
Impression multipage	>

Menu Fichier sans versionnage et avec versionnage activé

Nouveau	§ 5.2.1
Nouveau à partir du modèle >>	§ 5.2.2
Ouvrir	§ 5.2.3
Ouvrir l'élément récent >>	§ 5.2.4
Insérer un autre dessin	§ 5.2.5
Fermer	§ 5.2.6
Tout fermer	§ 5.2.7
Enregistrer	§ 5.2.8
Dupliquer	§ 5.2.9
Renommer	§ 5.2.10
Déplacer vers	§ 5.2.11
Enregistrer comme modèle	§ 5.2.12
Enregistrer sous	§ 5.2.13
Enregistrer le groupe sous	§ 5.2.14
Enregistrer la fenêtre sous	§ 5.2.15
Revenir à la version enregistrée	§ 5.2.16
Revenir à >>	§ 5.2.17
Importer un dessin TIFF (éditable, N&B seulement)	§ 5.2.18
Importer une image/PDF	§ 5.2.19
Exporter >>	§ 5.2.20
Partager >>	§ 5.2.21
Format d'impression	§ 5.2.22
Zones d'impression >>	§ 5.2.23
En-tête & Pied de page	§ 5.2.24
Imprimer >>	§ 5.2.25
Impression multipage >>	§ 5.2.26
Retour à Menus	§ 5

Manuel utilisateur de CADintosh 8.8.8 du 21/05/2025 Version Française © 2003-2025 SARL Mac V.F. - www.macvf.fr



# 5.2.1 Nouveau

Permet de créer un nouveau dessin.

Premiers pa	IS		
Unité de référence du dessin	mm	٢	
Échelle de base de tout le dessin :	1:1	$\bigcirc$	
Ne plus afficher à nouveau		Annuler	ОК
Vous pourrez réactiver ce dialogue dans les préférences > Ouvrir.			

Dialogue Premier pas (unités métriques)

- Unité de référence du dessin. CADintosh propose les unités métriques dans le menu contextuel.
- Échelle de base de tout le dessin. CADintosh propose les normes DIN habituelles dans le menu contextuel.
- Ne plus afficher à nouveau. Cochez cette option pour ne plus afficher ce dialogue à la création d'un nouveau dessin. Si cette option est cochée vous pouvez réactiver l'affichage de ce dialogue depuis les réglages de *CADintosh > Ouvrir > Afficher le dialogue premier pas* (cf. § 5.1.2.3).

Premiers pa	s		
Unité de référence du dessin	pouce	٢	
Échelle de base de tout le dessin :	1′=1′-0″ (1:1)	0	
Type :	Fractionnaire	$\bigcirc$	
Précision (ANSI) :	1/128	0	
Limiter en pouce (fraction	nnaire seulemei	nt)	
Ne plus afficher à nouveau		Annuler	ОК
/ous pourrez réactiver ce dialogue dans les préférences > Ouvrir.			

Dialogue Premier pas (unités métriques)

- Unité de référence du dessin. CADintosh propose les unités impériale (Anglo-saxonne) dans le menu contextuel.
- Échelle de base de tout le dessin. CADintosh propose les normes ANSI habituelles dans le menu contextuel.
- Type. Représentation décimale ou fractionnaire des valeurs.
- Précision (ANSI). Entre 1/2 et 1/128.
- Ne plus afficher à nouveau. Cochez cette option pour ne plus afficher ce dialogue à la création d'un nouveau dessin. Si cette option est cochée vous pouvez réactiver l'affichage de ce dialogue depuis les réglages de *CADintosh > Ouvrir > Afficher le dialogue premier pas* (cf. § 5.1.2.3).

```
Retour à :
```

• Menu Fichier : § 5.2.



# 5.2.2 Nouveau à partir du modèle

Le sous-menu associé à cet élément de menu liste les modèles préalablement enregistrés avec l'élément de menu *Enregistrer comme modèle* (cf. § 5.2.12) afin de de créer un nouveau dessin à partir du modèle de dessin choisi.

#### Retour à :

• Menu Fichier : § 5.2.

# 5.2.3 Ouvrir

Permet d'ouvrir un dessin déjà enregistré.



Dialogue Ouvrir

Les types de fichiers suivants peuvent être ouverts :

- Standard. Le format de dessin CADintosh.
- **DXF**. Format d'échange de données, format d'échange à partir d'Autocad.
- DWG. Format de données d'Autocad.
- **HPGL**. Fichier pour traceur (aucune information sur les groupes, les couches, les couleurs ou les plumes n'est conservée).
- **PNG**. Format d'image PNG.
- **IGES**. Format d'échange de données, la portée des commandes est limitée aux éléments utilisés par CADintosh. La rubrique de départ et la rubrique globale, ainsi que les éléments qui n'ont pas été évalués sont affichés dans le menu *Édition* > *Commentaires*.
- Format de fichier dates de mesure. Enregistrements de mesures d'un théodolite (voir exemple sur Lemkesoft.de).
- Format SELIG. Contient la section des ailes d'avions (voir exemple sur Lemkesoft.com).
- **Format Eppler**. Contient la section des ailes d'un avion (voir l'exemple sur Lemkesoft.com).
- **Coordonnées**. Ce filtre permet d'importer facilement des coordonnées à partir de documents ASCII.



• **PDF**. Les fichiers PDF peuvent être lus. Les éléments vectoriels tels que les lignes, les arcs, les textes, etc. sont lus dans CADintosh et convertis au cours du processus. Ils sont donc éditables. Les cercles et les arcs sont transférés du fichier PDF sous forme de courbes de Bézier cubiques ! Le dialogue suivant s'affiche :



Dialogue s'affichant à l'issu de l'ouverture du fichier PDF

Cliquez sur le bouton *Afficher les options* pour obtenir le dialogue d'ouverture de fichiers suivant :

placements		Bibliothèque de construction.bib	0		
		CAD démo	0		No.
S	A. (1997) .	CAD8 démo	$\odot$		
timédia	s. Dens # 1	CAD8 démo 1	0	300	
Musique		CAD8 démo 2	0	~~	
Photos	11. Arth # -	CAD8 démo 3	0		
FIIOLOS	11. max # -	CAD8 démo 4	0		
Vidéos	N. 2003 .	CAD8 démo 5	0		
	14.007	CAD8 démo 6	0		
	N. 1983 # -	CAD8 démo 7	ø		
	16.717	CAD8 démo 8	0	CAD8 démo	
	144 <b>B</b> 1	CAD8 démo 9	0	CADintosh seven docum	ent – 26 ko
	relation and -	CAD8 démo 10	0	Informations	
		CAD8 démo 11	0	Créé le ve	ndredi 15 août 2014 à 17:52
	16.430	CAD8 démo 12	0	Modifié le ve	ndredi 15 août 2014 à 17:52
		Options d'importation			
		Note : Affiche les options d'importation de	es formats	DXF, DWG, IGES et Coordonnées	

Dialogue Ouvrir avec les options d'importation

Cliquez sur le bouton *Options d'importation* pour obtenir le dialogue permettant de définir les options d'ouverture/importation des fichiers **DXF/DWG**, **IGES**, **Coordonnées** et pour appliquer des corrections à l'ouverture du fichier.



# 5.2.3.1 Options DXF/DWG

C	Options d'importation
DXF/DWG Facteur de redimensionnemen	IGES Coordonnées Fixtest
Utiliser les cotes	
<ul> <li>DOS US</li> <li>DOS, RS6000. OS/2</li> <li>DOS Slave</li> <li>DOS Cyrillique</li> <li>DOS Est Européen</li> <li>DOS Portugal</li> <li>DOS (Standart)</li> </ul>	<ul> <li>DOS Canada-Français</li> <li>DOS Arabe</li> <li>DOS Norvégien</li> <li>DOS Grecque</li> <li>Latin1, Windows Sun, IRIS, DEC</li> <li>Latin2, Windows</li> <li>Apple</li> </ul>
<ul> <li>Prétraiter les fichiers DXF</li> <li>Définir la couleur de l'élément</li> <li>Définir la couleur de l'élément d</li> </ul>	nt à partir de la couleur du calque lans les symboles à partir :
du symbole	
	Annuler OK

**Options d'ouverture des fichiers DXF/DWG** 

- Facteur de redimensionnement. Indiquez le facteur d'agrandissement/réduction du dessin importé dans CADintosh. La valeur 1 signifie que le dessin n'est pas agrandi ou réduit lors de l'importation.
- Utiliser les cotes. Cochez cette option afin d'importer les cotes sous forme de cotes et non pas sous formes d'éléments ordinaires.
- **Encodage de la page**. Cochez l'une de ces options lorsque les caractères spéciaux d'un fichier DXF ne sont pas correctement importés.
- **Prétraiter les fichiers DXF**. En cochant cette option le fichier DXF est vérifié avec l'outil *DXF-Tool* de l'*Open Design Alliance* et **corrigé** le cas échéant avant d'être importé.
- Définir la couleur de l'élément à partir de la couleur du calque. Un élément est coloré selon la couleur associée à son calque.
- Définir la couleur de l'élément dans les symboles à partir. La couleur de l'élément est évaluée à partir de :



**Option** d'évaluation

```
Retour à :
• Ouvrir : § 5.2.3
```



# 5.2.3.2 Options IGES

DXF/DWG       IGES       Coordonnées       Fixtest         Utiliser la transformation pour les arcs         Utiliser les cotes         Créer des groupes à partir des vues
Appular

## **Options d'ouverture des fichiers IGES**

- Utiliser la transformation pour les arcs. Cochez ou décochez cette option si les cercles et les arcs ne sont pas positionnés correctement après l'importation d'un fichier IGES.
- Utiliser les cotes. Cochez cette option afin d'importer les cotes des fichiers IGES et DXF comme des cotes et non pas comme des éléments ordinaires.
- **Créer des groupes à partir des vues**. Cochez cette case afin de créer des groupes à partir des différentes vues IGES importées.

Retour à :

• Ouvrir : § 5.2.3



# 5.2.3.3 Options Coordonnées

Options d'importation
DXF/DWG       IGES       Coordonnées       Fixtest         Séparateur entre les coordonnées :
Annuler OK

**Options d'ouverture des fichiers Coordonnées** 

- Séparateur entre les coordonnées. Indiquez le type de séparateur à rechercher dans le fichier pour distinguer deux valeurs de coordonnées.
- Fin de couple de coordonnées. Indiquez le type de séparateur à rechercher dans le fichier pour distinguer deux couples de coordonnées.
- Marqueur de fin de fichier. Indiquez le marqueur de fin de fichier à attendre.

Retour à :

• Ouvrir : § 5.2.3



	Options d'importation	
Taille du texte :	DXF/DWG   IGES   Coordonnées	Fixtest

Corrections applicables sur les fichiers

• Taille du texte. Saisir la taille du texte à importer dans un fichier Fix (Fixtest).



Retour à : • Ouvrir : § 5.2.3

# 5.2.4 Ouvrir l'élément récent

Affiche, dans un sous-menu, les derniers fichiers ouverts afin de permettre une sélection rapide parmi les fichiers déjà ouverts lors d'une précédente session de travail.

Retour à :

• Menu Fichier : § 5.2.

# 5.2.5 Insérer un autre dessin

## Mise en œuvre :

- 1. Définissez le point d'insertion en fonction du mode de saisie ou en le cliquant dans le dessin
- 2. Sélectionnez un dessin (au format CADintosh).

Le dessin est affiché à l'endroit défini dans le dessin.

#### Retour à :

• Menu Fichier : § 5.2.

## 5.2.6 Fermer

Ferme la fenêtre active. Si le contenu de la fenêtre n'a pas été enregistré un dialogue propose de le faire avant la clôture de la fenêtre.

#### Retour à :

• Menu Fichier : § 5.2.

# 5.2.7 Tout fermer

Cet élément de menu apparaît lorsque le menu est ouvert en pressant la touche *alt*. Ferme toutes les fenêtres ouvertes. Le contrôle du bon enregistrement des fenêtres est réalisé.

Retour à :

• Menu Fichier : § 5.2.

## 5.2.8 Enregistrer

Permet d'enregistrer le dessin actif au format CADintosh. Un nom sera demandé si le dessin n'en a pas.

#### Retour à :

• Menu Fichier : § 5.2.

# 5.2.9 Dupliquer

Cette fonction est disponible lorsque l'enregistrement automatique et versionnage activés dans les réglages de CADintosh (cf. § 5.1.2.4). Elle permet de réaliser une copie de l'image affichée. Un dialogue s'ouvre pour permettre de modifier le nom du fichier qui sera dupliqué.

#### Retour à :

• Menu Fichier : § 5.2.

## 5.2.10 Renommer

Cette fonction est disponible lorsque l'enregistrement automatique et versionnage activés dans les réglages de CADintosh (cf. § 5.1.2.4). Elle permet de renommer l'image affichée au premier plan en activant l'édition du nom de fichier dans la barre de titre de la fenêtre.



#### Le nom du fichier devient éditable dans la barre de titre de l'image

#### Retour à :

• Menu Fichier : § 5.2.

## 5.2.11 Déplacer vers

Cette fonction est disponible lorsque l'enregistrement automatique et versionnage activés dans les réglages de CADintosh (cf. § 5.1.2.4). Elle permet d'afficher un dialogue comportant un menu local dans lequel sont affichés les dossiers les plus utilisés. Sélectionnez l'élément de menu *Autre* pour ouvrir la fenêtre de dialogue d'enregistrement de fichier standard.

Retour à :

• Menu Fichier : § 5.2.

# 5.2.12 Enregistrer comme modèle

Sélectionnez cet élément de menu pour enregistrer le dessin courant en tant que modèle, ainsi tous les réglages sont appliqués. Les modèles servent à la création rapide de nouveaux dessins (cf. § 5.2.2).

#### Retour à :

• Menu Fichier : § 5.2.

# 5.2.13 Enregistrer sous...

Permet d'enregistrer le dessin au format CADintosh sous un autre nom. Si vous souhaitez l'enregistrer sous un autre format utilisez l'élément de menu *Exporter* (Cf. § 5.2.20).

Retour à

• Menu Fichier : § 5.2.

## 5.2.14 Enregistrer le groupe sous

Indiquez un numéro de groupe dans la ligne de commande. Ce groupe est enregistré sous un nouveau nom.

Retour à :

• Menu Fichier : § 5.2.

## 5.2.15 Enregistrer la fenêtre sous

Encadrez les éléments à enregistrer avec le cadre de sélection et pressez *Retour*. Donnez un nom. Le contenu de la sélection est enregistré sous un nouveau nom.

Retour à : • Menu Fichier : § 5.2.

# 5.2.16 Revenir à la version enregistrée

Cette fonction est disponible lorsque l'enregistrement automatique et versionnage ne sont pas activés dans les réglages de CADintosh (cf. § 5.1.2.4). Elle permet de revenir à la dernière version enregistrée du document en cours de traitement.

Retour à :

• Menu Fichier : § 5.2.

105



# 5.2.17 Revenir à

Cette fonction est disponible lorsque l'enregistrement automatique et versionnage sont activés dans les réglages de CADintosh (cf. § 5.1.2.4). Si plusieurs versions du fichier sont disponibles le sous menu suivant s'affiche :



## Sous-menu Revenir à

- **Ouvert le.** Revient sur le dessin tel qu'il était à la version indiquée par la date et l'heure correspondante.
- **Parcourir toutes les versions.** Affiche une fenêtre de type Time Machine permettant, à l'aide des flèches montante et descendante en bas à droite de l'image, de parcourir les versions enregistrées du fichier dans la partie gauche de l'image. L'image dans le panneau de gauche représentant l'image courante.



Revenir à une version précédente

Lorsque la version du dessin à restaurer est affichée dans le panneau de droite, cliquez sur le bouton *Restaurer*. Le dessin sera restauré avec cette version.

#### Retour à :

• Menu Fichier : § 5.2.

# 5.2.18 Importer un dessin TIFF (éditable, N&B seulement)

Un dialogue de gestion de fichiers s'affiche pour sélectionner un dessin au format TIFF. Le premier dessin sera inséré aux coordonnées 0,0. Le fichier importé peut être retravaillé ou servir de « calque » pour être redessiné avec CADintosh.

Cette fonction est particulièrement utile si vous souhaitez ajouter des éléments à un dessin. L'image TIFF est toujours importée au format 1 bit (Noir & Blanc).

Vous pouvez éditer ce fichier TIFF, suppression uniquement (cf. § 4.12.9).

Retour à :

• Menu Fichier : § 5.2.



# 5.2.19 Importer une image/PDF

Un dialogue de gestion de fichiers est affiché pour sélectionner une image ou un fichier PDF qui sera affiché sur le dessin.

L'image ou le fichier PDF ne sont pas éditables par la suite.

Retour à :

• Menu Fichier : § 5.2.

# 5.2.20 Exporter

Cet élément de menu comporte le sous-menu suivant :

Tout le dessin au format DXF Dessin visible au format DXF		
Tout le dessin au format DWG Dessin visible au format DWG		
Tout le dessin au format IGES		
Zone PDF Définir une zone PDF avec Haut/Gauche et Bas/Droit		
Supprimer la zone PDF		
Copier la zone PDF dans le Presse-papiers		
Copier la sélection dans le Presse-papiers		
Zone HP-GL		
Options HP-GL		
Définir une zone HP-GL avec Haut/Gauche et Bas/Droit		
Définir une zone HP-GL à l'aide d'une page		
Déplacer la zone HP-GL		
Supprimer la zone HP-GL		
Remettre à l'échelle tous les éléments		
Tout le dessin au format Holes		
Tout le dessin en tant que Motif Afficher le dossier des motifs dans le Finder		
Dessins TIFF		
Zone d'informations au format XLSX		

#### Sous-menu Exporter

Exporter tout le dessin au format DXF	§ 5.2.20.1
Exporter le dessin visible au format DXF	§ 5.2.20.2
Exporter tout le dessin au format DWG	§ 5.2.20.3
Exporter le dessin visible au format DWG	§ 5.2.20.4
Exporter tout le dessin au format IGES	§ 5.2.20.5
Exporter la zone PDF	§ 5.2.20.6
Définir une zone PDF avec Haut/Gauche et Bas/Droit	§ 5.2.20.7
Déplacer la zone PDF	§ 5.2.20.8
Supprimer la zone PDF	§ 5.2.20.9
Copier la zone PDF dans le Presse-papiers	§ 5.2.20.10
Copier la sélection dans le Presse-papiers	§ 5.2.20.11
Exporter la zone HP-GL	§ 5.2.20.12

Manuel utilisateur de CADintosh 8.8.8 du 21/05/2025 Version Française © 2003-2025 SARL Mac V.F. - www.macvf.fr



		108
Options HP-GL	§ 5.2.20.13	
Définir une zone HP-GL avec Haut/Gauche et Bas/Droit	§ 5.2.20.14	
Définir une zone HP-GL à l'aide d'une page	§ 5.2.20.15	
Déplacer la zone HP-GL	§ 5.2.20.16	
Supprimer la zone HP-GL	§ 5.2.20.17	
Remettre à l'échelle tous les éléments	§ 5.2.20.18	
Exporter tout le dessin au format Holes	§ 5.2.20.19	
Exporter tout le dessin en tant que Motif	§ 5.2.20.20	
Afficher le dossier des motifs dans le Finder	§ 5.2.20.21	
Dessins TIFF	§ 5.2.20.22	
Zone d'informations au format XLSX	§ 5.2.20.23	
Zone d'informations au format CSV	§ 5.2.20.24	
Retour au menu Fichier	§ 5.2	

# 5.2.20.1 Exporter tout le dessin au format DXF

Ouvre le dialogue d'enregistrement de fichier pour sauvegarder tout le dessin au format DXF.

Eprogiatros aqua y	sans titra	
Enlegistiel sous .	sails title	
Tags :		
< > 🔟 • 🚟 •	Fichiers d'eples externes 🗘 🔨 🔍 Reche	rcher
0815-00.CAD		
0815-01.CAD		
0815-02.CAD		
0815-03.CAD	П	
Options d'exporta	ion	
Nouveau dossier	Annuler	Enregistrer

Bouton d'accès aux options DXF et DWG

Cliquez sur le bouton *Options d'exportation* pour accéder aux options du format DXF qui sont communes avec celles du format DWG.


Opt	tions d'exportation DXF/DWG
Compatibilité avec	
AutoCAD Version	10 ou supérieure
AutoCAD Version	12 ou supérieure (par défaut/choix conseillé)
Convertir mm en p	pouce
Exporter les coordo	nnées zéro Z
Encodage de la page	
O Latin1, Windows,	Sun, IRIS, DEC (Default)
<ul> <li>Latin2, Windows</li> </ul>	
	er \$DwGCODEPAGE et utiliser Latin 1
Ellipse	
Taille du segment	0.50 °
Vérifier le dessin ava	ant l'exportation

Dialogue Options d'exportation DXF/DWG

- AutoCAD version 10 ou version 12 et supérieure : Sélectionnez la compatibilité avec la version d'AutocCAD avec laquelle le fichier devra être relu. AutoCAD version 12 est
- **Exporter les coordonnées zéro Z.** Cochez cette option si le fichier doit être relu par un programme de traitement de dessin en 3D.
- Encodage de la page. Sélectionnez l'une de ces options pour que les caractères spéciaux soient correctement exportés pour le système d'exploitation qui lira le fichier.
- Ellipse. Valeur de transposition pour le tracé d'une ellipse.
- Vérifier le dessin avant l'exportation. Cochez cette option pour que le dessin soit analysé pour une exportation correcte au format DXF, comme l'absence de calques doublons.

• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.

# 5.2.20.2 Exporter le dessin visible au format DXF

Ouvre le dialogue d'enregistrement de fichier pour ne sauvegarder que la partie visible du dessin au format DXF. Cliquez sur le bouton *Options d'exportation*, dans ce dialogue, pour accéder aux options du format DXF qui sont communes avec celles du format DWG (cf. § 5.2.20.1).

Retour à :

• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.

# 5.2.20.3 Exporter tout le dessin au format DWG

Ouvre le dialogue d'enregistrement de fichier pour sauvegarder tout le dessin au format DWG (Format AutoCAD). Cliquez sur le bouton *Options d'exportation*, dans ce dialogue, pour accéder aux options du format DWG qui sont communes avec celles du format DXF (cf. § 5.2.20.1).

Retour à :

<sup>•</sup> Sous-menu Exporter : § 5.2.20.



# 5.2.20.4 Exporter le dessin visible au format DWG

Ouvre le dialogue d'enregistrement de fichier pour ne sauvegarder que la partie visible du dessin au format DWG (Format AutoCAD). Cliquez sur le bouton *Options d'exportation*, dans ce dialogue, pour accéder aux options du format DWG qui sont communes avec celles du format DXF (cf. § 5.2.20.1).

