

# Un nouvel éditeur de texte multiligne

On connaît tous l'éditeur de texte multiligne proposé par défaut dans AutoCAD. Savez-vous que vous pouvez en utiliser un autre ? Qu'il se nomme « *BlocNote* », « *Word* », « *UltraEdit* » ou autre, tout éditeur de texte pourra faire l'affaire à condition qu'il réponde à vos besoins.

## Changer d'éditeur

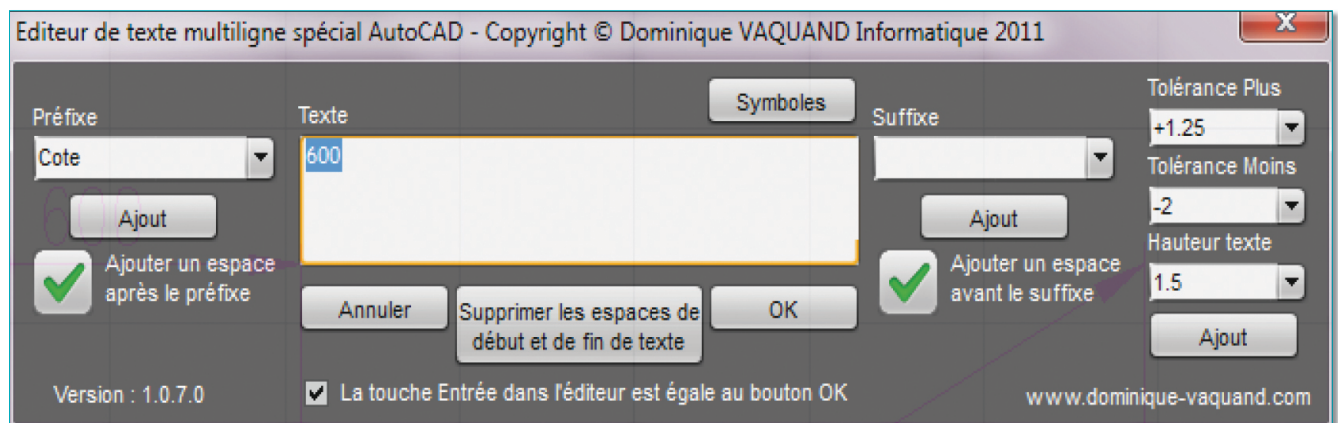
Pour changer d'éditeur, tapez le nom de la variable système : *MTEXTED*. Entrez le nom de l'éditeur, sans oublier l'extension du fichier et le nom du dossier. Le nouvel éditeur prendra effet dès lors que la commande *DDEDIT* sera lancée.

## Revenir à l'éditeur par défaut

Pour revenir à l'éditeur multiligne par défaut, tapez le nom de la variable système *MTEXTED*, puis un point « . » comme valeur.

## Le nouvel éditeur

Pour les lecteurs de *cad-magazine*, nous vous proposons un éditeur que nous avons spécialement créé pour vous. Nous l'avons tout particulièrement adapté à l'édition des cotes avec une option d'écriture de tolérances assez sympathique.



- Placez le fichier « *EditeurTexte.exe* » dans un dossier reconnu par l'environnement d'AutoCAD.
- Tapez *MTEXTED* et entrez : *EditeurTexte.exe* ou *C:\...\EditeurTexte.exe*.

A chaque fois que vous éditez un texte de cote ou un texte multiligne, c'est ce nouvel éditeur qui sera lancé. Pour revenir à l'éditeur normal, tapez *MTEXTED* puis entrez la valeur « . » (point).

Son utilisation est très simple.

1. Lancez la commande *DDEDIT*.
2. Dans la zone de texte vous entrez ou vous modifiez le libellé du texte ou de la cote sélectionnée.