### Retour à :

• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.

# 5.2.20.5 Exporter tout le dessin au format IGES

Ouvre le dialogue d'enregistrement de fichier pour sauvegarder tout le dessin au format IGES (les polylignes ne sont pas prises en charge pour le moment).

	Enregis	trer	
Enregistrer sous	sans titre		
Tags	:		
< > • • • •	Fichiers d'eples	s externes 🗘 🔺 🔍 Re	echercher
0815-00.CAD			
0815-01.CAD	_		
0815-02.CAD			
0815-03.CAD	П		
Options d'expor	tation		
Nouveau dossier		Annuler	Enregistrer
Nouveau uossiei		Annuler	Enregistrei

Bouton d'accès aux options IGES

Cliquez sur le bouton *Options d'exportation* pour accéder aux options du format IGES.

Options d'exp	oortation IGES
Caractère de fin de ligne	Élements sans couleur :
<ul> <li>Non</li> <li>CR/LF</li> <li>LF/CR</li> <li>CR</li> <li>LF</li> </ul>	• Noir O Blanc
	Annuler OK

## Dialogue Options d'exportation IGES

- Caractère de fin de ligne. Indiquez le type de fin de ligne à insérer dans le fichier.
  - \* Aucun : Aucun caractère de fin de ligne ne sera inséré en fin de ligne,
  - \* CR/LF : un retour chariot et un saut de ligne seront insérés,
  - \* LF/CR : un saut de ligne et un retour chariot seront insérés,
  - \* **CR** : un retour chariot sera inséré en fin de ligne,
  - \* LF : un saut de ligne sera inséré en fin de ligne.



• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.

# 5.2.20.6 Exporter la zone PDF

Ouvre le dialogue d'enregistrement de fichier pour sauvegarder la zone PDF (cf. § 5.2.20.7) au format PDF. Ce menu est grisé si aucune zone PDF n'a été définie.

Retour à :

• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.

## 5.2.20.7 Définir une zone PDF avec Haut/Gauche et Bas/Droit

Défini le cadre de la zone PDF en cliquant deux points encadrant la zone PDF en haut et à gauche et en bas et à droite. Le cadre s'affiche en rouge avec le libellé « PDF ». Cet encadrement peut être masqué en sélectionnant l'option *Invisibles* dans la rubrique *Zones/Vues* des options d'affichage (cf. § 5.7.2). Vous ne pouvez définir qu'une seule zone PDF à la fois, toute nouvelle création de zone supprime la précédente.



Zone PDF créée en cliquant aux deux endroits indiqués ci-dessus

Retour à :

• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.

## 5.2.20.8 Déplacer la zone PDF

Déplace le cadre de la zone PDF à l'aide du curseur de la souris.

#### Retour à :

• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.

# 5.2.20.9 Supprimer la zone PDF

Efface le cadre de la zone PDF.

#### Retour à :

• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.

## 5.2.20.10 Copier la zone PDF dans le Presse-papiers

Copie le contenu de la zone PDF au format PDF dans le Presse-papiers.

Retour à :

• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.

## 5.2.20.11 Copier la sélection dans le Presse-papiers

Copie le contenu de la zone sélectionnée à l'aide de la souris (alt + clic et déplacement). Le contenu du cadre ainsi défini est immédiatement copié dans le Presse-papiers.

### Retour à

• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.

111



# 5.2.20.12 Zone HP-GL

Enregistre la zone HP-GL au format HP-GL. Ce menu est grisé si aucune zone HPGL n'a été définie (cf. § 5.2.20.14 et § 5.2.20.15).

### Retour à :

• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.

# 5.2.20.13 Options HP-GL

Affiche le dialogue suivant pour régler les options du format HP-GL.

	Options d'export	tation HP-	GL	
<ul><li>HP-GL</li><li>HP-GL/2</li></ul>	Ο ι	Jtiliser le s	style	
Facteur de co		1.00		
	Facteurs de style :	1.00 1.00		1.00
Séquence d'initialisation :		IN;		
Séquence de clôture :		PG;		
	Point Origine :	O Gauch	ne 🔾 (	Centré
Facteur de redimensionnement :		1.00		
		Annuler		ОК

### Dialogue Options HP-GL

- **HP-GL** ou **HP-GL/2** : Permet de sélectionner le type des commandes HP-GL ou HP-GL/2 à utiliser,
- **CR/LF** : Des séquences CR (chr(13) ou retour chariot) et/ou des séquences LF (chr(10) ou saut de ligne) sont introduites pour une meilleure lisibilité des données,
- Utilisez le style : Cochez cette case pour que la commande HP-GL de style des lignes soit utilisée pour qu'ils ne soient pas dissociés en lignes individuelles.
- Facteur de correction du texte : Cette option permet de corriger la taille du texte.
- **Facteur de style** : La première valeur fait référence à la longueur du motif de la ligne et devrait normalement être identique à celle de l'échelle. Les deux valeurs suivantes font référence à la ligne brisée.
- Séquence d'initialisation : Cette séquence est ajoutée, au début du plot, dans le flux des données.
- **Séquence de clôture.** Cette séquence est ajoutée, en fin de plot, dans le flux des données.
- **Point Origine.** Permet de définir l'origine des coordonnées de plot en fonction du type de table traçante utilisée.
- Facteur de redimensionnement. Les données HPGL sont redimensionnées si la valeur est différente de 1.

Retour à :

• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.

## 5.2.20.14 Définir une zone HP-GL avec Haut/Gauche et Bas/Droit

Défini le cadre de la zone HP-GL en cliquant deux points encadrant la zone HP-GL en haut et à gauche et en bas et à droite. Le cadre s'affiche en mauve avec le libellé « HPGL ». Cet encadrement peut être masqué en sélectionnant l'option *Invisibles* dans la rubrique *Zones/Vues* des options d'affichage (cf. § 5.7.2).





Zone HPGL créée en cliquant aux deux endroits indiqués ci-dessus

• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.

# 5.2.20.15 Définir une zone HP-GL à l'aide d'une page

Défini le cadre de la zone HP-GL à l'aide d'une taille de page prédéfinie depuis le dialogue *Dessin* dans le menu *Options*. Le cadre s'affiche en mauve avec le libellé « HPGL ». Cet encadrement peut être masqué en sélectionnant l'option *Invisibles* dans la rubrique *Zones/Vues* des options d'affichage (cf. § 5.7.2). Vous ne pouvez définir qu'une seule zone HP-GL à la fois, toute nouvelle création de zone supprime la précédente.

### Retour à :

• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.

# 5.2.20.16 Déplacer la zone HP-GL

Déplacez le cadre de la zone HP-GL à l'aide de la souris.

Retour à :

• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.

# 5.2.20.17 Supprimer la zone HPGL

La zone HPGL est effacée (seulement le cadre).

Retour à :

• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.

# 5.2.20.18 Remettre à l'échelle tous les éléments

Cliquez sur une ligne et indiquez sa nouvelle longueur. L'ensemble du dessin est alors remis à la nouvelle échelle en tenant compte de cette nouvelle longueur.

### Retour à

• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.

# 5.2.20.19 Exporter tout le dessin au format Holes

Ouvre le dialogue d'enregistrement de fichier pour sauvegarder tout le dessin au format Holes.



	Enregistrer	
Enregistrer sous :	sans titre	
Tags :		
< > 🔟 🗸 🚟 🗸	Fichiers d'eples externes 🗘	Q Rechercher
0815-00.CAD		
0815-01.CAD		
0815-02.CAD		
0815-03.CAD	П	
Options d'exporta	ation	
Nouveau dossier		Annuler Enregistrer

### Bouton d'accès aux options Holes

Cliquez sur le bouton *Options d'exportation* pour accéder aux options du format Holes.

Options	d'exportation	Holes
Trier Valeur X Valeur Y		
croissant décroissant		
	Annuler	ОК

Dialogue Options d'exportation Holes

• **Trier**. Sélectionner sur quelles valeurs doit s'effectuer le tri (X ou Y) et précisez le sens dans lequel il doit être réalisé (Croissant ou Décroissant).

#### Retour à :

• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.

## 5.2.20.20 Exporter tout le dessin en tant que Motif

La sélection de cet élément de menu permet d'enregistrer tout le dessin en tant que motif (pattern) dans le dossier contenant les motifs personnalisés (Pattern). Ce motif pourra ensuite être sélectionné dans l'onglet *Motifs* du dialogue des attributs de remplissage (cf. § 4.8.9).

Retour à :

• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.

## 5.2.20.21 Afficher le dossier des motifs dans le Finder

La sélection de cet élément de menu permet d'afficher le dossier Pattern (Motifs) contenant les motifs exportés.

#### Retour à :

• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.



# 5.2.20.22 Dessins TIFF

La sélection de cet élément de menu permet d'exporter les dessins TIFF contenus dans le dessin.

### Retour à :

```
• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.
```

## 5.2.20.23 Zone d'informations au format XLSX

Les données contenues dans la liste Informations (cf. § 3.6) sont exportées au format XLSX, vous pouvez ainsi ouvrir le fichier généré avec Excel.

### Retour à :

• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.

## 5.2.20.24 Zone d'informations au format CSV

Les données contenues dans la liste Informations (cf. § 3.6) sont exportées au format CSV, vous pouvez ainsi ouvrir le fichier généré avec Numbers, Excel ou un éditeur de texte (TextEdit, Word, ...).

#### Retour à :

```
• Sous-menu Exporter : § 5.2.20.
```

## 5.2.21 Partager

Cet élément de menu donne accès au sous-menu de partage du fichier en cours d'édition. Ce sous-menu est configurable à partir des *Réglages Système > Extension > Partager* qui est également accessible directement à l'aide de l'élément de menu *Plus...* affiché en bas du sous-menu.

•	Partager le fichier
	Mail
	Messages
0	AirDrop
	Notes
	Simulator
5	Envoyer vers Fantastical
0	Airmail Share
2	EagleFiler Import
4	Send with Windows Email App
<b>1</b>	PDF Squeezer
E-m	nail
$\bowtie$	Μ.
$\bowtie$	Μ.
$\bowtie$	Μ.
$\bowtie$	Ku
Mes	sages
Q	M. 1
	Plus

Sous-menu Partager

#### Retour à :

• Menu Fichier : § 5.2.

# 5.2.22 Format d'impression

Cet élément de menu donne accès au paramétrage du format d'impression standard du Système.



Format pour :	Toute imprimante	0
Taille du papier :	A4 210 par 297 mm	6
Orientation :	🔾 ⁺₤ Portrait 🗌 ⁺ቡ Paysage	
Échelle :	100 %	

### Dialogue Format d'impression

- Format pour. Sélectionnez l'imprimante destinatrice pour l'impression.
- Taille du papier. Sélectionnez la taille du papier à imprimer.
- Orientation. Sélectionnez dans quel sens doit être imprimé le dessin.
- Échelle. Sélectionnez l'échelle d'impression du dessin.

#### Retour à :

• Menu Fichier : § 5.2.

## 5.2.23 Zones d'impression

Cet élément de menu permet d'accéder au menu local suivant :

Définir une zone avec Haut/Gauche et Bas/Droit Définir une zone à l'aide d'une page	
Décaler la zone	>
Éditer la zone	>
Supprimer la zone Tout supprimer	>

#### Menu local Zones d'impression

Définir une zone avec Haut/Gauche et Bas/Droit	§ 5.2.23.1
Définir une zone à l'aide d'une page	§ 5.2.23.2
Décaler la zone	§ 5.2.23.3
Éditer la zone	§ 5.2.23.4
Supprimer la zone	§ 5.2.23.5
Tout supprimer	§ 5.2.23.6
Retour a menu Fichier	§ 5.2

# 5.2.23.1 Définir une zone avec Haut/Gauche et Bas/Droit

Défini le cadre de la zone d'impression en cliquant deux points encadrant la zone à imprimer en haut et à gauche et en bas et à droite. Le cadre s'affiche en bleu avec le libellé personnalisé que vous définissez à la création de la zone. Cet encadrement peut être masqué en sélectionnant l'option *Invisibles* dans la rubrique *Zones/Vues* des options d'affichage (cf. § 5.7.2). Vous pouvez définir plusieurs zones d'impression.





Zone d'impression créée en cliquant aux deux endroits indiqués ci-dessus

• Sous-menu Zones d'impression : § 5.2.23.

## 5.2.23.2 Définir une zone à l'aide d'une page

Définissez le cadre de la zone d'impression à l'aide de la taille de la page sélectionnée. Cet encadrement peut être masqué en sélectionnant l'option *Invisibles* dans la rubrique *Zones/Vues* des options d'affichage (cf. § 5.7.2). Vous pouvez définir plusieurs zones d'impression.

### Retour à :

• Sous-menu Zones d'impression : § 5.2.23.

## 5.2.23.3 Décaler la zone

Sélectionnez la zone à décaler dans le sous-menu associé, puis décalez la zone sélectionnée en la cliquant sur le contour de la zone ou sur son nom puis tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, déplacez la souris pour décaler la zone d'impression.

### Retour à :

• Sous-menu Zones d'impression : § 5.2.23.

# 5.2.23.4 Éditer la zone

Sélectionnez la zone à éditer dans le sous-menu associé. Le dialogue suivant s'affiche :

Édite	er la zone d'impression
Nom :	Zone à imprimer
Facteur de redimensionr	1:1
Orientation :	<ul><li>Portrait</li><li>Paysage</li></ul>
	Annuler OK

Dialogue Éditer la zone d'impression

Elle permet de paramétrer les éléments suivants de la zone d'impression.

- Nom : Nom de la zone d'impression sélectionnée.
- Échelle : Échelle appliquée à la zone d'impression.
- Orientation : Orientation de la zone d'impression.

#### Retour à :

• Sous-menu Zones d'impression : § 5.2.23.

### 5.2.23.5 Supprimer la zone

• Cet élément de menu supprime la zone sélectionnée dans le sous-menu associé après confirmation de la suppression. Attention, vous ne pourrez pas annuler la suppression de la zone une fois l'action réalisée.



Retour à : • Sous-menu Zones d'impression : § 5.2.23.

# 5.2.23.6 Tout supprimer

Cet élément de menu supprime toutes les zones d'impression après confirmation de la suppression. Attention, vous ne pourrez pas annuler la suppression des zones une fois l'action réalisée.

Retour à :

• Sous-menu Zones d'impression : § 5.2.23.

# 5.2.24 En-tête & Pied de page

La sélection de cet élément de menu permet d'ouvrir le dialogue suivant afin de paramétrer les informations à afficher dans l'en-tête et dans le pied de page du document imprimé.

			En-tête & Pied	de page			
En-tête							
BRIDE			&p			&I	
Died de page							
Pieu de page	3						
&d - &t			SARL Mac V.F.			&g &f	
Affichage							
Police :	Arial		0				
Taille :	12						
Marges							
Gauche :	25.00	mm	Droit :	10.00	mm		
Haut :	10.00	mm	Bas :	10.00	mm		
kf kg kp kdshort kdmedium kdlong kt ktshort &tshort &tmedium	nom du fichier chemin d'accès et i nom de la zone d'in date ISO date courte date moyenne date longue heure ISO heure courte heure moyenne	nom du fichie npression	r				
kliong	calques actifs					Annuler	ОК

Dialogue En-tête & Pied de page

• En-tête

Les trois champs permettent de saisir un texte ou une abréviation de substitution qui sera respectivement cadrée à gauche, centrée et cadrée à droite dans l'en-tête du document imprimé.

• Pied de page

Les trois champs permettent de saisir un texte ou une abréviation de substitution qui sera respectivement cadrée à gauche, centrée et cadrée à droite dans le pied de page du document imprimé.

# • Affichage

**Police/Taille**. Ces menus locaux permettent de définir la police et la taille à utiliser pour les textes d'en-tête et de pied de page.

# • Abréviations de substitution

Les abréviations utilisables sont :

- \* **&f** : Imprime le nom du fichier.
- \* **&g** : Imprime le chemin d'accès au fichier.
- \* &p: Imprime le nom de la zone d'impression sélectionnée (cf. § 5.2.23).
- \* **&d** : Imprime la date du jour (le format de la date correspond à celui défini dans les *Réglages du système > Général >Langue et Région > Format de Date*).
- \* **&dshort** : Imprime la date du jour ainsi : 24/09/2023.
- \* &dmedium : Imprime la date du jour ainsi : 24 sept. 2023.
- \* **&dlong** : Imprime la date du jour ainsi : 24 septembre 2023.
- \* **&t** : Imprime l'heure courante ainsi : 14:04:31.
- \* **&tshort** : Imprime l'heure courante ainsi : []
- \* **&tmedium** : Imprime l'heure courante ainsi : []
- \* **&tlong** : Imprime l'heure courante ainsi : []
- \* &l : Imprime le numéro des calques actifs (cf. § 5.4.1).

### Retour à :

• Sous-menu Zones d'impression : § 5.2.23.

## 5.2.25 Imprimer

La sélection de cet élément de menu permet d'imprimer tout le dessin redimensionné pour tenir sur une page ou l'une des zones d'impression sélectionnée.

Tout le dessin redimensionné sur une page

Bride vue de côté

Bride vue de face

Sous-menu d'impression de tout le dessin redimensionné pour tenir sur une page ou la zone d'impression sélectionnée

La fenêtre d'impression standard relative à l'imprimante sélectionnée s'affiche ensuite, comme l'illustre la figure suivante.

$\ll   \langle 1 \text{ sur } 1 \rangle   \rangle \rangle$	Imprimante : C EPSON WP-4595 Series
	Préréglages : Réglages par défaut
- 20 - 200	Copies : 🚹 🗘 💭 Noir et blanc 🛛 Recto verso
	Pages : <b>O</b> toutes
	O de: 1 à: 1
	CADintosh 💿
	Imprimer la grilla
Matrix         Permit         Diregative         Surface         Exclusion 11         Permit Willing           1000         M         M         Surface         Surfac	
2022 OF 12 VEGEORY STORE OF DESIGNATION OF CONTROL OF DESIGNATION OF OPEN	

## Dialogue Imprimer

Attributs d'impression spécifiques à CADintosh :

• **Imprimer la grille** : Cochez cette option pour superposer une grille sur le dessin lors de l'impression.

Retour à :

• Sous-menu Zones d'impression : § 5.2.23.

## 5.2.26 Impression multipage

La sélection de cet élément de menu permet soit d'imprimer la zone d'impression sélectionnée à destination de l'imprimante, soit de générer les fichiers PDF correspondant à l'endroit défini par le dialogue de fichiers.

Bride vue de côté Bride vue de face
Bride vue de côté au format PDF Bride vue de face au format PDF

Sous-menu permettant d'imprimer les zones d'impression définies sur l'imprimante ou au format PDF

Sélectionnez cet élément de menu pour imprimer un grand document sur plusieurs pages. Chaque page comportera des marques de découpe permettant l'ajustage ultérieur des pages entre-elles. Le nombre de pages pouvant être conséquent, un dialogue de demande de validation de l'impression s'affiche après avoir cliqué le bouton *Impression multipage*.





Dialogue s'affichant avant le lancement de l'impression multipage

• Sous-menu Zones d'impression : § 5.2.23.

121



Annuler Arc	۲ # 
Retabili	公元
Couper	H )
Copier	¥ (
Coller	
Supprimer	0.0
Tout selectionner	<i>7</i> 6 /
Supprimer l'élément	ж <
Supprimer les éléments en dehors de la sélection	
Copier l'élément	公 光 (
Coller l'élément	公米
	7 46
Cartouche	
Commentaires	
Variables	
Auxiliaires spéciaux	
Utilitaires	
Supprimer un dessin TIFF	
Atténuer les dessins TIFF	
Masquer les dessins TIFF	
Calibrer les dessins TIFF	
Zoom	
Définir le point Origine	
Chercher et Remplacer	
Rechercher	
Orthographe et grammaire	
Substitutions	
Transformations	
Voix	
Démarrer Dictée	Į.
Emoji et symboles	é

## Menu Édition

Annuler	§ 5.3.1
Rétablir	§ 5.3.2
Couper	§ 5.3.3
Copier	§ 5.3.4
Coller >>	§ 5.3.5
Supprimer	§ 5.3.6
Tout sélectionner	§ 5.3.7
Supprimer l'élément	§ 5.3.8
Supprimer les éléments en dehors de la sélection	§ 5.3.9
Copier l'élément	§ 5.3.10
Coller l'élément	§ 5.3.11
Coller l'élément à la position	§ 5.3.12
Cartouche	§ 5.3.13
Commentaires	§ 5.3.14

Manuel utilisateur de CADintosh 8.8.8 du 21/05/2025 Version Française © 2003-2025 SARL Mac V.F. - www.macvf.fr



Variables	§ 5.3.16
Auxiliaires spéciaux >>	§
Utilitaires >>	§ 5.3.17
Supprimer un dessin TIFF >>	§ 5.3.18
Atténuer les dessins TIFF	§ 5.3.19
Masquer les dessins TIFF	§ 5.3.20
Calibrer les dessins TIFF	§ 5.3.21
Zoom >>	§ 5.3.22
Définir le point d'origine	§ 5.3.23
Chercher et remplacer >>	§ 5.3.24
Rechercher >>	§ 5.3.25
Orthographe et grammaire >>	§ 5.3.26
Substitutions >>	§ 5.3.27
Transformations	§ 5.3.28
Voix >>	§ 5.3.29
Démarrer Dictée	§ 5.3.30
Emoji et symboles	§ 5.3.31
Retour à Menus	§ 5

# 5.3.1 Annuler

Vous pouvez revenir sur l'action de la dernière commande. Le nom indiqué après le libellé signale l'objet qui sera annulé.

Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

# 5.3.2 Rétablir

Permet de rétablir la dernière commande annulée. Le nom indiqué après le libellé signale l'objet qui sera rétabli.

Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

# 5.3.3 Couper

Permet de couper la partie sélectionnée un champ de saisie texte.

Retour à

• Menu Édition : § 5.3.

# 5.3.4 Copier

Permet de copier le texte sélectionné dans un champ texte ou la partie sélectionnée d'une image PDF.

### Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

## 5.3.5 Coller



#### Sous-menu Coller



Coller	§ 5.3.5.1
Coller l'image	§ 5.3.5.2
Coller les coordonnées comme nouvelle polyligne	§ 5.3.5.3
Retour au menu Édition	§ 5.3

## 5.3.5.1 Coller

Si le contenu du Presse-papiers contient du texte, vous pourrez le coller dans le champ de saisie texte.

Si le contenu du Presse-papiers contient une image PDF, vous pourrez le coller dans le dessin.

#### Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

### 5.3.5.2 Coller l'image

Si le contenu du Presse-papiers contient une image, vous pourrez la coller dans le dessin. Une fois le collage réalisé, utilisez l'outil *Main* de la boîte à outils pour la déplacer à l'endroit voulu et lui appliquer une éventuelle rotation en cliquant tout en déplaçant la souris.



Image collée avec l'icône de rotation

Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

## 5.3.5.3 Coller les coordonnées comme nouvelles polyligne

Si le contenu du Presse-papiers contient les coordonnées de points, ils seront collés sous la forme d'une polyligne dans le dessin.

#### Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

## 5.3.6 Supprimer

Permet de supprimer un texte dans la zone de saisie texte ou une image PDF.



Menu Édition : § 5.3.

## 5.3.7 Tout sélectionner

Permet de sélectionner l'ensemble du contenu du champ de saisie texte.

Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

## 5.3.8 Supprimer l'élément

Permet de supprimer l'élément sélectionné. Pour sélectionner l'élément et le supprimer :

• Sélectionnez l'outil main.



### Outil main

• Cliquez sur l'élément. Le tracé s'affiche en rouge.



### Élément sélectionné

• Activez la fonction. La ligne sélectionnée est supprimée.



Résultat après suppression de l'élément sélectionné

Retour à : • Menu Édition : § 5.3.

## 5.3.9 Supprimer les éléments en dehors de la sélection

Permet de supprimer tous les éléments situés entièrement en dehors du cadre de sélection. Soit le tracé de départ suivant :



Tracé initial

• Sélectionnez *Supprimer les éléments en dehors de la sélection* dans le menu *Édition,* puis encadrez les éléments à conserver.





Sélection des éléments à conserver

• Après avoir relâché le bouton de la souris, le cadre de sélection disparaît ainsi que les éléments situés en dehors.



Résultat après suppression

Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

# 5.3.10 Copier l'élément

Permet de copier l'élément sélectionné dans le **Presse-papiers.** Cet élément de menu n'est actif que si un objet est sélectionné avec le mode *Presse-papiers* activé (cf. § 4.12.2).

- Dans le menu des éléments spéciaux de la barre d'outils sélectionnez le mode *Pressepapiers*.
- Encadrez l'objet à copier avec le rectangle de sélection qui s'active naturellement en cliquant dans le dessin.



Sélection de l'objet à copier avec le mode Presse-papiers activé

• Sélectionnez l'élément de menu *Copier l'élément* pour copier l'objet encadré dans le Presse-papiers.

#### Retour à :

\* Menu Édition : § 5.3.



# 5.3.11 Coller l'élément

Permet de coller l'objet se trouvant dans le *Presse-papiers,* dans le dessin dont la fenêtre est au premier-plan. Cet élément de menu est désactivé (grisé) lorsqu'aucun objet n'a été copié dans le Presse-papiers avec la fonction *Copier l'élément* (cf. § 5.3.10).

Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

# 5.3.12 Coller l'élément à la position

Permet de coller à l'endroit cliqué l'objet se trouvant dans le *Presse-papiers,* dans le dessin dont la fenêtre est au premier-plan. Cet élément de menu est désactivé (grisé) lorsqu'aucun objet n'a été copié dans le Presse-papiers avec la fonction *Copier l'élément* (cf. § 5.3.10).

Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

## 5.3.13 Cartouche

Permet d'accéder à la fenêtre de dialogue décrivant le cartouche du dessin courant dont un exemple est présenté ci-dessous.

Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

Dessin n° :	061024	^01 Page: 1	^02 Pages : 5	^0
Description :	Injecteur			^0^
Application/usage :	Moteur PS568	W45P		^0
Format de la page :	A4	^06 Échelle :	1:1	^07
Créé le :	2021-12-23	^08 Dessiné par :	Philippe	^0
Contrôlé le :		^10 Contrôlé par :		^11
Modifié le :		^12 Modifié par :		^13
Index de modification :	3	^14 Modifications :		^18
Origine :		^16 Materiau :	Inox	^17
Remplacement pour :		^18 Remplacé avec :		^19
Note :				^2
Téléphone :				^2
Fax :				^2:
Courriel :				^2
Personnalisé 1 :				^2
Personnalisé 2 :				^2
Conseils : Insérez le texte avec les v dans le dessin	ariables de contenu	^01, ^02, pour insérer automatiq	uement les données du cartouche asso	cié
Personnalisé 1 : Personnalisé 2 : Conseils : Insérez le texte avec les v	ariables de contenu	^01, ^02, pour insérer automatiq	uement les données du cartouche assoc	^2 ^2 cié

### Exemple de fenêtre de cartouche

À chacun des champs du cartouche est affectée une variable dont le nom a le format : **^XX** où *XX* représente une valeur numérique, l'affectation des variables est présentée dans la fenêtre suivante. Le dialogue ci-dessus affiche, en regard des champs, les valeurs des variables correspondantes.



Ainsi, en utilisant le cartouche donné en exemple plus haut, si vous saisissez la variable **^09** vous obtiendrez l'affichage de *Philippe*. Notez également que dans un champ de saisie vous pouvez également écrire du texte avec des variables. Ainsi la saisie de :

^04 dessiné par ^09 le ^53 à ^54

Affichera :

Injecteur dessiné par Philippe le 23/12/2021 à 12:31:29

# Variables Complémentaires

- ^50 permet d'afficher la date système (format JJ/MM/AA),
- ^51 permet d'afficher l'heure système (format HH:MM:SS),
- ^52 permet d'afficher le nom du fichier,
- ^53 permet d'afficher la date de dernier enregistrement du fichier (format JJ/MM/AA),
- ^54 permet d'afficher l'heure de dernier enregistrement du fichier (format HH:MM:SS).

### Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

## 5.3.14 Commentaires

La fenêtre de dialogue suivante permet de fournir un commentaire au dessin. Ces commentaires peuvent être copiés via le Presse-papiers et peuvent, le cas échéant être imprimés. Des informations sont inscrites ici, lors d'une importation au format DXF.

	Commentaires	
Ceci est un exemple d	de commentaire destiné au dessin de la hride	
	Annular	
	Annuler	UK

#### **Dialogue Commentaires**

#### Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

## 5.3.15 Auxiliaires spéciaux



# 5.3.15.1 Créer un instrument circulaire analogique

Cette commande permet d'afficher le dialogue suivant :

Créer un instrument circulaire analogique				
Centre X :	0.00	mm		
Centre Y :	0.00	mm		
Rayon :	100.00	mm		
Nombre de repères longs :	12			
Longueur des repère longs :	10.00	mm		
Nombre de repères courts entre les repères longs :	5			
Longueur des repère courts :	7.00	mm		
✓ Ajouter des valeurs				
Première valeur :	1			
Débuter avec la première valeur positionnée à un angle :	60.00	0		
Décalage :	1			
Sens horaire	0			
	Annuler	ОК		

Dialogue Créer un instrument circulaire analogique

et il permet de tracer la figure suivante :



Instrument circulaire analogique

Le paramétrage de cette figure est détaillé ci-après :



- [1] Position en X et Y du centre de l'instrument circulaire par rapport au point d'origine (cf. § 3.2.11).
- [2] Rayon du cadran de l'instrument circulaire.
- [3] Nombre et longueur des repères longs à afficher sur le pourtour du cadran.
- [4] Nombre et longueur des repères courts à afficher entre les repères long.
- [5] Cochez la case pour afficher des valeurs en regard des repères longs.
- [6] Première valeur à afficher en regard d'un repère long
- [7] Angle trigonométrique d'affichage de la première valeur sur le cadran.
- [8] Valeur de décalage à ajouter à chaque valeur à partir de la première valeur.
- [9] Sens d'affichage des valeurs sur le cadran.

• Auxiliaires spéciaux : § 5.3.15.

# 5.3.16 Variables

Cet élément de menu permet d'accéder à la fenêtre de dialogue suivante :



	Variables
Nom	Contenu
PI	3.141593
	+ - Annuler OK

### Dialogue Variables

- « + ». Ajouter une variable dans la liste. Pour modifier la valeur ou le libellé doublecliquer la cellule à modifier pour entrer en mode édition.
- « ». Supprimer la variable sélectionnée de la liste.
- Menu local *Actions* :
  - \* **Ouvrir**. Ouvre une liste de variables. Les variables de la liste précédentes sont effacées.
  - \* Ouvrit et ajouter. Ouvre une liste de variables qui sera ajoutée à la liste existante.
  - \* **Enregistrer**. Enregistrer la liste de variables dans un fichier.

#### Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

### 5.3.17 Utilitaires

Ce menu comporte un sous-menu avec des utilitaires très pratiques.

Vérifier le dessin	
Rendre tous les éléments sélectionnables	
Marquer les éléments non mis à l'échelle	
Supprimer les éléments doublons	
Supprimer le style dans les champs texte	
Inverser l'arc	む 第1
Reconstruire les délimitations des symboles	
Reconstruire les délimitations des textes	
Reconstruire les délimitations des cotes	
Modifier l'échelle et les unités après une importation	
Modifier l'échelle après l'importation sans redimensionner	
Inverser toutes les couleurs	
N'inverser que les couleurs grises	

#### Sous-menu Utilitaires

	10
Vérifier le dessin	§ 5.3.17.1
Rendre tous les éléments sélectionnables	§ 5.3.17.2
Marquer les éléments non mis à l'échelle	§ 5.3.17.3
Supprimer les éléments doublons	§ 5.3.17.4
Supprimer le style dans les champs texte	§ 5.3.17.5
Inverser l'arc	§ 5.3.17.6
Reconstruire les délimitations des symboles	§ 5.3.17.7
Reconstruire les délimitations des textes	§ 5.3.17.8
Reconstruire les délimitations des cotes	§ 5.3.17.9
Modifier l'échelle et les unités après une importation	§ 5.3.17.10
Modifier l'échelle après une importation sans redimensionner	§ 5.3.17.11
Inverser toutes les couleurs	§ 5.3.17.12
N'inverser que les couleurs grises	§ 5.3.17.13
·	
Retour au menu Édition	\$ 5.3

# 5.3.17.1 Vérifier le dessin

La validité de tous les éléments est testée (comme les lignes de longueur non nulle). Les éléments invalides sont supprimés.

Retour à :

• Sous-menu Utilitaires : § 5.3.17.

# 5.3.17.2 Rendre tous les éléments sélectionnables

Cette fonction permet de rendre sélectionnables tous les éléments qui ne sont pas sélectionnables.

Retour à :

```
• Sous-menu Utilitaires : § 5.3.17.
```

# 5.3.17.3 Marquer les éléments non mis à l'échelle

Cette fonction sélectionne tous les éléments non mis à l'échelle.

Retour à :

• Sous-menu Utilitaires : § 5.3.17.

# 5.3.17.4 Supprimer les éléments doublons

Cette fonction permet de supprimer tous les éléments doublons qui sont empilés les uns sur les autres au même endroit dans le document. En effet, il peut arriver lors d'une importation ou d'une manipulation que plusieurs éléments graphiques identiques soient empilés les uns sur les autres à un endroit donné du dessin. Cette fonction permet de supprimer tous les éléments identiques dupliqué à un même endroit en n'en conservant qu'un à l'endroit considéré. Si plusieurs éléments identiques se trouvent à des endroits différents, ils sont, bien entendu, conservés.

Retour à :

• Sous-menu Utilitaires : § 5.3.17.

# 5.3.17.5 Supprimer le style dans les champs texte

Supprime tous les styles dans les champs texte. Cela permet d'augmenter la compatibilité du dessin entre les Macs Intel et PowerPC.

Retour à :

• Sous-menu Utilitaires : § 5.3.17.

# 5.3.17.6 Inverser l'arc

Cette fonction permet de choisir l'autre arc après un ajustage.



• Sous-menu Utilitaires : § 5.3.17.

# 5.3.17.7 Reconstruire les délimitations des symboles

Cette fonction permet de retracer les symboles dont les délimitations sont parfois partiellement effacées lors de travaux d'ajustage sur le dessin.

Retour à :

```
• Sous-menu Utilitaires : § 5.3.17.
```

# 5.3.17.8 Reconstruire les délimitations des textes

Cette fonction permet de retracer les textes dont les délimitations sont parfois partiellement effacées lors de travaux d'ajustage sur le dessin.

### Retour à :

```
• Sous-menu Utilitaires : § 5.3.17.
```

# 5.3.17.9 Reconstruire les délimitations des cotes

Cette fonction permet de retracer les cotes dont les délimitations sont parfois partiellement effacées lors de travaux d'ajustage sur le dessin.

Retour à :

```
• Sous-menu Utilitaires : § 5.3.17.
```

## 5.3.17.10 Modifier l'échelle et les unités après une importation

Sélectionnez cette option après une importation DXF ou DWG afin de définir les unités des mesures et l'échelle du dessin à utiliser, ces formats ne mémorisant pas ces informations dans leur fichier.

	Ν	Modifier l'échelle et	les unités après une	e importation
Modifier				
Unité :	m		0	
Échelle :	1.0000	8886 6666 6666 6666 6666 6666 6666 666		
Ces modifications fichiers ne stocken Mesurez la longue	permettent d'ajı ıt pas l'unité sca ur d'un segment	uster les unités et l'éche le utilisée. t connu pour obtenir des	lle après l'importation d' valeurs correctes.	'un fichier DXF ou DWG. Dans la mesure où ces
				Annuler OK

Définition de l'unité des mesures et de l'échelle du dessin

#### Retour à :

• Sous-menu Utilitaires : § 5.3.17.

# 5.3.17.11 Modifier l'échelle après l'importation sans redimensionner

Sélectionnez cette option afin de définir l'échelle du dessin à utiliser sans le redimensionner.



Nouvelle échel	ə: 1.0000
es modifications perme	ttent d'ajuster l'échelle après l'importation d'un fichier DXF ou DWG, car ces fichiers ne contiennent pas
Aesurez juste la longue	ır connue d'une ligne afin d'obtenir des valeurs correctes.

Définition de l'échelle du dessin sans le redimensionner

• Sous-menu Utilitaires : § 5.3.17.

### 5.3.17.12 Inverser toutes les couleurs

Toutes les lignes et surfaces colorées du dessin prennent la couleur correspondante inverse.

Retour à :

```
• Sous-menu Utilitaires : § 5.3.17.
```

## 5.3.17.13 N'inverser que les couleurs grises

Toutes les lignes et surfaces grisées du dessin prennent la couleur correspondante inverse.

Retour à :

• Sous-menu Utilitaires : § 5.3.17.

## 5.3.18 Supprimer un dessin TIFF

Le sous-menu associé visualise l'ensemble des dessins TIFF ouverts dans le document. La sélection d'un dessin TIFF dans le menu local permet de le supprimer. L'importation de dessins TIFF est réalisée depuis le menu *Fichier > Importer un dessin TIFF (éditable, N&B seulement)* (cf. § 5.2.18).

Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

### 5.3.19 Atténuer les dessins TIFF

Cette commande permet d'éclaircir les dessins TIFF affichées dans le document afin d'en atténuer leur affichage. Utile lorsque vous souhaitez recopier un plan importé au format TIFF, afin de distinguer les tracés créés avec CADintosh de ceux affichés sur le dessin. La sélection de cette commande modifie le libellé de la commande par *Supprimer l'atténuation des dessins TIFF* afin de permettre l'affichage normal des images.

Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

## 5.3.20 Masquer les dessins TIFF

Cette commande permet de masquer les dessins TIFF affichés sur le document. La sélection de cette commande modifie le libellé de la commande par *Afficher les dessins TIFF*, afin de visualiser les images à nouveau.

Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

## 5.3.21 Calibrer les dessins TIFF

Cette commande permet d'effectuer l'ajustement de l'échelle du dessin TIFF à celle définie par CADintosh. Par exemple, vous importez le fichier d'un plan au format TIFF dont



l'échelle est au 1:50<sup>ième</sup>, vous définissez l'échelle du document CADintosh de la même manière. Vous effectuez un tracé sur ce plan qui vous sert de calque et vous vous rendez compte que sa longueur ne correspond pas à celle du plan. Pour pallier ce problème sélectionnez cette commande pour ajuster la taille de l'image TIFF à l'échelle définie dans CADintosh.

Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

## 5.3.22 Zoom

Tout zoomer Tout zoomer y compris les lignes infinies	
Zoom avant	¥+
Zoom arrière	¥-
Zoom précédent	

#### Sous-menu Zoom

Tout zoomer	§ 5.3.22.1
Tout zoomer y compris les lignes infinies	§ 5.3.22.2
Zoom avant	§ 5.3.22.3
Zoom arrière	§ 5.3.22.4
Zoom précédent	§ 5.3.22.5
Retour au menu Édition	§ 5.3

### 5.3.22.1 Tout zoomer

Cette commande agit de la même manière que le bouton *Tout zoomer* de la zone Gestion du zoom cf. § 3.7.

Retour à :

• Sous-menu Zoom : § 5.3.22.

## 5.3.22.2 Tout zoomer y compris les lignes infinies

Cette commande permet d'afficher l'intégralité des tracés même les lignes infinies.

Retour à :

• Sous-menu Zoom : § 5.3.22.

## 5.3.22.3 Zoom avant

Cette commande agit comme le bouton « + » de la zone Gestion du zoom cf. § 3.7.

Retour à :

• Sous-menu Zoom : § 5.3.22.

## 5.3.22.4 Zoom arrière

Cette commande agit comme le bouton « - » de la zone Gestion du zoom cf. § 3.7.

Retour à :

• Sous-menu Zoom : § 5.3.22.

## 5.3.22.5 Zoom précédent

Cette commande n'est activée que lorsqu'un zoom réalisé en pressant simultanément les touches Cmd-Alt et en encadrant l'objet à zoomer a été effectué. Sa sélection permet de revenir au précédent niveau de zoom.



• Sous-menu Zoom : § 5.3.22.

## 5.3.23 Définir le point Origine

Sélectionnez cette commande et cliquez dans le dessin. La position cliquée deviendra le nouveau point de référence. Le point de référence est matérialisé par une croix (cf. § 3.2.11).

### Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

### 5.3.24 Chercher et Remplacer

Fonction de recherche d'éléments spécifiques pour les remplacer. Les choix disponibles sont présentés dans le sous-menu suivant :



#### Sous-menu Rechercher et Remplacer

Retour au menu Édition	853
Calque	§ 5.3.24.3
Groupe	§ 5.3.24.2
Largeur de ligne	§ 5.3.24.1

### 5.3.24.1 Largeur de ligne

ā.	
ine largeur de	0.50
gne trouvées p	0.80
Annuler	ОК
	ine largeur de gne trouvées p Annuler

Chercher des éléments ayant une largeur de ligne définie pour les remplacer par une autre largeur

Cette option permet de rechercher tous les éléments ayant une largeur définie pour leur attribuer une nouvelle largeur.

Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.



Chercher des éléments appartenant à un groupe donné pour attribuer à un autre groupe

Cette option permet de rechercher tous les éléments appartenant à un groupe donné afin de les réattribuer à un autre groupe.

#### Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

### 5.3.24.3 Calque

Chercher et Remplacer	
Chercher tous les éléments du calque :	1
Remplacer le calque des éléments trouvés par :	2
Annuler	ОК

Chercher des éléments appartenant à un calque donné pour les attribuer à un autre calque

Cette option permet de rechercher tous les éléments appartenant à un calque donné afin de les réattribuer à un autre calque.

Retour à :

```
• Menu Édition : § 5.3.
```

### 5.3.25 Rechercher

Fonction de recherche dans les zones texte.

Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

## 5.3.26 Orthographe et grammaire

Correction de l'orthographe et de la grammaire dans les zones texte.

Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

### 5.3.27 Substitutions

Permet d'activer la substitution de caractères pour les remplacer par d'autres lors de la saisie dans des zones texte.

Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.



# 5.3.28 Transformations

Permet de transformer les caractères sélectionnés dans une zone texte en majuscule ou en minuscule, selon l'option choisit.

Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

# 5.3.29 Voix

Permet de commencer/arrêter la lecture à haute voix du texte sélectionné.

Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

# 5.3.30 Démarrer Dictée

Permet saisir un texte dans un champ en le dictant à l'aide d'un micro.

Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

## 5.3.31 Emoji et symboles

Affiche une palette sur laquelle il est possible de sélectionner des caractères spéciaux (Emoji, objets graphiques, etc.).

Retour à :

• Menu Édition : § 5.3.

#### Calques

Filtrage rapide des calques	ЖL
Attributs des calques	ۍ ¥ L
Sélectionner le filtre des calques	>
Définir un filtre des calques	
Mettre à jour le filtre des calques	>
Renommer le filtre des calques	>
Supprimer le filtre des calques	>
Afficher tous les calques	
N'afficher que le calque courant	
Transférer le calque	
Transférer plusieurs calques	
Dupliquer le calque	
Dupliquer plusieurs calques	
Supprimer un calque	

# Menu Calques

Filtrage rapide des calques	§ 5.4.1
Attributs des calques	§ 5.4.2
Sélectionner le filtre des calques >>	§ 5.4.3
Définir un filtre des calques	§ 5.4.4
Mettre à jour le filtre des calques >>	§ 5.4.5
Renommer le filtre des calques >>	§ 5.4.6
Supprimer le filtre des calques >>	§ 5.4.7
Afficher tous les calques	§ 5.4.8
N'afficher que le calque courant	§ 5.4.9
Transférer le calque	§ 5.4.10
Transférer plusieurs calques	§ 5.4.11
Dupliquer le calque	§ 5.4.12
Dupliquer plusieurs calques	§ 5.4.13
Supprimer un calque	§ 5.4.14
Retour à Menus	\$5





### Dialogue Filtrage rapide des calques

Cet élément de menu affiche une fenêtre de dialogue de filtrage rapide des calques visualisant 100 calques à la fois. Un curseur permet de visualiser le premier panneau de 100 cellules correspondant aux calques n°0 à 99 lorsque le curseur est placé en haut [1] et affiche le dernier panneau de 100 cellules correspondant aux calques n°924 à 1023 lorsque le curseur est placé en bas [2]. Les autres panneaux intermédiaires sont affichés en déplaçant le curseur.



*Calques sélectionnés et non sélectionnés. Calque en cours d'édition et calques avec du contenu* Le numéro des calques est affiché au centre des cellules.



Un clic sur une cellule désactive ou active le numéro de calque correspondant.

Un clic sur un triangle situé sur le pourtour du tableau des cellules permet d'activer ou de désactiver la ligne ou la colonne de cellules en regard du triangle cliqué. Le calque actif n'est pas désactivable par ce moyen de masquage.

Le bouton **Tout activer** active les 1024 calques et le bouton **Tout désactiver** désactive les 1024 calques, y compris le calque actif.

La cellule d'un calque désactivé s'affiche sur fond gris clair. La cellule d'un calque activé s'affiche sur fond gris foncé.



Cellule du calque en cours d'édition ayant du contenu

La cellule du calque en cours d'édition est encadrée en rouge.

Un point noir et affiché dans le coin supérieur droit de la cellule d'un calque lorsqu'il comporte des tracés et/ou des images.



• Menu Calques : § 5.4.

## 5.4.2 Attributs des calques

N°	Nom	Visible	Saisissable	Éditable	Contenu	Couleur
	Dride				154	_
1	Arec				V 54	
+ 5	Cotoc				V 9	
5					V 15	
1023	Cartouche				v 2	
1023	Cartouche			Ŭ	V Z	
N'affich	er que les calques avec du co	ontenu				
Enregi	strer au format XLSX					

Dialogue Attributs des calques



Cet élément de menu affiche une fenêtre de dialogue qui visualise les états des 1024 calques dans les colonnes suivantes :

- \* N°. Numéro du calque.
- \* Nom. Nom du calque. Un double-clic sur le nom permet d'éditer le nom du calque.
- \* Visible. Permet d'activer / désactiver le calque.
- \* Éditable. Permet de rendre éditable ou non les éléments situés sur le calque.
- \* **Contenu.** Une coche dans cette colonne indique que le calque associé comporte des tracés et/ou des images, la valeur associée indique le nombre d'éléments.
- \* **Couleur.** Permet de définir la couleur d'affichage des traits sur le calque. La colonne *Couleur* n'est affichée que si l'option À *base de calque* est sélectionnée dans le menu *Options > Élément* (cf. § 5.7.3).
- \* **N'afficher que les calques avec du contenu**. Cochez cette option pour masquer le nom des calques ne comportant aucun contenu.
- \* **Enregistrer au format XLSX**. Enregistre les attributs de tous les calques avec leur état, contenu et si nécessaire pour les calques actifs les valeurs RGB, dans un fichier qui pourra être relu par le logiciel Excel.
- \* **Enregistrer au format CSV**. Enregistre les attributs de tous les calques avec leur état, contenu mais sans les valeurs RGB, dans un fichier qui pourra être par des logiciels tels que Numbers, Excel ou un éditeur de texte (TextEdit, Word, ...).

Retour à

• Menu Calques : § 5.4.

# 5.4.3 Sélectionner le filtre des calques

Cet élément de menu donne accès à un sous menu contenant le nom des filtres qui ont été prédéfinis avec la commande *Ajouter le filtre courant* (cf. § 5.4.4) permettant ainsi de passer rapidement d'un filtrage de calques donné à un autre. Cet élément de menu est grisé si aucun filtre n'a été défini.

Retour à :

• Menu Calques : § 5.4.

# 5.4.4 Définir un filtre des calques

Cet élément de menu mémorise les règles de filtrage des calques courant en lui attribuant un nom. Ce nom est ajouté à la liste des filtres dans les sous-menus *Sélectionner le filtre des calques* (cf. § 5.4.3), *Mettre à jour le filtre des calques* (cf. § 5.4.5), *Renommer le filtre des calques* (cf. § 5.4.6) et *Supprimer le filtre des calques* (cf. § 5.4.7).

Retour à :

• Menu Calques : § 5.4.

# 5.4.5 Mettre à jour le filtre des calques

Cet élément de menu remet à jour le filtre des calques sélectionné dans le sous-menu associé avec les règles de filtrage des calques au moment de la sélection de la fonction. Cet élément de menu est grisé si aucun filtre n'a été défini.

## Retour à :

• Menu Calques : § 5.4.

# 5.4.6 Renommer le filtre des calques

Cet élément de menu renomme le filtre des calques sélectionné dans le sous-menu associé. Cet élément de menu est grisé si aucun filtre n'a été défini.



• Menu Calques : § 5.4.

# 5.4.7 Supprimer le filtre des calques

Cet élément de menu supprime le filtre des calques sélectionné dans le sous-menu associé. Cet élément de menu est grisé si aucun filtre n'a été défini.

```
Retour à :
```

• Menu Calques : § 5.4.

# 5.4.8 Afficher tous les calques

Cet élément de menu affiche tous les calques.

Retour à :

Menu Calques : § 5.4.

## 5.4.9 N'afficher que le calque courant

Cet élément de menu masque tous les calques sauf le calque en cours d'édition.

Retour à :

• Menu Calques : § 5.4.

# 5.4.10 Transférer le calque

### Mise en œuvre :

- 1. Cliquez un objet du calque ou indiquez le numéro du calque dont tous les objets sont à transférer.
- 2. Indiquez le numéro du calque destinataire.

L'objet ou tous les objets du calque sélectionné sont transférés vers le calque destinataire et supprimés sur le calque d'origine.

#### Retour à :

• Menu Calques : § 5.4.

## 5.4.11 Transférer plusieurs calques

### Mise en œuvre :

 Indiquez le numéro du premier calque et le numéro du dernier calque dont tous les objets sont à transférer, puis indiquez l'intervalle à utiliser pour les copier dans les nouveaux calques dont les numéros *seront numéro du calque origine* + *intervalle*. Par exemple pour transférer le contenu des calques 10 à 12 dans les calques 0 à 2, il faudra saisir les valeurs 10,12,-10.

Tous les objets des calques d'origine sélectionnés sont transférés sur les calques destinataires définis avec la valeur de l'intervalle puis supprimés sur les calques d'origine.

Retour à :

### • Menu Calques : § 5.4.

## 5.4.12 Dupliquer le calque

### Mise en œuvre :

- 1. Cliquez un objet du calque ou indiquez le numéro du calque dont tous les objets sont à dupliquer.
- 2. Définissez le numéro du calque destinataire.



L'objet ou tous les objets du calque sélectionné sont dupliqués sur le calque destinataire et conservés sur le calque d'origine.

Retour à :

• Menu Calques : § 5.4.

## 5.4.13 Dupliquer plusieurs calques

### Mise en œuvre :

 Indiquez le numéro du premier calque et le numéro du dernier calque dont tous les objets sont à dupliquer, puis indiquez l'intervalle à utiliser pour les copier dans les nouveaux calques dont les numéros *seront numéro du calque origine* + *intervalle*. Par exemple pour transférer le contenu des calques 1 à 3 dans les calques 20 à 22, il faudra saisir les valeurs 1,3,19.

Tous les objets des calques d'origine sélectionnés sont transférés sur les calques destinataires définis avec la valeur de l'intervalle et conservés sur les calques d'origine.

#### Retour à :

• Menu Calques : § 5.4.

### 5.4.14 Supprimer un calque

La sélection de cet élément de menu affiche le dialogue suivant permettant de saisir le numéro du calque à supprimer.



### Dialogue Supprimer le calque

Après avoir validé le dialogue, toutes les informations contenues sur le calque sélectionné sont supprimées.

#### Retour à :

• Menu Calques : § 5.4.


Groupes
Créer un groupe Créer un groupe avec le cadre de sélection
Définir l'échelle avec un élément du groupe
Modifier l'échelle du groupe ✓ Mettre à l'échelle les textes ✓ Mettre à l'échelle les cotes ✓ Mettre à l'échelle la largeur des lignes individuelles
Afficher la liste des groupes Sélectionner un groupe
Dissocier un groupe

Menu Groupes

Créer un groupe	§ 5.5.1
Créer un groupe avec le cadre de sélection	§ 5.5.2
Définir l'échelle avec un élément du groupe	§ 5.5.3
Modifier l'échelle du groupe	§ 5.5.4
Afficher la liste des groupes	§ 5.5.5
Sélectionner un groupe	§ 5.5.6
Dissocier un groupe	§ 5.5.7
Retour à Menus	§5

Il est important de rappeler que le groupe 0 n'est pas un groupe, les objets appartenant à ce groupe ne sont pas groupés.

### 5.5.1 Créer un groupe

Mise en œuvre :

- 1. Sélectionnez tous les objets devant appartenir au groupe.
- 2. Définissez le numéro du groupe.

Les objets sélectionnés sont affectés au groupe défini.

**Nota** : Si le groupe existe déjà, un dialogue demandera si vous souhaitez ou non ajouter ces objets au groupe.

Retour à :

• Menu Groupes : § 5.5.

### 5.5.2 Créer avec le cadre de sélection

#### Mise en œuvre :

- 1. Encadrez la sélection de votre choix.
- 2. Sélectionnez tous les objets devant appartenir au groupe.
- 3. Définissez le numéro du groupe.

Les objets sélectionnés sont affectés au groupe défini.

Retour à :

• Menu Groupes : § 5.5.

### 5.5.3 Définir l'échelle du groupe avec un élément du groupe

L'échelle est définie en sélectionnant un élément du groupe à mettre à l'échelle. Les règles appliquées à l'élément sélectionné sont appliquées à tous les autres éléments du groupe.

Retour à

• Menu Groupes : § 5.5.

### 5.5.4 Modifier l'échelle du groupe

### Mise en œuvre :

- 1. Cochez les éléments à mettre à l'échelle en les sélectionnant dans le menu Groupe (textes, cotes et largeur de lignes).
- 2. Définissez le point d'origine en fonction du mode de saisie.
- 3. Cliquez un objet du groupe.
- 3. Définissez la nouvelle échelle.

L'échelle de tous les objets du groupe est modifiée.

#### Retour à :

• Menu Groupes : § 5.5.

### 5.5.5 Afficher la liste des groupes

EIS	te des gro	upes
1		
24		
		_
	Sélectionn	er
	Dissocie	r
		ОК

Liste des groupes

Cet élément de menu permet d'afficher la liste des groupes définis dans le dessin. Les fonctions suivantes peuvent être appliquées au groupe sélectionné :

- \* **Sélectionner**. La fenêtre est zoomée pour présenter tous les objets constituant le groupe sélectionné
- \* **Dissocier**. Le groupe sélectionné est dissocié et les éléments sont placés dans le groupe 0.

Retour à :

• Menu Groupes : § 5.5.



### 5.5.6 Sélectionner un groupe

#### Mise en œuvre :

- 1. Sélectionnez un numéro de groupe.
  - Le numéro du groupe sélectionné est affiché.

Retour à :

• Menu Groupes : § 5.5.

### 5.5.7 Dissocier un groupe

#### Mise en œuvre :

1. Sélectionnez un objet du groupe ou un numéro de groupe.

Les éléments du groupe sélectionné sont dissociés et sont placés dans le groupe 0.

#### Retour à :

• Menu Groupes : § 5.5.

147

### 5.6 Symboles

Éditer les attributs du symbole Aligner un symbole	ЖD
Insérer un symbole	ЖE
Insérer et éclater un symbole	ЖJ
Éclater un symbole	ЖF
Créer un symbole à partir d'un groupe Créer un symbole avec le cadre de sélection	
Gérer les symboles	ЖG
Afficher la liste des symboles	
Éditer le symbole	жB

#### Menu Symboles

Éditer les attributs du symbole	§ 5.6.1
Aligner un symbole	§ 5.6.2
Insérer un symbole	§ 5.6.3
Insérer et éclater un symbole	§ 5.6.4
Éclater un symbole	§ 5.6.5
Créer un symbole à partir d'un groupe	§ 5.6.6
Créer un symbole avec le cadre de sélection	§ 5.6.7
Gérer les symboles	§ 5.6.8
Afficher la liste des symboles	§ 5.6.9
Éditer le symbole	§ 5.6.10
Retour à Menus	85

## 5.6.1 Éditer les attributs du symbole

#### Mise en œuvre :

- 1. Cliquez un symbole dans le dessin.
- 2. Un dialogue permettant d'éditer les valeurs du symbole s'affiche.

Attribut	s du symbo	ole
Nom :	Table 1.5 x	0.8 m
Angle :	0.00	•
Facteur-X :	1.00	
Facteur-Y :	1.00	
Ann	uler	ОК

Dialogue Attributs du symbole



L'angle de rotation et les facteurs d'échelle en X et en Y peuvent être modifiés. CADintosh réalise une symétrie selon l'axe considéré, si les valeurs des facteurs d'échelle sont négatives.

#### Retour à :

• Menu Symboles : § 5.6.

#### 5.6.2 Aligner un symbole

#### Mise en œuvre :

- 1. Cliquez un symbole dans le dessin.
- 2. Cliquez la ligne sur lequel doit s'aligner le symbole.
- 3. Définissez le point de rotation sur le symbole en fonction du mode de saisie.
- 4. Définissez le point d'alignement en fonction du mode de saisie.
- Le symbole est aligné. Vous pouvez encore retourner le symbole de 180°. Le symbole est aligné.

#### Retour à :

• Menu Symboles : § 5.6.

#### 5.6.3 Insérer un symbole

#### Mise en œuvre :

- 1. Fournissez le nom d'un symbole existant dans le dessin. Si vous réalisez une saisie vierge une liste des symboles disponibles s'affiche.
- 2. Définissez le point d'insertion du symbole dans le dessin, en fonction du mode de saisie.
- 3. Définissez éventuellement l'angle de rotation ainsi que l'échelle si les *Options étendues* de création de symbole, sont activées (cf. § *5.7.9*).

Le symbole est inséré dans le dessin.

#### Retour à :

• Menu Symboles : § 5.6.

#### 5.6.4 Insérer et éclater un symbole

#### Mise en œuvre :

- 1. Indiquez le nom d'un symbole existant dans le dessin ou sélectionnez-le dans la liste des symboles du dessin en ne saisissant aucun nom de symbole et en pressant la touche Retour Chariot.
- 2. Définissez le point d'insertion du symbole dans le dessin, en fonction du mode de saisie.
- 3. Définissez éventuellement l'angle de rotation ainsi que l'échelle si les *Options étendues* de création de symbole, sont activées (cf. §5.7.9).

Le symbole est inséré dans le dessin et il est immédiatement éclaté.

#### Retour à :

• Menu Symboles : § 5.6.

#### 5.6.5 Éclater un symbole

#### Mise en œuvre :

1. Cliquez un symbole.



### 5.6.6 Créer un symbole à partir d'un groupe

#### Mise en œuvre :

- 1. Sélectionnez l'objet d'un groupe ou indiquez le numéro d'un groupe.
- 2. Définissez le point de saisie en fonction du mode de saisie.
- 3. Fournissez le nom du nouveau symbole.

Un nouveau symbole est créé.

Nota : Un symbole ne peut pas contenir d'autres symboles.

Retour à :

• Menu Symboles : § 5.6.

### 5.6.7 Créer un symbole avec le cadre de sélection

#### Mise en œuvre :

- 1. Encadrez les objets à utiliser. Vous pouvez sélectionner/désélectionner des objets supplémentaires.
- 2. Définissez le point de saisie en fonction du mode de saisie.
- 3. Fournissez le nom du nouveau symbole.

Un nouveau symbole est créé.

Nota : Un symbole ne peut pas contenir d'autres symboles.

Retour à :

• Menu Symboles : § 5.6.



### 5.6.8 Gérer les symboles

Cet élément de menu permet, *aux utilisateurs ayant une licence uniquement*, d'accéder au dialogue suivant.

Ges	tion des symboles
Dessin GKT-MM05-D GKT-MM08-S GKT-MM22-D GKT-MM22-S	Bibliothèque : /Users/macvf/SynologyDrive/èques/Visserie/Ecrou 6pans.LIB         6KT05-D       6KT05-S       6KT06-D       6KT08-S       6KT10-D         6KT10-S       6KT12-D       6KT12-D       6KT12-D       6KT14-D       6KT16-D         6KT18-D       6KT18-S       6KT20-D       6KT20-D       6KT22-D       6KT22-S       6KT33-D       6KT33-S         6KT24-S       6KT27-D       6KT27-S       6KT30-D       6KT33-D       6KT33-S         6KT36-D       6KT36-S       6KT42-D       6KT42-S       6KT48-S       6KT56-D         6KT56-S       6KT64-D       6KT42-S       6KT406       6KT4010       6KT412
6KT-MU-N-M05-D, 6KT-MU-N-M08-S, 6KT-MU-N-M22-D	6KT-MU-N-M22-S
Supprimer	Ouvrir     Fermer     Nouvelle       Supprimer     Renommer     OK

Dialogue Gestion des symboles

La fenêtre de gauche affiche les symboles du dessin. La fenêtre de droite affiche les symboles de la bibliothèque active.

Cliquez les flèches pour copier un symbole sélectionné dans une fenêtre, dans l'autre fenêtre. Vous pouvez ainsi, ajouter des symboles au dessin depuis la bibliothèque ouverte ou ajouter des symboles que vous avez créé sur votre dessin, dans la bibliothèque ouverte ou dans une nouvelle bibliothèque.

Les bibliothèques de symboles permettent d'assurer le transfert des symboles d'un dessin à un autre.

Pour la gestion de la bibliothèque sélectionnée, les fonctions suivantes sont disponibles :

- \* **Ouvrir**. Ouvre un dialogue permettant de sélectionner le fichier d'une bibliothèque de symboles.
- \* **Supprimer.** Permet de supprimer les symboles sélectionnés dans la bibliothèque. La sélection de plusieurs symboles est réalisée cliquant sur les symboles tout en maintenant la touche *command* enfoncée.
- \* Renommer. Renomme le symbole sélectionné dans la bibliothèque.
- \* **Fermer**. Ferme la bibliothèque de symbole ouverte. Utile lorsque vous devez créer une nouvelle bibliothèque ou en ouvrir une autre.
- \* **Nouvelle**... Crée une nouvelle bibliothèque de symboles.



Pour la gestion des symboles inséré dans le dessin, les fonctions suivantes sont disponibles :

- \* **Renommer**. Permet de renommer le symbole sélectionné dans une fenêtre de dialogue complémentaire.
- \* **Supprimer**. Permet de supprimer les symboles sélectionnés du dessin. Si le symbole est utilisé dans le dessin, sa suppression est impossible. La sélection de plusieurs symboles est réalisée cliquant sur les symboles tout en maintenant la touche *command* enfoncée.

#### Retour à :

• Menu Symboles : § 5.6.

### 5.6.9 Afficher la liste des symboles

Cet élément de menu permet d'afficher la liste de tous les symboles utilisés dans le dessin.

Listo dos Symbolo	-
Nom	Occurences
	U
1 Deck 02	0
1 Deck 3	0
5 Decks	0
Aufgang innen 01	119
Balustrade li	8
Balustrade re1	8
Decks Grundmat1	0
GANG 01	1
GENERATOR01	1
GENERATOR02	10
Kugelboot 6m	1
Kugelboot 12,5m	2
Lucke 01	3
masch01r	5
masch02r	3
Raumschiff 50m	1
Schachteimg re1	120
Sélectionner dans le dessin	
Supprimer les symboles inutilisés	
Copier la liste dans le Presse-papiers	
Enregistrer au format XLSX	
Enregistrer au format CSV	ОК

#### Dialogue Liste des symboles

Les symboles sont classés par ordre alphabétique. Après chaque symbole, une valeur, indique le nombre d'occurrence du symbole dans le dessin.

- Sélectionner dans le dessin. Sélectionne tous les symboles ayant ce nom et l'afficher, encadré en rouge dans le dessin, désignez-le dans la liste et cliquez le bouton.
- Supprimer les symboles inutilisés. Supprime tous les symboles inutilisés dans la liste.
- **Copier la liste dans le Presse-papiers**. Copie la liste des symboles et les occurrences dans le Presse-papiers.



- Enregistrer au format XLSX. Ce bouton permet d'enregistrer la liste des symboles dans un fichier qui pourra être relu par le logiciel Excel.
- Enregistrer au format CSV. Enregistre les attributs de tous les calques présents dans la liste dans un fichier qui pourra être par des logiciels tels que Numbers, Excel ou un éditeur de texte (TextEdit, Word, ...).

#### Retour à :

• Menu Symboles : § 5.6.

### 5.6.10 Éditer le symbole

#### Mise en œuvre :

1. Sélectionnez le symbole à éditer, ou fournissez son nom. Une saisie vierge permet d'obtenir une fenêtre de sélection présentant les symboles disponibles.

Une nouvelle fenêtre, contenant le symbole, est ouverte. Elle permet de travailler sur le symbole de manière tout à fait ordinaire. Le symbole est modifié dès la fermeture de la fenêtre, après validation d'un dialogue de confirmation.

**Nota** : Durant l'édition du symbole, vous ne pouvez plus accéder aux groupes ou aux calques. Le symbole est considéré par CADintosh comme faisant partie du groupe 1, de manière que les fonctions de transformation puissent s'appliquer à tout le dessin.

#### Retour à :

• Menu Symboles : § 5.6.

## 5.7 Options

Options	_
Dessin	
Affichage	
Élément	>
Lignes	
Textes/Notes/Numéros d'élément	
Cotations	~ <b>℃</b> ₩ E
Hachurage	
Polylignes	
Symboles	
Souris	
Couleurs	
Plumes	
Grille	
Activer la grille	ж R
Doubler la taille de la grille	
Réduire la taille de la grille de moitié	
Gomme	>
Mode de capture	>
Style	>
Symbole de début de ligne	>
Symbole de fin de ligne	>
Mode ligne	>

### Menu Options

Dessin	§ 5.7.1
Affichage	§ 5.7.2
Élément	§ 5.7.3
Ligne	§ 5.7.4
Texte/Note/Numéro d'élément	§ 5.7.5
Cotation	§ 5.7.6
Hachurage	§ 5.7.7
Polyligne	§ 5.7.8
Symbole	§ 5.7.9
Souris	§ 5.7.10
Couleur	§ 5.7.11
Plumes	§ 5.7.12
Grille	§ 5.7.13
Activer/Désactiver la grille	§ 5.7.14
Doubler la taille de la grille	§ 5.7.15
Réduire la taille de la grille de moitié	§ 5.7.16
Gomme >>	§ 5.7.17
Mode de saisie >>	§ 5.7.18
Style >>	§ 5.7.19
Symbole de début de ligne >>	§ 5.7.20
Symbole de fin de ligne >>	§ 5.7.21
Mode Ligne >>	§ 5.7.22
Retour à Menus	§5



### 5.7.1 Dessin

La fenêtre de dialogue suivante permet de définir les options du dessin.

Cadre		
Paysage A4 (297mm x 210mn	n)	0
Facteur : 1.00	00-0- 000-0- 000-0-	
Un cadre de la taille sélectionnée va 1023. Tout élément existant sur ce c	a être placé sur le ca calque va être suppl	alque rimé.
Unité de référence du dessin		
Paramétrage utilisateur		٢
Type :	Fractionnaire	0
Précision (ANSI) :	1/128	0
Limiter en pouce (fractio	nnaire seulemen	t)
Paramétrage utilisateur		
Nom :	dcm	
Équivalence en mm :	100.00	0000 0000 0000
Système d'unité dans les champs de	saisie	
Métrique		٢

Dialogue Options du dessin

Les options du dessin comportent trois blocs :

- Cadre
  - \* Le menu local permet de sélectionner le format/taille du cadre qui sera tracé sur le calque 1023. S'il contient déjà des éléments, ils seront supprimés. Ce cadre permet de délimiter la taille du dessin.
  - Facteur. Indiquez dans ce champ le facteur d'échelle de saisie dans votre dessin. Notez le symbole d'un boulier en regard de ce champ qui précise que vous pouvez saisir une formule calculée pour définir la valeur de l'échelle. En cliquant le symbole, les opérateurs numériques disponibles seront affichés.
- Unité de référence du dessin
  - \* Sélectionnez l'unité de référence à utiliser sur le dessin à l'aide du menu local. Selon le choix réalisé, des options complémentaires seront paramétrables ou non.
  - \* **Type**. Ce paramétrable n'est modifiable que si une unité impériale (mile, pied, pouce ou 1/10 de pouce) est sélectionnée dans le menu local de l'unité de référence du dessin.
  - \* **Précision (ANSI)**. N'est paramétrable que si le type *Fractionnaire* a été sélectionné. Cette option ne concerne que les dessins utilisant des unités impériales.
  - \* **Limiter en pouce.** Cette option n'est activée que si le type *Fractionnaire* a été sélectionné. Cette option ne concerne que les dessins utilisant des unités impériales.
  - \* Paramétrage utilisateur. Permet à l'utilisateur de définir une unité personnalisée.
    - Nom. Indiquez le nom de l'unité personnalisé à définir.



 Équivalence en mm. Précisez l'équivalence en mm de cette nouvelle unité. Notez le symbole d'un boulier en regard de ce champ qui précise que vous pouvez saisir une formule calculée pour définir la valeur de l'échelle. En cliquant le symbole, les opérateurs numériques disponibles seront affichés.

### • Unité dans les champs de saisie

\* Le menu local permet de définir l'unité de mesure utilisée dans les champs de saisie de CADintosh. Vous avez le choix entre le système métrique ou impérial.

#### Retour à :

• Menu Options : § 5.7.

### 5.7.2 Affichage

La fenêtre de dialogue suivante permet de déterminer les options d'affichage.

	Options d'affichage
Zones/Vues	Zoom fenêtre
<ul><li>Visibles</li><li>Invisibles</li></ul>	<ul><li>Centre</li><li>Coin Inf. gauche</li></ul>
Polyligne	Cercle
Marquer les points origines Pixel : 10	Approximation : 0.30 pixels Afficher le centre du cercle
Flèche	Nombre de décimales
Ouverture : 7.50 ° Remplir	Affichage coordonnées :2Ligne de commandes :2
Divers	Style de ligne
Afficher le point Origine	Facteur : 1.00
	Annuler OK

#### Dialogue Options d'affichage

- **Zones/Vues**. Permet de visualiser ou non l'encadrement des zones d'impression (cf. § 5.2.23.1 et § 5.2.23.2), des zones PDF (cf. § 5.2.20.7), des zones HP-GL (cf. § 5.2.20.14 et § 5.2.20.15) et l'encadrement des vues (cf. § 3.5).
- Zoom fenêtre
  - \* Centre. Le zoom est réalisé par rapport au centre de la fenêtre (cf. § 3.7).
  - \* **Coin Inf. Gauche.** Le zoom est réalisé par rapport au coin inférieur gauche de la fenêtre (cf. § 3.7).
- **Polyligne**. Permet de définir la finesse des points définissant les segments d'une polyligne de type courbe de Bézier (cf. § 4.11.2) ou de Spline (cf. § 4.11.3). Plus la valeur en pixel sera faible plus la courbe sera adoucie entre les points définissant les segments.
- Cercle
  - \* **Approximation**. Permet de définir l'approximation d'une ligne par rapport au cercle lors de l'utilisation des outils suivants :
    - Cercle tangent à un objet défini par un point et un rayon (cf. § 4.2.5).



- Cercle tangent à deux objets définis par un rayon (cf. § 4.2.6).
- Cercle tangent à trois objets (cf. § 4.2.7).
- Arc tangent à un objet défini par un point et un rayon (cf. § 4.3.5).
- Arc tangent à deux objets avec un rayon (cf. § 4.3.6).
- Arc tangent à trois objets (cf. § 4.3.7).
- \* **Afficher le centre du cercle**. Cochez cette option pour matérialiser le centre d'un cercle ou du tracé de l'arc de cercle par une croix.

### • Flèche

- \* **Ouverture** : Défini l'angle que fait l'un des deux segments composant la flèche par rapport à son axe.
- \* **Remplir** : Cochez cette option pour que l'espace entre les segments formant la flèche soit rempli.
- Nombre de décimales
  - \* **Affichage coordonnées**. Indique le nombre de décimales à afficher dans la représentation des coordonnées, dans la zone d'affichage des coordonnées (cf. § 3.2.11).
  - \* Ligne de commandes. Indique le nombre de décimales à utiliser dans la ligne de commandes (cf. § 3.2.13).

### • Divers

- \* **Coordonnées relatives**. Affiche les coordonnées du curseur relatives au dernier point créé dans la zone d'affichage des coordonnées (cf. § 3.2.11).
- \* **Afficher le point d'origine**. Cochez cette option pour afficher le point Origine sur la feuille de dessin. Ce repère est matérialisé par une croix grise.

# Matérialisation du point origine sur le dessin

### • Style de ligne

\* Facteur. Définissez le facteur d'agrandissement du dessin.

### Retour à

• Menu Options : § 5.7.

### 5.7.3 Élément

Cet élément de menu affiche pour cela le sous-menu suivant :

✓ Individuel	
À base de plumes	
À base de calques	

Sous-menu Élément

Vous pouvez définir la couleur du tracé d'un élément dessin parmi en fonction de l'un des trois mode de tracé suivants.

157



- Individuel. Un élément peut avoir des couleurs (cf. § 3.2.7), des largeurs (cf. § 3.2.2) et des motifs différents.
- À base de plumes. La couleur et la largeur de l'élément sont définies par la plume sélectionnée (1 à 8), tous les éléments dessiné avec la même plume ont la même couleur et la même largeur. Cette option est particulièrement utile lorsqu'un traceur à plumes est utilisé comme périphérique de sortie. Le paramétrage des plumes est défini depuis le menu *Options > Plumes* (cf. § 5.7.12).
- À base de calques. La couleur de l'élément est spécifiée par le calque utilisé. Tous les éléments d'un calque se voient attribuer la même couleur. Les paramètres de la couleur du calque sont définis depuis le menu *Calque/Attributs des calques* (cf. § 5.4.2).
- **Simuler une largeur de ligne réelle**. En fonction du niveau de zoom, les largeurs de ligne sont affichées telles qu'elles seront imprimées ultérieurement.

Retour à :

```
• Menu Options : § 5.7.
```

### 5.7.4 Ligne

Le dialogue suivant défini les options associées aux lignes :

10.00	
10.00	11011
10.00	mm
création des	lignes paralièles
finir le côté	où est tracé la ligne paralèlle par sélection/clic près de la ligne de référence
F	10.00 10.00 10.00 10.00 10.00 création des

Dialogue Options des lignes

Les valeurs de taille de symbole d'extrémité de ligne s'appliquent à tout le dessin.

- Taille des symboles à la création
  - \* La taille des symboles s'applique globalement à l'ensemble du dessin.
  - \* =: Un clic sur ce bouton applique la valeur indiquée dans la première cellule à toutes les cellules de saisie du dialogue
- Mode de création des lignes parallèles. Ce bloc permet de sélectionner comment choisir le bord, par rapport à la ligne de référence, sur lequel les lignes parallèles seront tracée lorsque l'outil ligne parallèle (cf. § 4.1.2) est sélectionné.
  - \* Définir le côté où est tracé la ligne parallèle par sélection/clic près de la ligne de référence. Cette option permet de choisir le côté où tracer la ligne parallèle par rapport à la ligne de référence sélectionnée, en cliquant à proximité de la ligne de référence (max. 5 pixels) sur le bord où elle doit être tracée.



\* Définir le côté où est tracé la ligne parallèle par un clic supplémentaire. Cette option permet de choisir le côté où tracer la ligne parallèle après avoir défini l'écartement par rapport à la ligne de référence sélectionnée par un nouveau clic sur le bord choisi.

Retour à :

• Menu Options : § 5.7.

### 5.7.5 Texte/Note/Numéro d'élément

La fenêtre de dialogue suivante permet de paramétrer les options relatives aux : texte, note et numéro d'élément (cf. § 4.4).

	•		
Attributs		Point de saisie	
Hauteur :	3.50 mm 📀		o toto
Interligne :	1.00 mm 🗘	Affichage	0
Souligné :	Aucun 📀	Police : Geneva	٢
Justification : Utilisé dans un	Gauche 📀 texte de plusieurs lignes	Cadre : Aucun	٢
Туре			
Format :	Texte standard 📀		
-	5.00 mm 🗘		
Global			
Séparateur : #		Annuler	ОК

Dialogue Options Texte/Note/Numéro d'élément

- Attributs. Cette rubrique permet de définir :
  - \* Hauteur : La hauteur du texte dans l'unité sélectionnée.
  - \* **Interligne** : L'interlignage du texte. L'interligne définit l'écart entre deux lignes de texte dans l'unité sélectionnée.
  - \* **Italique**/**Gras** : La mise en gras et/ou en italique du texte. La mise en italique n'est possible que pour des caractères standard.
  - \* Souligné : Le soulignage du texte



\* Justification : La justification du texte.



• **Type.** Format du texte :

✓ Texte standard Note avec une flèche Numéro d'élément avec un cercle

• **Global**. Ce séparateur est valable pour l'ensemble des textes et nécessaire pour générer des textes affichés sur plusieurs ligne. Il matérialise un saut de ligne dans la saisie d'un texte lorsque le séparateur est rencontré. Par exemple et en considérant le # comme étant le caractère séparateur, le texte saisi ainsi : *Ceci est inscrit sur la ligne1#et ceci sur la ligne2* s'affichera ainsi :

Ceci est inscrit sur la ligne1

et ceci sur la ligne2

- Nota : La largeur du texte n'est indiquée que pour le style *Standard* de la police de caractère. Une police de caractère standard est nécessaire pour une sortie sur table traçante.
- **Point de saisie**. Ce panneau permet de sélectionner le point de référence par lequel le texte peut être saisi ou qui sera pris comme origine lors d'une insertion de texte.
- Affichage. Sélectionnez le nom de la police ainsi que le type d'encadrement du texte. Si vous cochez Fond blanchi, tout ce qui sera en arrière-plan du texte sera effacé. Cette option ne pourra cependant pas être restituée lors de l'impression du dessin avec une imprimante de type table traçante équipée de plumes.

Retour à :

• Menu Options : § 5.7.



### 5.7.6 Cotation

La fenêtre de dialogue suivante permet de paramétrer les options relatives aux cotes d'un dessin. Cette fenêtre comporte les trois onglets suivants :

Onglet - Individuelle	§ 5.7.6.1
Onglet - Globale	§ 5.7.6.2
Onglet - Création	§ 5.7.6.3
Retour à Menu Options	§ 5.7

### 5.7.6.1 Onglet - Individuelle

Les paramètres de ce panneau s'appliquent sur l'affichage des cotes à venir jusqu'à la modification suivante de ces paramètres. Les changements de paramétrage n'entraînent pas de modifications des cotes déjà tracées.

Options	s des cotations	
Individuelle	Globale Création	
Texte de cotation	Affichage	
Hauteur du texte : 3.50 mm	Cote : Aucun type	$\odot$
Nombre de décimales : 1	Gauche : 🛛 🕂 Flèche	0
Ne pas marquer les cotes inexactes	Droite : 😽 Flèche	0
<ul> <li>Tracer la cote du rayon à partir du centre de l'arc</li> <li>Arrière-plan blanchi</li> </ul>		
Type de ligne d'attache	Unité	
O Mécanique	Standard	
	Alternative	
Formater le texte de cotation pour la construction Uniquement actif avec l'unité de base métrique		
N'afficher que la cote sans ligne d'attache		
		Annuler OK

Dialogue Options des cotations - Onglet Individuelle

- \* Texte de cote. Le texte des cotes est inscrit avec la hauteur indiquée.
- \* **Nombre de décimales**. Indiquez la précision souhaitée en nombre de chiffres après la virgule, lors de l'affichage de la cote.
- \* **Ne pas marquer les cotes inexactes**. Les cotes non à l'échelle ne sont pas marquées (soulignée).
- \* **Tracer la cote du rayon à partir du centre de l'arc**. Cochez cette option pour que la ligne d'attache parte du centre du cercle ou de l'arc.
- \* **Arrière-plan blanchi**. Cochez cette case pour que tout ce qui est en arrière-plan de la valeur de la cote soit effacé. Cette option ne pourra cependant pas être restituée lors de l'impression du dessin avec une imprimante de type table traçante équipée de plumes.
- \* **Type de ligne d'attache**. Les lignes d'attache des cotes sont affichées en fonction de la norme choisie, pour la mécanique ou pour la construction (architecture).
- \* **N'affiche que la cote sans ligne d'attache**. Cochez cette option pour n'afficher que la valeur de la cote sans ligne d'attache.



\* Affichage

- Cote. Type de cote à afficher.

✓ Aucun type	
🖸 Essai	
🗖 Théorique	
() Auxiliaire	
<b>[]</b> Brute	

Type de cote à afficher

- Gauche et Droite. Type de terminaison gauche et droite de la ligne d'attache.

### Type de terminaison de la ligne d'attache

\* Unité. Permet de sélectionner l'unité standard ou alternative.

### Retour à :

• Cotation : § 5.7.6.

### 5.7.6.2 Onglet - Globale

Les paramètres de ce panneau s'appliquent sur l'affichage de toutes les cotes du dessin déjà tracés et à venir jusqu'à la modification suivante de ces paramètres. Les changements de paramétrage entraînent la modification des cotes déjà tracées.

	Individu	uelle Globa	e Créat	ion		
Affichage				Unité alternativ	/e	
Longueur de la tête de la f	flèche :	3.50	mm	Facteur :	0.039	
Espacement texte et co	tation :	1.00	mm	Unité :	Pouce	
Dépassement de la ligne d'at	tache :	1.00	mm			
Écart avec la ligne d'at	tache :	1.00	mm	Police :	Geneva	٢
Écartement cote de réfé	rence :	10.00	mm			
Longueur ligne d'attache de constru	uction :	10.00	mm			
Longueur de dépasse	ement :	0.00	mm			
<ul> <li>Supprimer les décimales</li> <li>Limiter l'affichage des dimensions</li> <li>Supprimer les marques en pouces</li> </ul>	s de l'arch	nitecture à 0 e	t 5			

Dialogue Options des cotations - Onglet Globale

\* Affichage. Paramètre l'écartement des cotes, des lignes d'attache et des flèches.



- \* Police. Sélectionne la police de caractère utilisée pour l'écriture de toutes les cotes.
- \* **Supprimer les décimales.** Supprime toutes les décimales dans les valeurs de cotes.
- \* **Limiter l'affichage des dimensions de l'architecture à 0 et 5**. Pour les cotes d'architecture, arrondies à 5 mm, seul l'exposant 5 est affiché. Si l'option est décochée, la valeur correcte est à nouveau affichée en exposant.
- \* **Supprimer les marques en pouces**. Avec le système impérial, les marques en pouces sont supprimées pendant l'édition. Lorsque vous décochez cette option, les marques en pouces s'affichent à nouveau.

Retour à :

• Cotation : § 5.7.6.

### 5.7.6.3 Onglet - Création

Les paramètres de ce panneau influent sur l'affichage des cotes à venir jusqu'à la modification suivante de ces paramètres. Les changements de paramétrage n'entraînent pas de modifications des cotes déjà tracées.

	Options des cotations
	Individuelle Globale Création
Texte additionnel Avant la mesure : Après la mesure :	Divers <ul> <li>Tolérances</li> <li>Centrer la cote</li> </ul>
Ajouter les unités	Modification automatique
<ul> <li>Unité de référence</li> <li>Unité alternative</li> <li>Insérer une espace</li> </ul>	Plume : ✓ 1 Calques : 1 Largeur : 0.50
Type O Décimal Fractionnaire	mm
Précision : 1/64	•
	Annuler

Dialogue Options des cotations - Onglet Création

- \* **Texte additionnel.** Les textes saisis dans les champs *Avant* et *Après* seront ajoutés avant et après la valeur de la cote.
- \* Ajouter les unités. Sélectionne le type d'unité à afficher (Référence ou Alternative).
   Insérer une espace permet d'insérer ou non une espace entre la valeur de la cote et l'unité.
- \* **Type**. Vous pouvez permuter l'affichage entre **Décimal** ou **Fractionnaire**. Avec le type fractionnaire vous pouvez définir la précision entre 1/2 et 1/128.
- \* **Divers**. En cochant **Tolérances** vous devrez préciser la valeur de la tolérance à chaque saisie de cote. En cochant **Centrer les cotes** la cote sera centrée entre ses deux points de mesure.



Retour à

• Cotation : § 5.7.6.

### 5.7.7 Hachurage

La fenêtre de dialogue suivante permet de paramétrer l'approximation du tracé des hachures sur le cercle. Ce paramètre n'a d'influence que si les hachures sont contenues dans des arcs.



Dialogue Options d'hachurage

**Nota** : L'approximation défini l'écart maximal entre les arcs et les cordes.

Retour à :

• Menu Options : § 5.7.

### 5.7.8 Polyligne

Le dialogue suivant permet de paramétrer les polylignes.

Options des polylign	es	
Type/Taille symbole d'extrémité		
Début : Aucun 😒	10.00	mm
Centre : Aucun 📀	10.00	mm
Fin : Aucune 📀	10.00	mm
Écartement lors de l'éclatement		
Approximation au Spline :	5.00	mm
Approx. de la courbe de Bézier :	0.05	01
Annule	r 🗧	ОК
~		

### Dialogue Options Polyligne

Ces paramètres influent sur les polylignes et sur la transformation des polylignes pour les hachures.

• **Type/Taille symbole d'extrémité**. Permet de définir le type et la taille des marqueurs de début, de milieu et de la fin de ligne. Ces attributs sont associés individuellement à chacune des polylignes.



• Écart lors de l'éclatement. Écart séparant les polylignes après un éclatement et lors de la création de hachures. De petites valeurs augmentent la précision, mais dans le même temps, elles augmentent le nombre des points éclatés avec les hachures.

Retour à

• Menu Options : § 5.7.

### 5.7.9 Symboles

Cet élément de menu permet d'accéder à la fenêtre de dialogue suivante.



Dialogue Options des Symboles

• **Demander l'option étendue après l'insertion.** En cochant cette option, à chaque insertion de symboles, la saisie de paramètres complémentaires, comme les facteurs X et Y ou l'angle de rotation, sont demandés.

#### Retour à :

• Menu Options : § 5.7.

### 5.7.10 Souris

Cet élément de menu permet d'accéder à la fenêtre de dialogue suivante pour définir la zone de saisie de la souris, ainsi les éléments dans un rayon d'activité de n pixels (points) autour du curseur seront pris en compte lors d'un clic avec la souris.

Options de la souris	
Rayon d'influence de la saisie : 8	Points
Rayon de Saisie automatique : 20	Points
Annuler	ОК

Dialogue Options de la souris

Retour à :

• Menu Options : § 5.7.

#### 5.7.11 Couleurs

Cet élément de menu permet d'accéder à la fenêtre de dialogue suivante pour attribuer différentes couleurs aux zones de travail de CADintosh.



	Optio	ns des couleurs	
Type d'objet		Exemple	
Arrière	-plan	Sélectionné	Plume 0
Séle	ction		Plume 1 Plume 2
	Grille	Grille	Plume 3
Point Or	igine		Plume 5
Marc	queur	Origine	Plume 7
Point d'un poly	gone		
		× Marqueur	
Spécifique		Point d'un poly	ygone
Colorer lors de l'importat	ion et de l'expoi	rtation Ar	nuler OK

Dialogue Options des couleurs

À l'aide du menu local sélectionnez un type d'élément à colorer. Sélectionnez une couleur, soit à l'aide de la palette présentée à l'écran, soit à l'aide de la palette système accessible en cliquant dans le rectangle de couleur, située à droite de la palette.

La zone *Exemple* restitue une vue d'ensemble des choix effectués.

- Spécifique
  - \* Colorer lors de l'importation et de l'exportation. Cochez cette option pour colorer les types d'objets lors de leur importation ou de leur exportation dans la limite ou ces couleurs sont prises en charge par les formats considérés.

Retour à :

• Menu Options : § 5.7.

#### 5.7.12 Plumes

Cette option n'est sélectionnable que si le mode et couleur du tracé sélectionné est à *À base de plumes* dans les *Options > Élément* (cf. § 5.7.12).

	Options des plumes						
N°	Large	ur affichée	Largeur i	mprimée	Couleur		
1	1	Points	0.25	mm			
2	1	Points	0.35	mm			
3	2	Points	0.50	mm			
4	2	Points	0.70	mm			
5	3	Points	1.00	mm			
6	3	Points	1.20	mm			
7	1	Points	0.35	mm			
8	1	Points	0.05	mm			
La couleur choisie ne sera pas exportée en tant que DXF en mode Plumes.							
Largeur d	Largeur d'affichage minimale 0.50 pixels						
	Annuler OK						

Dialogue Options des plumes



Ce dialogue permet de définir la couleur et la largeur du tracé en fonction du numéro de plume utilisé dans le dessin (cf. § 3.2.1). Ceci est particulièrement utile si un traceur à base de plumes est utilisé comme périphérique de sortie.

La largeur d'affichage minimale à l'écran peut être saisi en pixels afin de maintenir un affichage visible à l'écran si le zoom utilisé devait rendre son affichage invisible.

Retour à :

• Menu Options : § 5.7.

### 5.7.13 Grille

La fenêtre de dialogue suivante permet de paramétrer la grille magnétique.

	Opti	ons de la g	rille	
Écartement				
X :	7.50	mm	Y = X	
Y :	7.50	mm		
Angle				
Axe-X :	0.00			
Axe-Y :	90.00			
			Appulor	OK
			Annuler	UK

#### Dialogue Option de la grille

- Écartement. Définissez l'écart en X et en Y dans l'unité courante. Vous pouvez définir des valeurs indépendantes pour X et Y, mais si vous cochez la case Y=X, il vous suffira de saisir l'une des deux valeurs pour obtenir l'autre de manière symétrique.
- Angle. Définissez l'angle des axes en X et en Y de la grille. Ceci est particulièrement utile pour le dessin de volumes.

Retour à :

• Menu Options : § 5.7.

### 5.7.14 Activer/Désactiver la grille

Cet élément de menu permet d'activer ou de désactiver la grille magnétique (Affichage/Masquage) en fonction des paramètres de la grille (cf. § 5.7.13).

Nota : Si l'écartement de la grille est inférieur à 5 pixels la grille n'est plus affichée.

Retour à : • Menu Options : § 5.7.

### 5.7.15 Doubler la taille de la grille

L'écartement de la grille est doublé.

Retour à

• Menu Options : § 5.7.

### 5.7.16 Réduire la taille de la grille de moitié

L'écartement de la grille est divisé par 2.

Nota : Si l'écartement de la grille est inférieur à 5 pixels la grille n'est plus affichée.



Retour à :

• Menu Options : § 5.7.

### 5.7.17 Gomme

Cet élément de menu permet de sélectionner la taille de la gomme à l'aide du sous-menu suivant :

	_	
	$\checkmark$	3 x 3
l		5 x 5
l		7 x 7
l		9 x 9
l		11 x 11
l		13 x 13
l		15 x 15

Sous-menu des tailles de gomme

Retour à :

• Menu Options : § 5.7.

### 5.7.18 Mode de saisie

Cet élément de menu permet de choisir le mode de saisie dans le dessin :



### Mode de saisie

Les choix disponibles sont identiques à ceux de la barre d'outils cf. § 3.2.10. Retour à :

• Menu Options : § 5.7.

### 5.7.19 Style



### Sous-menu Style de tracé de la ligne

Ce sous-menu permet de définir le style de tracé de la ligne. Ces éléments sont également accessibles depuis le menu local *Style* de la barre d'outils (cf. § 3.2.3).

#### Retour à :

• Menu Options : § 5.7.



✓ Aucu	n
► F	léche rentrante
← F	lèche sortante
ΔΤ	riangle
ПC	arré
<b>*</b> A	stérisque
<b>O</b> 0	ercle

#### Sous-menu Symboles de début de ligne

Ce sous-menu permet de définir le symbole de début de ligne. Ces symboles sont également accessibles depuis le menu local *Style* de la barre d'outils (cf. § 3.2.3).

Retour à :

• Menu Options : § 5.7.

### 5.7.21 Symbole de fin de ligne



Sous-menu Symboles de fin de ligne

Ce sous-menu permet de définir le symbole de fin de ligne. Ces symboles sont également accessibles depuis le menu local *Style* de la barre d'outils (cf. § 3.2.3).

#### Retour à :

• Menu Options : § 5.7.

### 5.7.22 Mode ligne



#### Sous menu Mode ligne

Ce sous-menu permet de choisir des tracés de lignes de longueur délimitée ou infinie, comme le permet le bouton *Mode Ligne* dans la barre d'outils (cf. § 3.2 élément [14]).

#### Retour à :

• Menu Options : § 5.7.

### 5.8 Fenêtre

Fenêtre	
Sélectionner la vue	>
Ajouter la vue	
Supprimer la vue	>
Afficher l'onglet précédent	^☆→
Afficher l'onglet suivant	$^{\rightarrow}$
Placer l'onglet dans une nouvelle fenêtre	
Fusionner toutes les fenêtres	
Afficher la barre d'onglets	
Afficher tous les onglets	ひま、
Placer dans le Dock	ЖM
Réduire/agrandir	
Placer la fenêtre à gauche de l'écran	
Placer la fenêtre à droite de l'écran	
Remplacer la fenêtre en mosaïque	
Déplacer vers	
Permuter de zoom	∵⊯L
Activer le mode plein écran	fn F
Statistiques	
Tout ramener au premier-plan	
✓ Raumschiff 250-50.CAD	

### Menu Fenêtre avec macOS 12 Monterey

Sélectionner la vue >>	§ 5.8.1
Ajouter la vue	§ 5.8.2
Supprimer la vue >>	§ 5.8.3
Placer dans le Dock	§ 5.8.4
Réduire/agrandir	§ 5.8.6
Placer la fenêtre à gauche de l'écran	§ 5.8.7
Placer la fenêtre à droite de l'écran	§ 5.8.8
Permuter de zoom	§ 5.8.9
Activer le mode plein écran	§ 5.8.10
Statistiques	§ 5.8.11
Tout ramener au premier plan	§ 5.8.12
Liste des fenêtres ouvertes	§ 5.8.13
Retour à Menus	§ 5

Selon la version de macOS que vous utilisez un certain nombre d'éléments peuvent ou non s'afficher dans ce menu. Ce manuel ne traite que des éléments de menu effectivement gérés par CADintosh et qui sont encadrés en rouge ci-dessus.



### 5.8.1 Sélectionner la vue

Affiche un menu local contenant les vues définies sur le dessin. Ces vues sont ajoutées avec l'élément de menu **Ajouter la vue** (cf. § 5.8.2).

Retour à :

• Menu Fenêtre : § 5.8.

### 5.8.2 Ajouter la vue

Affiche un dialogue permettant de saisir le nom à donner à la vue courante. Ce sont les limites de la fenêtre et ce que vous y voyez qui constitue la vue. Dès que vous aurez donné un nom à la vue, celle-ci sera rajoutée à la liste *Choisir une vue* (cf. § 5.8.1) et dans la liste des vues du dessin (cf. § 3.5). Dans le dessin les éléments de la vue sont encadrés en rouge avec mention du nom de la vue. Cet encadrement peut être masqué en sélectionnant l'option *Invisibles* dans la rubrique *Zones/Vues* des options d'affichage (cf. § 5.7.2).

Retour à :

• Menu Fenêtre : § 5.8.

### 5.8.3 Supprimer la vue

Affiche un menu local contenant toutes les vues définies sur le dessin. Ces vues sont ajoutées avec l'élément de menu **Ajouter la vue** (cf. § 5.8.2). Le cadre de la vue sélectionnée sera supprimé après confirmation, mais **pas** son contenu.

#### Retour à :

• Menu Fenêtre : § 5.8.

### 5.8.4 Placer dans le Dock

Cette commande permet de placer la fenêtre du dessin actif dans le Dock du Finder. En pressant la touche *option*, alors que le menu est déployé, le libellé devient *Placer toutes les fenêtres dans le Dock*.

Retour à :

• Menu Fenêtre : § 5.8.

### 5.8.5 Zoom précédent

Le dessin est affiché dans une fenêtre avec la précédente valeur de zoom.

Retour à :

• Menu Fenêtre : § 5.8.

### 5.8.6 Réduire/agrandir

Cette commande permet de réduire ou d'agrandir la fenêtre de dessin active. En pressant la touche *option*, alors que le menu est déployé, le libellé devient *Réduire/agrandir toutes les fenêtres*.

Retour à :

```
• Menu Fenêtre : § 5.8.
```

### 5.8.7 Placer la fenêtre à gauche de l'écran

La fenêtre contenant le dessin courant est affichée à gauche de l'écran.

Retour à :

• Menu Fenêtre : § 5.8.

### 5.8.8 Placer la fenêtre à droite de l'écran

La fenêtre contenant le dessin courant est affichée à droite de l'écran.

Retour à :

• Menu Fenêtre : § 5.8.



### 5.8.9 Permuter de zoom

Le précédent zoom sélectionné est réappliqué.

Retour à : • Menu Fenêtre : § 5.8.

5.8.10 Activer le mode plein écran

Cette commande permet d'activer le mode d'affichage plein écran. Pour désactiver le mode plein écran presser la touche *Esc* ou placer le curseur de la souris en haut de l'écran pour afficher la barre de menu. Cliquer sur l'icône affichée dans le coin supérieur droit de la barre de menu. Cet élément de menu n'est activé que si la préférence *Prendre en charge le plein écran* est cochée dans le panneau *Enregistrer* des réglages (cf. § 5.1.2.4).

Retour à

• Menu Fenêtre : § 5.8.

### 5.8.11 Statistiques

Cet élément de menu permet d'afficher les informations statistiques du dessin.

Statistiques			
Éléments :	19748	Remplissages :	4
Lignes :	16940	Images :	0
Arcs :	1526	Éléments spécifiques :	0
Textes :	81	Images TIFF :	0
Cotes :	8	Groupes :	0
Symboles :	1188	Calques :	4
Polylignes :	1		
Enregistrer au format 2	XLSX		
Enregistrer au format CSV OK			ОК

### Fenêtre Statistiques

- Enregistrer au format XLSX. Les données statistiques peuvent être exportées au format XLSX, vous pouvez ainsi ouvrir le fichier généré avec Excel.
- Enregistrer au format CSV. Les données statistiques peuvent être exportées au format CSV, vous pouvez ainsi ouvrir le fichier généré avec Numbers, Excel ou un éditeur de texte (TextEdit, Word, ...).

#### Retour à :

• Menu Fenêtre : § 5.8.

### 5.8.12 Tout ramener au premier plan

Toutes les fenêtres de CADintosh sont amenées au premier-plan.

Retour à :

• Menu Fenêtre : § 5.8.

### 5.8.13 Liste des fenêtres ouvertes

Dans cette partie du menu, les noms des fenêtres de dessin ouvertes sont affichés. La sélection d'un nom de dessin permet de l'afficher au premier plan.



#### Retour à : • Menu Fenêtre : § 5.8.



### 5.9 Outils

Outils	
Ligne	>
Cercle	>
Arc	>
Texte	>
Cotation	>
Rognage	>
Transformation	>
Graphique	>
Suppression	>
Remplissage	>
Polyligne	>
Spécifique	>

#### Menu Outils

Ligne >>	§ 5.9.1
Cercle >>	§ 5.9.2
Arc >>	§ 5.9.3
Texte >>	§ 5.9.4
Cotation >>	§ 5.9.5
Rognage >>	§ 5.9.6
Transformation >>	§ 5.9.7
Graphique >>	§ 5.9.8
Suppression >>	§ 5.9.9
Remplissage >>	§ 5.9.10
Polyligne >>	§ 5.9.11
Spécifique >>	§ 5.9.12
Retour à Menus	§ 5

Le menu *Outils* liste les blocs de commandes de la boîte à outils qui ont été présentés au paragraphe 4 dans les fonctions de base. Chaque bloc de commande comporte un sousmenu listant les divers outils ou les diverses options. Leur sélection permet d'afficher directement l'icône de l'outil choisi dans la boîte à outils et d'activer la fonction correspondante.



### 5.9.1 Ligne

Ligne point à point
Ligne parallèle à une ligne
Ligne parallèle à la ligne tangente à l'arc
🖌 Ligne avec un angle
Ligne faisant un angle avec une autre ligne
Ligne perpendiculaire à une ligne
igveeLigne tangente à un arc
Ligne tangente à deux arcs
C Ligne tangente à un arc avec un angle
C Ligne tangente à l'arc et perpendiculaire à une ligne
Can Ligne tangente à l'arc formant un angle avec une ligne

#### Sous-menu Ligne

• Plus d'informations au paragraphe 4.1.

#### Retour à :

• Menu Outils : § 5.9.

### 5.9.2 Cercle



#### Sous-menu Cercle

• Plus d'informations au paragraphe 4.2.

Retour à : • Menu Outils : § 5.9.

5.9.3 Arc

🕅 Arc d	léfini par un centre et un rayon
) Arc d	léfini par trois points
🔶 Arc d	léfini par deux points
T Arc d	léfini par deux points et un rayon
Arc ta	angent à un objet avec un point et un rayon
Arc ta	angent à deux objets et un rayon
Arc ta	angent à trois objets

Sous-menu Arc

• Plus d'informations au paragraphe 4.3.

#### Retour à :

• Menu Outils : § 5.9.

### 5.9.4 Texte





• Plus d'informations au paragraphe 4.4.

#### Retour à :



Sous-menu Cotation

• Plus d'informations au paragraphe 4.5.

#### Retour à :

• Menu Outils : § 5.9.

### 5.9.6 Rognage



Sous-menu Rognage

• Plus d'informations au paragraphe 4.6.

#### Retour à :



#### Transformation 5.9.7



#### Sous-menu Transformation

• Plus d'informations au paragraphe 4.7.

Retour à : • Menu Outils : § 5.9.

#### 5.9.8 Graphique



#### Sous-menu Graphique

• Plus d'informations au paragraphe 4.8.

#### Retour à :



### 5.9.9 Suppression



#### Sous-menu Suppression

• Plus d'informations au paragraphe 4.9.

#### Retour à :

• Menu Outils : § 5.9.

### 5.9.10 Remplissage



#### Sous-menu Remplissage

• Plus d'informations au paragraphe 4.10.

#### Retour à :





#### Sous-menu Polyligne

• Plus d'informations au paragraphe 4.11.

#### Retour à :

• Menu Outils : § 5.9.

### 5.9.12 Spécifique



#### Sous-menu Spécifique

• Plus d'informations au paragraphe 4.12.

#### Retour à :
Aide	_
Recherche	
Ouvrir le manuel utilisateur	
Ouvrir le manuel de prise en main	
Ouvrir un exemple de dessin	>
Ouvrir le dossier Pages	
Ouvrir le dossier Bibliothèques	
Ouvrir le dossier Modèles	
🔀 Contacter le support technique par courrie	əl
🐸 Aller sur le forum des utilisateurs	
🈏 Suivez nous sur Twitter	
Ouvrir le site internet de CADintosh X	
🚆 Aller à la boutique en ligne	

### Menu Aide

Recherche	§ 5.10.1
Ouvrir le manuel utilisateur	§ 5.10.2
Ouvrir le manuel de prise en main	§ 5.10.3
Ouvrir un exemple de dessin >>	§ 5.10.4
Ouvrir le dossier Pages	§ 5.10.5
Ouvrir le dossier Bibliothèques	§ 5.10.6
Ouvrir le dossier Modèles	§ 5.10.7
Contacter le support technique par courriel	§ 5.10.8
Aller sur le forum des utilisateurs	§ 5.10.9
Suivez-nous sur Twitter	§ 5.10.10
Ouvrir le site internet de CADintosh X	§ 5.10.11
Aller à la boutique en ligne	§ 5.10.12
Retour à Menus	§5

### 5.10.1 Recherche

Saisissez dans le champ Recherche un terme à rechercher. Au fur et à mesure de la saisie les éléments correspondant à la recherche s'affichent.



Aid	e
Cer	rcle
Mer	nus
=	Symbole de début de ligne > Cercle
=	Symbole de fin de ligne > Cercle
-	Cercle
<b>_</b>	Cercle > Cercle défini par un centre et un rayon
-	Cercle > Cercle défini par trois points
-	Cercle > Cercle défini par deux points
<b>—</b>	Cercle > Cercle défini par deux points et un rayon
<b>_</b>	Cercle > Cercle tangent à un objet avec un point
<b>—</b>	Cercle > Cercle tangent à deux objets avec un ra
<b>—</b>	Cercle > Cercle tangent à trois objets
Rub	riques d'aide
?	Contrôler le pointeur avec Attente sur Mac
?	Agrandir la Touch Bar sur Mac
?	Modifier l'image d'ouverture de session d'un utili
?	Sélectionner la photo de votre identifiant Apple s
?	Afficher toutes les rubriques d'aide

Exemple de résultat d'une recherche

#### Retour à :

• Menu Aide : § 5.10.

### 5.10.2 Ouvrir le manuel utilisateur

La sélection de cet élément de menu permet d'ouvrir le Manuel utilisateur de CADintosh 8 au format PDF. C'est le document que vous êtes en train de lire.

#### Retour à :

• Menu Aide : § 5.10.

#### 5.10.3 Ouvrir le manuel de prise en main

La sélection de cet élément de menu permet d'ouvrir le Manuel de prise en main de CADintosh 8 au format PDF. Il propose une prise en main du logiciel en permettant de créer, pas à pas un plan simple de maison et un dessin technique simple d'une bride.

Retour à

• Menu Aide : § 5.10.

#### 5.10.4 Ouvrir un exemple de dessin

La sélection de cet élément de menu permet d'afficher un sous-menu listant les dessins d'exemple réalisés avec CADintosh et que vous pouvez afficher. Ces dessins sont enregistrés dans le dossier *~/Library/Application Support/CADintosh X/Drawings*.

Retour à :

• Menu Aide : § 5.10.

### 5.10.5 Ouvrir le dossier Pages

Le dossier Pages contenant les cadres des pages de dessin préformatés est affiché dans le Finder : ~/Library/Application Support/CADintosh X/Pages.

Retour à :

• Menu Aide : § 5.10.



## 5.10.6 Ouvrir le dossier Bibliothèques

Le dossier *Libraries* (Bibliothèques) contenant des bibliothèques de symboles graphique est affiché dans le Finder : ~/*Library*/*Application Support*/*CADintosh X*/*Libraries*.

Retour à :

• Menu Aide : § 5.10.

## 5.10.7 Ouvrir le dossier Modèles

Le dossier Modèles contenant des modèles de dessin préformatés est affiché dans le Finder : ~/Library/Application Support/CADintosh X/Template.

Retour à :

• Menu Aide : § 5.10.

### 5.10.8 Contacter le support technique par courriel

La sélection de cet élément de menu permet de lancer votre application de courrier électronique par défaut et de préparer un courriel à votre nom à destination du support technique dans la langue utilisée sur le compte de votre Mac. Une réponse vous sera adressée dans la même langue sous 48 heures ouvrables. Nous vous conseillons toutefois de privilégier l'utilisation du forum (cf. § 5.10.9) pour signaler des problèmes ou faire des suggestions. En effet, vous pourrez y découvrir d'autres astuces ou tout simplement déjà trouver la réponse à votre question.

Retour à :

• Menu Aide : § 5.10.

### 5.10.9 Aller sur le forum des utilisateurs

La sélection de cet élément de menu permet de vous rendre sur le forum de CADintosh dans la langue utilisée sur le compte de votre Mac.

Retour à :

• Menu Aide : § 5.10.

## 5.10.10 Suivez-nous sur Twitter

La sélection de cet élément de menu permet de vous rendre sur le site d'abonnement à Twitter dans la langue utilisée sur le compte de votre Mac.

Retour à :

• Menu Aide : § 5.10.

## 5.10.11 Ouvrir le site Internet de CADintosh X

La sélection de cet élément de menu permet de lancer votre navigateur par défaut et vous dirige sur le site officiel de CADintosh dans la langue utilisée.

Retour à :

• Menu Aide : § 5.10.

## 5.10.12 Aller à la boutique en ligne

Sélectionnez cet élément de menu pour vous rendre à la boutique en ligne de Lemke Software.

Retour à :

• Menu Aide : § 5.10.



# 6 Touches spéciales du clavier

Ce chapitre décrit des fonctions qui sont mise en œuvre à l'aide des touches spéciales du clavier.

Touche majuscule	§ 6.1
Touche control	§ 6.2
Touche option	§ 6.3
Touche esc	§ 6.4
Touche command	§ 6.5
Définir des raccourcis clavier	§ 6.6
Touch Bar	§ 6.7
Retour au Point de départ	§1

### 6.1 Touche majuscule

Combinaisons de la touche *majuscule* et...

Déplacement du curseur de la souris	§ 6.1.1
Déplacement de la molette de la souris	§ 6.1.2
Retour à Touches spéciales du clavier	§ 6

## 6.1.1 Déplacement du curseur de la souris

En cliquant le bouton de la souris et en la déplaçant tout en maintenant la touche *majuscule* enfoncée vous déplacez tout le dessin.

Retour à :

• Touche majuscule : § 6.1.

## 6.1.2 Déplacement de la molette de la souris

En déplaçant la molette de la souris tout en maintenant la touche *majuscule* enfoncée vous déplacez le dessin verticalement.

Retour à :

• Touche majuscule : § 6.1.

## 6.2 Touche control (^)

En pressant le bouton gauche de la souris tout en maintenant la touche *Ctrl* enfoncée, vous affichez un menu local permettant de choisir des fonctions supérieures :

Ligne	>
Cercle	>
Arc	>
Texte	>
Cote	>
Ajustage	>
Transformation	>
Graphique	>
Supprimer	>
Hachures	>
Polyligne	>
Spéciaux	>

Menu local des fonctions supérieures

Les sous-menus associés sont identiques à ceux décrits au paragraphe 5.9.



Retour à :

Touches spéciales du clavier : § 6

# 6.3 Touche option (alt)

Combinaisons de la touche *option* (*alt*) et...

Déplacement du curseur de la souris	§ 6.3.1
Déplacement de la molette de la souris	§ 6.3.2
Retour à Touches spéciales du clavier	§ 6

## 6.3.1 Déplacement du curseur de la souris

En cliquant le bouton de la souris et en la déplaçant tout en maintenant la touche *Option (alt)* enfoncée, tirez le rectangle rouge sur le dessin pour définir la zone qui sera zoomée.

Retour à :

• Touche option (alt) : § 6.3.

### 6.3.2 Déplacement de la molette de la souris

En déplaçant la molette de la souris tout en maintenant la touche *Option (alt)* enfoncée vous zoomez le dessin.

Retour à :

```
• Touche option (alt) : § 6.3.
```

### 6.4 Touche esc

En pressant la touche *esc* vous annulez l'exécution de la fonction en cours.

Retour à :

• Touches spéciales du clavier : § 6

### 6.5 Touche command (cmd)

En déplaçant la molette de la souris tout en maintenant la touche *Commande (cmd)* enfoncée vous déplacez le dessin horizontalement.

Retour à

Touches spéciales du clavier : § 6

### 6.6 Définir des raccourcis clavier

Les raccourcis clavier par défaut proposés par CADintosh peuvent être modifiés si vous souhaitez en utiliser d'autres, de même que vous pouvez en rajouter à des fonctions n'en disposant pas. Le principe décrit dans l'exemple suivant s'applique à tous les cas.

Dans le sous-menu *Outils > Ligne* l'élément de menu *Ligne point à point* ne comporte pas de raccourci clavier.



Menu Ligne point à point sans raccourci clavier par défaut associé

• Ouvrez les *Réglages du Système > Clavier* et sélectionnez le bouton *Raccourcis*.



• Dans la colonne de gauche sélectionnez l'élément *Raccourcis de l'application*. Cette action affiche tous les raccourcis personnalisés déjà définis pour les différentes applications dans la colonne de droite.

Clavier	Texte Raccourcis Méthodes de saisie	Dictée
Clavici		Diotoc
Pour modifier un raccourci, sélect nouvelles touches.	ionnez-le, cliquez sur la combinaison de touches,	, puis saisissez les
🔠 Launchpad et Dock	✓ Toutes les applications	
<ul> <li>Ectarii</li> <li>Mission Control</li> <li>Clavier</li> <li>Captures d'écran</li> <li>Services</li> <li>Spotlight</li> <li>Accessibilité</li> <li>Raccourcis de l'application</li> </ul>	Afficher le menu d'aide	☆₩/
Utiliser la pavigation clavier po	+	20
Appuyez sur la touche Tab pou vers l'arrière.	r déplacer la cible vers l'avant et sur Maj + Tab po	our déplacer la cible

Réglages du système Clavier > Raccourcis : Ajout d'un raccourci personnalisé

• Cliquez le bouton « + » situé sous la colonne de droite. Cette action a pour effet d'afficher le panneau suivant :



Définition du raccourci pour l'élément de menu Ligne point à point

- Sélectionnez l'application CADintosh dans le menu local Application [1].
- Dans le champ *Titre du menu* [2], saisissez exactement le nom de l'élément auquel attribuer le raccourci clavier, ici *Ligne point à point*



- Placez le curseur dans le champ *Raccourci clavier* [3] et à l'aide des touches du clavier pressez la combinaison du raccourci clavier. Ici le raccourci clavier est composé des touches *control* (^), *option* ( \carbody) *et T*.
- Cliquez le bouton *Ajouter* pour fermer le dialogue et ajouter la nouvelle combinaison de touches dans la colonne des raccourcis dédiés à CADintosh.

	Clavier T	Ante Baccourois	Máthadas da saisia	Dictóo	
	Clavier	Raccourcis	wethoues de saisle	Dictee	
Pour modifier un racc nouvelles touches.	ourci, sélectionn	ez-le, cliquez sur la co	ombinaison de touche	s, puis saisissez les	
🔢 Launchpad et Do	ock	✓ Toutes les appliés appli	plications		
📮 Écran		<ul> <li>Afficher le</li> </ul>	menu d'aide		☆₩/
Mission Control		✓ CADintosh X			
Captures d'écrar	1	Ligne point	t à point		^ጊL
Services					
Q Spotlight		•			
Accessibilité					
Raccourcis de l'a	pplication				
		+ -			
	on clavier pour d	éplacer la cible sur les	différentes command	les	
Utiliser la navigati					

*Réglages du système Clavier > Raccourcis : Le raccourci personnalisé Ligne point à point est ajouté* 

• Dans le sous-menu *Outils > Ligne* l'élément de menu *Ligne point à point* comporte désormais le raccourci clavier défini.



Le menu Ligne point à point comporte désormais le raccourci clavier défini

#### Retour à :

• Touches spéciales du clavier : § 6

### 6.7 Touch Bar

CADintosh prend en charge la Touch Bar pour les Mac équipés de ce dispositif tactile permettant d'afficher des éléments graphiques contextuels dans une barre placée en haut du clavier classique. Si vous ne disposez pas de cet équipement, vous pouvez tester



l'apport de la Touch Bar en utilisant un logiciel d'émulation tel que Touché (gratuit), qui une fois installé, s'affichera dans une fenêtre flottante et s'animera en fonction de l'application affichée au premier-plan.

La Touch Bar comporte une zone Système **[1]** regroupant des fonctions liées au Système (Son, Luminosité, Siri, etc.) et une zone Spécifique **[2]** dédiée à des fonctions liées à l'application affichée au premier plan.

Les éléments affichés dans la zone Spécifique [2] Touch Bar en mode Navigateur et Convertir & Modifier sont les suivants :



Fonctions CADintosh de la Touch Bar

[1] : Équivaut à la touche Esc du clavier classique (les nouveaux Mac n'ont plus cette touche sur le clavier classique).

[2] : Permet d'activer la mise en œuvre du tracé Ligne parallèle avec une ligne (cf. § 4.1.2).

[3] : Permet d'activer la mise en œuvre du tracé Ligne avec un angle (cf. § 4.1.4).

[4] : Permet d'activer la mise en œuvre du tracé Cercle avec centre et rayon (cf. § 4.2.1).

[5] : Permet d'activer la mise en œuvre de la fonction Déplacer un objet (cf. § 4.12.1).

[6] : Permet d'activer la mise en œuvre de la fonction Rognage (cf. § Erreur : source de la référence non trouvée).

[7] : Permet d'activer la mise en œuvre de la fonction Déplacer (cf. § 4.7.1).

[8] : Permet d'activer la mise en œuvre du tracé Cote parallèle (cf. § 4.5.3).

[9] : Permet d'activer la mise en œuvre de la fonction Effacer un objet (cf. § 4.9.1).

**[10]** : Permet d'activer la fonction Clavier afin de rappeler des éléments **[A]** saisis au clavier :



Éléments saisis au clavier et rappelé par la fonction Clavier

Retour à :

• Touches spéciales du clavier : § 6



# 7 Tâches pratiques

Changer l'épaisseur de tous les lignes d'un dessin	§ 7.1
Retour au Point de départ	§ 1

### 7.1 Changer l'épaisseur de tous les lignes d'un dessin

Ci-dessous un dessin comportant un ensemble de lignes "fines" et une ligne "épaisse". Le but est de changer la largeur de tous les lignes "fines" en ligne "épaisse" en se basant sur la ligne "épaisse" existante.



#### Dessin initial

Commencez par créer un groupe en sélectionnant l'élément de menu *Groupes > Créer* avec le cadre de sélection.

189





#### Menu Groupes

### Encadrez toutes les lignes "fines" comme indiqué ci-dessous.



#### Sélection des lignes « fines »

Après avoir marqué les éléments, saisissez le numéro du groupe comme indiqué cidessous : ici le groupe n°1. 190





### Sélection du groupe 1

Dans la barre d'outils sélectionnez l'outil de changement de largeur de lignes comme indiqué ci-dessous.



Sélection de l'outil de changement de largeur

Il vous est demandé de saisir une nouvelle largeur de ligne ou de sélectionner un élément.



#### Demande de saisie d'un élément

Nous allons ici sélectionner un autre élément afin d'en copier sa largeur de ligne. Ici la ligne « épaisse ». Il vous est à nouveau demandé soit d'utiliser un cadre de sélection ou de sélectionner un élément.

					192
Cargeur 10.00 Sélectionner un élé	Style — Trait S x Calques 1 = G Groupe : 0	San: Échelle 1:1	s titre	■ 🌣 🖸	Filtre To.
<ul> <li>Note</li> </ul>					_

Sélection de l'élément : ligne « épaisse »

Sélectionnez un élément en cliquant sur l'une des lignes « fines » comme indiqué cidessous. Il vous est alors demandé s'il faut modifier uniquement l'élément (E) sélectionné ou tous les éléments du groupe (G). Sélectionnez « G ».



Sélection de l'élément : ligne « fine »

Après avoir validé la saisie, TOUTES les lignes "fines" du groupe 1 ont la même largeur que celle de la ligne "épaisse".



Toutes les lignes ont désormais la même largeur

Retour à : • Tâches pratiques : § 7



## 8 Annexes

Commandes de l'application Raccourcis	§ 8.1
Symboles de fichier	§ 8.2
Retour au Point de départ	§1

### 8.1 Commandes de l'application Raccourcis

Ce paragraphe liste les commandes de CADintosh disponibles dans l'application *Raccourcis* d'Apple qui, comme son nom l'indique, permet de créer des raccourcis réalisant des tâches plus ou moins complexes.



Icône de l'application Raccourcis (macOS Sequoia)

Cette application se trouve dans le dossier *Applications* de votre disque dur. Utilisez le menu *Aide* de l'application *Raccourcis* pour savoir comment l'exploiter. Pour accéder aux commandes de CADintosh , lancez l'application *Raccourcis*.

•••	Tous les raccourcis	$\rightarrow$ (+	Rechercher
🗐 Galerie	Nom	Actions	Dernière modification
Raccourcis	8 Nouv. raccourci	0 action	aujourd'hui 09:33
Tous les raccourcis 9		1 action	13/10/2024 13:29
· Feuille partagee	B B	1 action	aujourd'hui 09:33
Barre des menus		1 action	aujourd'hui 09:33
Dossiers		1 action	aujourd'hui 09:33
🗎 Raccourcis pour débu 4			
	Raccourcis pour débuter		
	😥 Envoyer la dernière image par SMS	2 actions	21/02/2025 19:32
	Afficher des captures d'écran	2 actions	aujourd'hui 09:33
	Raccourci Shazam	32 actions	aujourd'hui 09:33
	Uuiz musical	46 actions	aujourd'hui 09:33

Fenêtre affichée au lancement de l'application Raccourcis



La fenêtre présente la liste des raccourcis déjà définis. Cliquez sur le symbole « + » indiqué ci-dessus pour créer un raccourci et accéder à la liste des commandes proposées par les applications prenant en charge l'architecture de l'app *Intent*.

Cette architecture permet non seulement d'exploiter ces commandes dans Raccourcis, mais aussi avec Siri, Spotlight et l'intelligence artificielle d'Apple.



Fenêtre d'édition d'un raccourcis

- [1] Listes des applications compatibles.
- [2] Liste des commandes disponibles pour l'application sélectionnée. Chaque commande dispose d'une icône « i » d'information lorsque la commande est sélectionnée ou désignée avec le curseur de la souris.



Cliquez l'icône pour obtenir l'information associée à la commande.





[3] Listes des commandes constituant le raccourcis. Les commandes constituant le raccourci peuvent être issues de différentes applications. Elles s'ajoutent à la liste par glisser/déposer depuis la liste des commandes [2]. Les commandes de CADintosh mises en œuvre dans l'application *Raccourcis* exécutent les mêmes actions que les fonctions exploitées dans l'application *CADintosh*. Le tableau des commandes présenté plus loin renvoie vers les paragraphes des fonctions associées dans ce manuel.



Une commande peut comporter des champs correspondant à des valeurs paramétrables qu'il suffit de cliquer pour les éditer [A].

Convertir le fichier DWG/DXF 🚺 Docur	nent CADintosh en PDF
Document (	CADintosh
Effacer	• Afficher
Nom de la variable :	Document CADintosh
Type :	Fichier 📀
Obtenir :	Fichier
	Taille du fichier
	Extension de fichier
	Date de création
	Chemin du fichier
	Date de dernière

Retour à :

• Liste des annexes : § 8.

		1
Commandes application Raccourcis	Description	Fonction associée
Ouvrir CADintosh	Ouvre l'application.	-
Duvrir CADintosh		
	Traitement des dessins	
Convertir DWG en DXF	Convertis un dessin DWG en DXF. Le dessin converti est enregistré dans le même dossier que le dessin original.	5.2.20.1
Convertir le fichier DWG Des	esin en DXF	
Convertir DWG/DXF en PDF	Convertis un dessin DWG/DXF en PDF. Le PDF converti est enregistré dans le même dossier que le dessin original.	§ 5.2.20.6
Convertir le fichier DWG/DXF	Dessin en PDF	
Convertir DXF en DWG	Convertis un dessin DXF en DWG. Le dessin converti est enregistré dans le même dossier que le dessin original.	§ 5.2.20.3
Convertir le fichier DXF Dess	sin en DWG	
Convertir un fichier DWG/DXF en fichier CADintosh	Convertis un dessin DWG/DXF en un fichier CADintosh. Le fichier CADintosh cadx converti est enregistré dans le même dossier que le dessin original.	§ 5.2.13
Convertir le fichier DWG/DXF	Dessin en un fichier CADintosh	
Imprimer un fichier CADintosh mis à l'échelle sur une page	Imprime un document CADintosh sur une seule page. Le dessin sera mis à l'échelle pour s'adapter à la page.	§ 5.2.25
Imprimer le document CADint	tosh Dessin	

Retour à : • Commandes de l'application Raccourcis : § 8.1.

Retour à : • Annexes : § 8



## 8.2 Symboles de fichier

CADintosh utilise les icônes suivantes :

Le programme CADintosh 8





Fichier Dessin CADintosh 8



Fichier de symboles CADintosh 8

Retour à : • Annexes : § 8



# 9 Glossaire

## Filtre de saisie

Le filtre de saisie permet de sélectionner tous les objets d'un même type. Il est ainsi possible d'extraire du texte situé au milieu d'un enchevêtrement de lignes.

**Nota** : Les fonctions, qui ne se référent qu'à un seul type d'élément, n'ont pas besoin de filtre de saisie, l'*Édition de texte* ne permet que la saisie de texte.

## Modes de saisie

Il existe quatre modes de saisie qui sont : *Main levée/grille magnétique, Intersection, Milieu/Extrémité* et *Automatique*. Le mode de saisie *Milieu/Extrémité* est, par exemple, utilisé pour construire une perpendiculaire à la fin d'une ligne. Le premier objet sélectionné sera celui se trouvant à proximité de la zone de saisie.

## Groupes

Avec un groupe, plusieurs objets peuvent être regroupés en une seule et même unité. Ceci est particulièrement utile pour les fonctions de transformation et les fonctions graphiques, afin de réaliser des blocs de construction. Un numéro de groupe peut être compris entre 0 et 32 000, où la valeur 0 décrit un état sans groupe.

### Calques

Les calques sont des plans individuels (0 à 1 023), qui sont composés de feuilles transparentes posées les unes sur les autres et qui peuvent être masqués, individuellement ou par groupe. Ceci est par exemple utile pour extraire des parties élémentaires, les cotes ou les textes d'un dessin.

## Échelles

Chaque élément d'un dessin comporte une échelle. Seuls les éléments ayant la même échelle peuvent être ajustés ou mesurés.

## Plumes

Il existe huit plumes, correspondant au format HPGL. À chacune des plumes peuvent être adjoint des couleurs (à l'écran) et des largeurs de tracé (à l'écran et sur l'imprimante).

## Styles

Cinq styles sont gérés. Ce sont : la ligne en trait plein, la ligne en traits pointillés (3 types), la ligne brisée (uniquement pour les lignes).

## Mode Ligne

Deux modes de tracé des lignes peuvent être sélectionnés Infini ou Normal. En mode Normal, les lignes sont délimitées par un point de départ et un point d'arrivée. En mode Infini, les lignes peuvent avoir des longueurs infinies qui dépassent du cadre du dessin de chaque côté on uniquement n'être infinie que d'un côté du dessin. Une ligne infinie comporte cependant toujours d'un point de départ et d'un point d'arrivé les lignes sont ensuite étendue à l'infini au-delà du point d'arrivée ou en-deçà du point de départ. De ce fait il est possible d'annuler "l'infinité" d'une ligne sur l'un ou des deux côtés d'une ligne. Les lignes infinies offrent de nombreux avantages en début de construction.

## WYSIWYG

*What You See Is What You Get,* littéralement : « Ce que vous voyez est ce que vous obtiendrez ».



# 10 Historique des versions du manuel de prise en main

## Cliquez ce lien pour débuter la lecture du guide

Version	Date	Description
1.7.7	09/08/2024	<ul> <li>Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version 8.8.7 de CADintosh.</li> <li>Mise à jour des paragraphes :</li> <li>Gestion des symboles (<i>Menu Symboles</i>)</li> </ul>
1.7.6	12/04/2024	<ul> <li>Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version 8.8.6 de CADintosh.</li> <li>Ajout des paragraphes : <ul> <li>Éditer la longueur de la ligne (<i>Outils graphiques &gt; Ligne</i>)</li> <li>Découper (<i>Outils graphiques &gt; Rognage</i>)</li> </ul> </li> <li>Mise à jour des paragraphes : <ul> <li>Note (<i>Outils graphiques &gt; Texte-Note-Numéro d'élément</i>)</li> <li>Zone texte (<i>Outils graphiques &gt; Texte-Note-Numéro d'élément</i>)</li> <li>Éditer les attributs du texte (<i>Outils graphiques &gt; Texte-Note-Numéro d'élément</i>)</li> <li>Déplacer (<i>Outils graphiques &gt; Transformation</i>)</li> <li>Déplacer en dx, dy (<i>Outils graphiques &gt; Transformation</i>)</li> <li>Supprimer à l'intérieur du cadre de sélection (<i>Outils graphiques &gt; Outils Suppression</i>)</li> <li>Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection (<i>Outils graphiques &gt; Outils Suppression</i>)</li> <li>Affichage (Menu CADintosh &gt; Réglages)</li> </ul> </li> </ul>
1.7.5	25/10/2023	<ul> <li>Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version 8.8.5 de CADintosh.</li> <li>Ajout des paragraphes : <ul> <li>Définir un jeu de réglages (<i>Barre de commandes &gt; Jeux de réglages</i>)</li> <li>Éditer un jeu de réglages (<i>Barre de commandes &gt; Jeux de réglages</i>)</li> <li>Supprimer un jeu de réglages (<i>Barre de commandes &gt; Jeux de réglages</i>)</li> <li>Appliquer un jeu de réglages (<i>Barre de commandes &gt; Jeux de réglages</i>)</li> <li>Ouvrir un ensemble de jeux de réglages (<i>Barre de commandes &gt; Jeux de réglages</i>)</li> <li>Ouvrir un ensemble de jeux de réglages (<i>Barre de commandes &gt; Jeux de réglages</i>)</li> <li>Ouvrir un ensemble de jeux de réglages et supprimer les réglages doublons (<i>Barre de commandes &gt; Jeux de réglages</i>)</li> <li>Ouvrir un ensemble de jeux de réglages et supprimer tous les réglages existants (<i>Barre de commandes &gt; Jeux de réglages</i>)</li> <li>Enregistrer l'ensemble des jeux de réglages (<i>Barre de commandes &gt; Jeux de réglages</i>)</li> <li>Enregistrer l'ensemble de jeu de réglages (<i>Barre de commandes &gt; Jeux de réglages</i>)</li> <li>Selection automatique du jeu de réglages (<i>Barre de commandes &gt; Jeux de réglages</i>)</li> <li>Créer un instrument circulaire analogique (<i>Édition &gt; Auxiliaires spéciaux</i>)</li> <li>Mise à jour (<i>Réglages</i>)</li> <li>Divers (<i>Réglages</i>)</li> <li>Mise à jour des paragraphes :</li> <li>Options DXF/DWG (<i>Menu Fichier &gt; Ouvrir</i>)</li> <li>En-tête &amp; Pied de page (<i>Menu Fichier</i>)</li> <li>Jeux de réglages (<i>Fonctions de base &gt; Barre de commandes</i>)</li> </ul> </li> </ul>
1.7.4	01/07/2023	<ul> <li>Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version 8.8.4 de CADintosh.</li> <li>Mise à jour des paragraphes : <ul> <li>Outils &gt; Lignes parallèles à une ligne</li> <li>Options &gt; Lignes</li> <li>Ouvrir (Menu Fichier)</li> </ul> </li> </ul>
1.7.3	06/02/2023	Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version <b>883</b> de CADintosh

	int
	( e ) · ·
N	INFERIOR STREET
	UNITE
C	0

Version	Date	Description
		<ul> <li>Ajout des paragraphes : <ul> <li>Importer une image TIFF (éditable, N&amp;B seulement) (Menu Fichier)</li> <li>Importer image/PDF (Menu Fichier)</li> </ul> </li> <li>Mise à jour des paragraphes : <ul> <li>Menu CADintosh</li> <li>Menu Fichier</li> <li>Menu Édition</li> <li>Menu Aide</li> </ul> </li> <li>Sous-menu Exporter (Menu Fichier)</li> </ul>
1.7.2	28/10/2022	<ul> <li>Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version 8.8.2 de CADintosh.</li> <li>Mise à jour des paragraphes : <ul> <li>Nouveau (Menu Fichier)</li> <li>Utilitaires (Menu Édition)</li> <li>Reconstruire les délimitations des cotes (Menu Édition)</li> </ul> </li> </ul>
1.7.1	16/06/2022	<ul> <li>Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version 8.8.1 de CADintosh.</li> <li>Mise à jour des paragraphes : <ul> <li>Préférences (Menu CADintosh)</li> <li>Ouvrir (Menu Fichier)</li> <li>Imprimer (Menu Fichier)</li> </ul> </li> </ul>
1.7	19/03/2022	<ul> <li>Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version 8.8 de CADintosh.</li> <li>Ajout des paragraphes : <ul> <li>Redimensionner non proportionnellement (<i>Outil Transformation</i>)</li> <li>Courbe de Bézier cubique</li> <li>Éditer tous les attributs</li> </ul> </li> <li>Mise à jour des paragraphes : <ul> <li>Attributs des calques (<i>Menu Calques</i>)</li> <li>Éditer la zone (<i>Menu Fichier &gt; Zones d'impression</i>)</li> <li>Sous-menu Exporter (<i>Menu Fichier</i>)</li> <li>Exporter tout le dessin au format DXF (<i>Menu Fichier &gt; Exporter</i>)</li> <li>Exporter le dessin visible au format DXF (<i>Menu Fichier &gt; Exporter</i>)</li> <li>Exporter tout le dessin au format DWG (<i>Menu Fichier &gt; Exporter</i>)</li> <li>Exporter tout le dessin au format DWG (<i>Menu Fichier &gt; Exporter</i>)</li> <li>Exporter tout le dessin au format IGES (<i>Menu Fichier &gt; Exporter</i>)</li> <li>Exporter tout le dessin au format Holes (<i>Menu Fichier &gt; Exporter</i>)</li> <li>Courbe de Bézier</li> <li>Polylignes</li> </ul> </li> <li>Mise à jour des panneaux Préférences : <ul> <li>Affichage</li> </ul> </li> </ul>
1.6	28/12/2021	<ul> <li>Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version 8.7 de CADintosh.</li> <li>Mise à jour intégrale de la documentation avec introduction de tables de navigation par hyperliens.</li> </ul>
1.5.3	01/09/2021	<ul> <li>Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version 8.6.3 de CADintosh.</li> <li>Ajout des paragraphes : <ul> <li>Images TIFF (Menu Fichier &gt; Exporter)</li> <li>Zone d'informations au format XLSX (Menu Fichier &gt; Exporter)</li> <li>Modifier l'échelle après l'importation sans redimensionner (Menu Édition &gt; Utilitaires)</li> <li>Tout supprimer (Menu Fichier &gt; Zones d'impression)</li> <li>Enregistrer comme modèle (Menu Fichier)</li> </ul> </li> </ul>

-	- T
176	No.
180	392
	10000
1 E	-
C	A Barris

Version	Date	Description
		<ul> <li>Mise à jour des paragraphes :</li> <li>Dessin (Menu Options)</li> <li>Affichage (Menu Options)</li> </ul>
		<ul> <li>Onglet Ouvrir (<i>Préférences</i>)</li> <li>Exporter (Menu Fichier)</li> <li>Afficher la liste des symboles (<i>Menu Symboles</i>)</li> <li>Attribut des calques (<i>Menu Calques</i>)</li> <li>Préférences (Affichage)</li> <li>Préférences (Enregistrer)</li> </ul>
1.5.2	21/11/2020	Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version <b>8.6.2</b> de CADintosh.
		<ul> <li>Ajout des paragraphes :</li> <li>Inverser toutes les couleurs (Édition &gt; Utilitaires)</li> <li>N'inverser que les couleurs grises (Édition &gt; Utilitaires)</li> <li>Reconstruire les bordures des symboles ((Édition &gt; Utilitaires)</li> </ul>
		• Mise à jour des paragraphes :
1 - 1	11/11/2020	Utilitaires ( <i>Édition</i> )
1.5.1	11/11/2020	version <b>8.6.1</b> de CADintosh.
	<b>2</b> 4 /20 / <b>2</b> 020	• Quelques corrections mineures.
1.5	31/08/2020	Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions des versions 8.5 à 8.6 de CADintosh.
		<ul> <li>Ajout des paragraphes :</li> <li>Presse-papiers (Barre d'outils – Menu Spéciaux)</li> <li>Copier l'élément (Menu Édition)</li> <li>Coller l'élément (Menu Édition)</li> <li>Coller l'élément à la position (Menu Édition)</li> <li>Texte avec surface de la zone (Outils)</li> <li>Convertir un contour en polyligne (Outils)</li> <li>Éditer l'élément (Outils)</li> <li>Supprimer à l'extérieur du cadre de sélection (Outils)</li> <li>Supprimer le style dans les champs texte (Menu Édition &gt; Utilitaires)</li> <li>Modifier l'échelle et les unités après une importation (Menu Édition &gt;</li> </ul>
		Utilitaires)     Mise à jour des paragraphes
		<ul> <li>Mise a jour des paragraphes</li> <li>Traits parallèles (Outils)</li> <li>Trait (Menu Options)</li> <li>Gestion des jeux de réglages (Barre de commandes)</li> <li>Exporter (Menu Fichier)</li> <li>Options DXF (Menu Fichier &gt; Exporter)</li> <li>Matériaux (Fonctions &gt; Remplissage)</li> <li>Motifs (Fonctions &gt; Remplissage)</li> <li>Modifier les attributs de remplissage (Fonctions &gt; Remplissage)</li> <li>Ajout des images des menus « Outils » (Outils)</li> <li>Mise à jour des menus et éléments de menu.</li> </ul>
1.4.4	09/08/2019	Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version <b>8.4.4</b> de CADintosh.
		<ul> <li>Mise à jour du dialogue des préférences</li> <li>Mise à jour du menu Édition</li> <li>Tâches pratiques : Changer l'épaisseur de tous les traits d'un dessin</li> </ul>
1.4.3	06/02/2019	Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version <b>8.4.3</b> de CADintosh.
		<ul> <li>Mise à jour des attributs des calques</li> <li>Mise à jour de la gestion des jour de réslages</li> </ul>
1.4.5	01/00/0010	Ivinse a jour de la gestion des jeux de reglages
1.4.2	21/09/2018	Mise a jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version $842$ de CADintosh

Version	Date	Description
		<ul><li>Mise à jour des commandes de rotation d'objet</li><li>Mise à jour des préférences.</li></ul>
1.4.1	29/08/2018	<ul> <li>Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version 8.4.1 de CADintosh.</li> <li>Mise à jour des commandes de rotation d'objet</li> </ul>
		Mise a jour des preferences
1.4	20/04/2018	<ul> <li>Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version 8.4 de CADintosh.</li> <li>Ajout de l'élément Chercher et Remplacer dans le menu Édition.</li> <li>Mise à jour du dialogue Dessin dans le menu Options.</li> <li>Mise à jour des options d'exportation DXF.</li> <li>Mise à jour des préférences.</li> </ul>
1.3	24/09/2017	<ul> <li>Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version 8.3 de CADintosh.</li> <li>Mise à jour de la fenêtre des préférences,</li> <li>Mise à jour du menu local Échelle.</li> </ul>
1.2.3	11/03/2017	<ul> <li>Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version 8.2.5 de CADintosh.</li> <li>Mise à jour du menu Édition,</li> <li>Mise à jour des fonctions relatives aux images TIFF,</li> <li>Mise à jour du menu Aide.</li> </ul>
1.2.2	26/11/2016	<ul> <li>Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version 8.2.3 de CADintosh.</li> <li>Ajout du paragraphe : Touch Bar</li> <li>Mise à jour du paragraphe : Boîte à outils</li> </ul>
1.2.1	27/10/2016	<ul> <li>Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version 8.2.2 de CADintosh.</li> <li>Ajout du paragraphe : Définir des raccourcis clavier</li> </ul>
1.2	01/08/2016	Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions des versions <b>8.2</b> . et <b>8.2.1</b> de CADintosh.
1.1.3	04/02/2016	Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version <b>8.1.5</b> de CADintosh.
1.1.2	24/09/2015	Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version <b>8.1.4</b> de CADintosh.
1.1.1	29/05/2015	Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version <b>8.1.1</b> de CADintosh et passage du document au format XML.
1.1	24/01/2015	Mise à jour du document pour prendre en compte les évolutions de la version <b>8.1</b> de CADintosh.
1.0	01/10/2014	Version initiale du document relatif à la version 8.0.2 de CADintosh.

# Cliquez ce lien pour débuter la lecture du guide



### Α

Activer le mode plein écran, 174 Activer/Désactiver l'annulation, 169 Activer/Désactiver la grille magnétique, 169 Affichage, 157 Afficher Tous les calques, 144 Toutes les applications, 95 Afficher la liste des groupes, 147 Afficher la liste des symboles, 153 Aide, 183 Aller sur le forum des utilisateurs de CADintosh X, 185 Aller sur le site d'abonnement de Twitter, 185 Contacter le support technique, 185 Manuel utilisateur de CADintosh 8, 184 Ouvrir le dossier Bibliothèques, 185 Ouvrir le dossier d'exemples, 184 Ouvrir le dossier Modèles, 185 Ouvrir le dossier Pages, 184 Aide Manuel de prise en main de CADintosh 8, 184 Aide Aller à la boutique en ligne, 185 Ajouter la vue, 173 Ajustage, 179 Aligner un symbole, 150 Aller à la boutique en ligne, 185 Annuler, 123 Appendice Symboles de fichiers, 200 Arc, 178 défini par deux points, 43 défini par deux points et un rayon, 42 défini par trois points, 43 défini par un centre et un rayon, 42 tangent à deux objets avec un rayon, 44 tangent à trois objets, 44 tangent à un objet défini par un point et un rayon, 43 Arcs, 42 Atténuer Dessins TIFF. 136 Attributs des calques, 142

#### B

Barre de commandes, 18 Boîte à outils, 30

#### С

CADintosh Masquer, 95 Services, 95 Calibrer les dessins TIFF, 136 Calque, 20

Chercher et remplacer:, 138 Calques, 140 Afficher tous les calques, 144 Attributs des calques, 142 Définir un filtre des calques, 143 Dupliquer plusieurs calques, 145 Dupliquer un calque, 145 Filtrage rapide des calques, 141 Mettre à jour le filtre des calques, 143 N'afficher que le calque courant, 144 Renommer le filtre des calques, 144 Sélectionner le filtre des calques, 143 Supprimer le filtre des calques, 144 Supprimer un calque, 145 Transférer, 144 Transferts plusieurs calques, 144 Caractères spéciaux, 139 Cartouche, 127 Cercle, 39, 177 Avec centre et rayon, 39 Passant par deux points, 40 Passant par trois points, 40 tangent à trois objets, 41 tangent à un objet défini par un point et un rayon, 40 Cercles Passant par deux points avec un rayon, 39 tangent à deux objets défini par un rayon, 40 Chercher et remplacer, 137 Calque, 138 Groupe, 138 Largeur de ligne, 138 Clavier Touche Commande (cmd), 187 Touche control (^), 186 Touche esc, 187 Touche majuscule, 186, 187 Coller Élément, 127 Texte, 124 Coller Image, 124 Commentaires, 129 Configuration minimale requise, 15 Coordonnées du curseur, 28 Copier Élément, 126 Élément à la position, 127 Texte. 123 Copier la zone PDF dans le Presse-papiers, 111 Cote, 50, 163 Chaînée, 51 Coordonées. 52 Diamètre, 52 Éditer les attributs d'une cote, 54 Horizontale, 50 Parallèle, 51 Reconstruire les délimitations, 134

Référence, 51



Verticale, 50 Cote, 179 Cotes Angle, 53 Modifier, 53 Rayon, 53 Couleur, 21 Couleurs, 167 N'inverser que les grises, 135 Toutes les inverser, 135 Couper, 123 Créer avec le cadre de sélection, 146 Créer un groupe, 146 Créer un symbole à partir d'un groupe, 151 Créer un symbole avec le cadre de sélection, 151

### D

Définir Filtre des calques, 143 Raccourcis clavier personnalisés, 187 Définir l'échelle, 147 Définir le point de référence, 137 Définir une zone d'impression à l'aide d'une page, 117 Définir une zone d'impression avec Haut/Gauche et Bas/Droit, 116 Définir une zone HP-GL, 113 Définir une zone PDF, 111 Démarrer Dictée, 139 Déplacer la zone, 117 Déplacer la zone HP-GL, 113 Déplacer la zone PDF, 111 Déplacer vers, 105 Dessin, 156 Dissocier, 148 Données techniques, 16 Doubler/Réduire la taille de la grille, 169 Doubler/Réduire la taille de la grille, 169 Doublons Supprimer, 134 Dupliquer, 104 Dupliquer plusieurs calques, 145 Dupliquer un calque, 145

### Е

Échelle, 21 Éclater un symbole, 150 Éditer la zone, 117 Éditer le symbole, 154 Éditer les attributs du symbole, 149 Éditer tous les attributs, 64 Édition. 122 Annuler, 123 Atténuer les dessins TIFF, 136 Calibrer les dessins TIFF. 136 Cartouche, 127

205 Chercher et remplacer, 137 Coller, 124 Coller l'élément, 127 Coller l'image, 124 Commentaires, 129 Copier, 123 Copier l'élément, 126 Copier l'élément à la position, 127 Couper, 123 Définir le point de référence, 137 Démarrer Dictée, 139 Inverser l'arc, 134 Inverser toutes les couleurs, 135 Marquer les éléments non mis à l'échelle, 133 Modifier l'échelle après l'importation sans redimensionner, 135 Modifier l'échelle et les unités après une importation, 134 N'inverser que les couleurs grises, 135 Orthographe et grammaire, 139 Rechercher, 138 Reconstruire les délimitations des cotes, 134 Reconstruire les délimitations des symboles, 134 Reconstruire les délimitations des textes, 134 Rendre tous les éléments sélectionnables, 133 Rétablir, 123 Substitutions, 139 Supprimer, 125 Supprimer l'élément, 125 Supprimer le style dans les champs texte, 134 Supprimer les éléments doublons, 134 Supprimer les éléments en dehors de la sélection, 125 Supprimer un dessin TIFF, 135 Tout sélectionner, 125 Tout zoomer, 136 Tout zoomer y compris les lignes infinies, 137 Transformations, 139 Utilitaires, 132 Variables, 131 Vérifier le dessin, 133 Voix, 139 Zoom arrière, 137 Zoom avant, 137 Édition Masquer les dessins TIFF, 136 Édition Caractères spéciaux, 139 Éléments spéciaux, 81 Enregistrer, 104 Enregistrer sous, 105 Enregistrer un groupe sous, 105 Enregistrer une fenêtre sous, 105 En-tête Imprimer, 118 Exporter, 107 Copier la zone PDF dans le Presse-papiers, 111 Définir une zone HP-GL, 113 Définir une zone PDF, 111 Déplacer la zone HP-GL, 113 Déplacer la zone PDF, 111

Options HP-GL, 112

Supprimer la zone HPGL, 113

Remettre à l'échelle tous les éléments, 113



Supprimer la zone PDF, 111 Tout le dessin au format DXF, 108, 109 Tout le dessin au format IGES, 110, 113 Tout le dessin visible au format DXF, 109, 110 Zone HP-GL, 112 Zone PDF, 111

#### F

Fenêtre Ajouter la vue, 173 Placer dans le Dock, 173 Sélectionner la vue, 173 Supprimer la vue, 173 Zoom précédent, 173 Fenêtres Activer le mode plein écran, 174 Nom des fenêtres de dessin ouvertes, 175 Permuter de zoom, 174 Placer la fenêtre à droite de l'écran, 174 Placer la fenêtre à gauche de l'écran, 173 Réduire/agrandir, 173 Statistiques, 174 Tout ramener au premier plan, 175 Fermer, 104 Fichier Déplacer vers, 105 Dupliquer, 104 Enregistrer, 104 Enregistrer sous, 105 Enregistrer un groupe sous, 105 Enregistrer une fenêtre sous, 105 En-tête & Pied de page, 118 Exporter, 107 Fermer, 104 Format d'impression, 115 Importer un dessin TIFF (éditable, N&B seulement), 106 Importer une image/PDF, 107 Impression multipage, 120 Imprimer, 119 Insérer, 104 Nouveau, 98 Nouveau à partir d'un modèle, 99 Ouvrir. 99 Ouvrir l'élément récent, 104 Renommer, 104 Revenir à. 106 Revenir à la version enregistrée, 105 Tout Fermer, 104 Zones d'impression, 116 Filtrage rapide des calques, 141 Filtre, 27 Fonctions de base, 17 Fonctions de bases, 34 Format d'impression, 115 Forum Aller sur le site du forum de CADintosh X, 185

### G

Gérer les symboles, 152

Gestion des jeux de réglages, 22 Gestion du zoom, 32 Glossaire, 201 Gomme, 170 Graphique, 62, 180 Appliquer calque, 63 Appliquer couleur, 63 Appliquer groupe, 62 Appliquer largeur, 63 Appliquer plume, 62 Appliquer style, 62 Appliquer tous les attributs, 63 Éditer tous les attributs, 64 Mesurer, 64 Grille, 169 Groupe, 20 Chercher et remplacer, 138 Groupes, 146 Afficher la liste, 147 Créer, 146 Créer avec le cadre de sélection, 146 Définir l'échelle avec un élément du groupe, 147 Dissocier, 148 Modifier l'échelle, 147

#### Η

Hachurage, 166

Sélectionner, 148

#### I

Importation/Exportation, 15 Importer un dessin TIFF (éditable, N&B seulement), 106 Importer une image/PDF, 107 Imprimer, 119 En-tête & Pied de page, 118 Impression multipage de grands documents, 120 Insérer, 104 Insérer et éclater un symbole, 150 Insérer un symbole, 150 Inverser l'arc, 134 Inverser toutes les couleurs, 135

#### L

Largeur, 19 Largeur de ligne Chercher et remplacer, 138 Ligne, 159 Ligne, 34 Avec un angle, 36 Faisant un angle avec une autre ligne, 36 Parallèle à la ligne tangente à l'arc, 36 Parallèles à une ligne, 35 Perpendiculaire à une ligne, 36 Point à point, 35 Tangente à deux arcs, 37 Tangente à l'arc formant un angle avec une ligne, 38 Tangente à un arc, 37



Tangente à un arc avec un angle, 37 Tangente à un arc et perpendiculaire à une ligne, 37 Ligne, 177 Ligne de commande, 28 Liste Informations, 31, 32 Liste Symboles, 31

#### Μ

Manuel de prise en main de CADintosh 8, 184 Manuel utilisateur de CADintosh 8, 184 Marquer les éléments non mis à l'échelle, 133 Masquer CADintosh, 95 Masquer les dessins TIFF, 136 Menu CADintosh À propos de CADintosh, 84 Ouitter, 95 Vérifier les mises à jour, 94 Menus Fichier, 97 Menus CADintosh Réglages, 85 Mise à jour, 94 Mise à. Jour Filtre des calques, 143 Mode de sélection, 27, 170 Modifier l'échelle, 147 Modifier l'échelle après l'importation sans redimensionner, 135 Modifier l'échelle et les unités après une importation, 134

#### N

N'afficher que le calque courant, 144 N'inverser que les couleurs grises, 135 Nom des fenêtres de dessin ouvertes, 175 Nouveau, 98 Créer un nouveau dessin à partir d'un modèle, 99

### 0

Options, 155 Activer/Désactiver l'annulation, 169 Activer/Désactiver la grille magnétique, 169 Affichage, 157 Cote, 163 Couleurs, 167 Dessin, 156 Gomme, 170 Grille, 169 Hachurage, 166 Ligne, 159 Mode de sélection, 170 Polyligne, 166 Souris, 167 Symboles, 167 Texte/Note/Numéro d'élément, 160 Options HP-GL, 112

Orthographe et grammaire, 139 Outil Texte, 178 Outils Ajustage, 179 Arc. 178 Cercle, 177 Cote, 179 Graphique, 180 Ligne, 177 Polyligne, 182 Remplissage, 181 Spéciaux, 182 Suppression, 181 Transformation, 180 Ouvrir, 99 Forum des utilisateurs de CADintosh X, 185 Site Internet de CADintosh X, 185 Suivre sur Twitter, 185 Ouvrir le dossier Bibliothèques, 185 Ouvrir le dossier d'exemples, 184 Ouvrir le dossier Modèles, 185 Ouvrir le dossier Pages, 184 Ouvrir le site Internet, 185

#### Р

Pied de page Imprimer, 118 Placer dans le Dock, 173 Plume, 19 Polyligne, 166, 182 Polylignes Marqueur, 78 Polylignes, 77 Courbe de Bézier, 77 Courbe de Bézier cubique, 78 Créer, 77 Spline, 78 Polylignes Déplacer des points, 78 Polylignes Effacer des points, 79 Polylignes Ajouter des points, 79 Polylignes Éclater, 79 Polylignes Convertir un contour, 79 Présentation, 15 Présentation de l'écran, 17

### Q

Quitter, 95

#### R

Raccourcis, 196

Commandes, 196 Personnalisés, 187 Touch bar, 190 Rechercher, 138 Reconstruire les délimitations des cotes, 134 Reconstruire les délimitations des symboles, 134 Reconstruire les délimitations des textes, 134 Réduire/agrandir, 173 Réglages, 85 Remettre à l'échelle tous les éléments, 113 Remplir Hachurage, 74 Matériau, 75 Remplir Modifier les attributs, 66 Remplir Niveau de gris, 75 Remplir Motif, 76 Remplissage, 74 Remplissage, 181 Rendre tous les éléments sélectionnables, 133 Renommer, 104 Filtre des calques, 144 Rétablir, 123 Revenir à, 106 Revenir à la version enregistrée, 105 Rognage, 55 Arrondir, 56 Associer, 57 Chanfreiner, 56 Dissocier, 56 Rogner, 55

#### S

Sélectionner Filtre des calques, 143 Un groupe, 148 Sélectionner la vue, 173 Services CADintosh, 95 Souris, 167 Spéciaux, 182 Axe de coupe, 83 Ellipse, 82 Placer en arrière-plan, 82 Polygone régulier à n côtés, 82 Presse-papiers, 81 Rectangle à angles arrondis, 82 Sélectionnable/Non sélectionnable, 83 Spéciaux Effacer dans une image matricielle, 83 Spéciauxl Déplacer un objet, 81 Statistiques, 174 Substitutions, 139 Support technique, 3, 185 Suppression, 72, 181

Supprimer À l'extérieur du cadre de sélection, 73 À l'intérieur du cadre de sélection, 72 Avec le cadre de sélection et des sélections, 72 Filtre des calques, 144 Un objet, 72 Supprimer Un texte, 125 Supprimer Un élément. 125 Supprimer Les éléments en dehors d'une sélection, 125 Supprimer la vue, 173 Supprimer la zone HPGL, 113 Supprimer la zone PDF, 111 Supprimer le style dans les champs texte, 134 Supprimer les éléments doublons, 134 Supprimer un calque, 145 Supprimer un dessin TIFF, 135 Symbole Reconstruire les délimitations, 134 Symboles, 167 Afficher la liste, 153 Aligner un symbole, 150 Créer un symbole à partir d'un groupe, 151 Créer un symbole avec le cadre de sélection, 151 Éclater un symbole, 150 Éditer le symbole, 154 Éditer les attributs du symbole, 149 Gérer. 152 Insérer et éclater un symbole, 150 Insérer un symbole, 150 Symboles, 149

## Т

Texte, 45, 178 Avec la surface de la zone, 48 Avec un angle, 45 Déplacer un texte, 47 Éditer les attributs du texte, 48 Éditer un texte, 46 horizontal, 45 Note, 46 Reconstruire les délimitations, 134 Supprimer le style, 134 Zone texte, 47 Texte/Note/Numéro d'élément, 160 Textes Numéro d'élément, 46 TIFF Supprimer, 135 Touch bar Raccourcis, 190 Touche Commande (cmd), 187 Touche control (^), 186 Touche esc. 187 Touche majuscule, 186, 187 Touches spéciale du clavier, 186



Tout Fermer, 104 Tout le dessin au format DXF, 108, 109 Tout le dessin au format IGES, 110, 113 Tout le dessin visible au format DXF, 109, 110 Tout sélectionner, 125 Tout zoomer, 136 Tout zoomer y compris les lignes infinies, 137 Transférer plusieurs calques, 144 Transformation, 58, 180 Transformations, 139 Transformer Déplacer, 58 Déplacer en dx, dy, 58 Étirer. 61 Mettre à l'échelle, 61 Miroir, 60 Rotation, 59 Rotation circulaire horaire/anti-horaire, 59 Twitter Aller sur le site d'abonnement, 185

#### U

Utilitaires, 132 Inverser l'arc, 134 Inverser toutes les couleurs, 135 Marquer les éléments non mis à l'échelle, 133 Modifier l'échelle après l'importation sans redimensionner, 135 Modifier l'échelle et les unités après une importation, 134 N'inverser que les couleurs grises, 135 Reconstruire les délimitations des cotes, 134 Reconstruire les délimitations des symboles, 134 Reconstruire les délimitations des textes, 134 Rendre tous les éléments sélectionnables, 133 Supprimer le style dans les champs texte, 134 Supprimer les éléments doublons, 134 Vérifier le dessin, 133

### V

Variables, 131 Vérifier le dessin, 133 Voix, 139

#### Z

Zone HP-GL, 112 Zone PDF, 111 Zones d'impression, 116 Définir une zone à l'aide d'une page, 117 Définir une zone à l'aide d'une sélection, 116 Déplacer la zone, 117 Éditer la zone, 117 Zoom arrière, 137 Zoom avant, 137 Zoom précédent, 173

#### Cliquez ce lien pour débuter la lecture du guide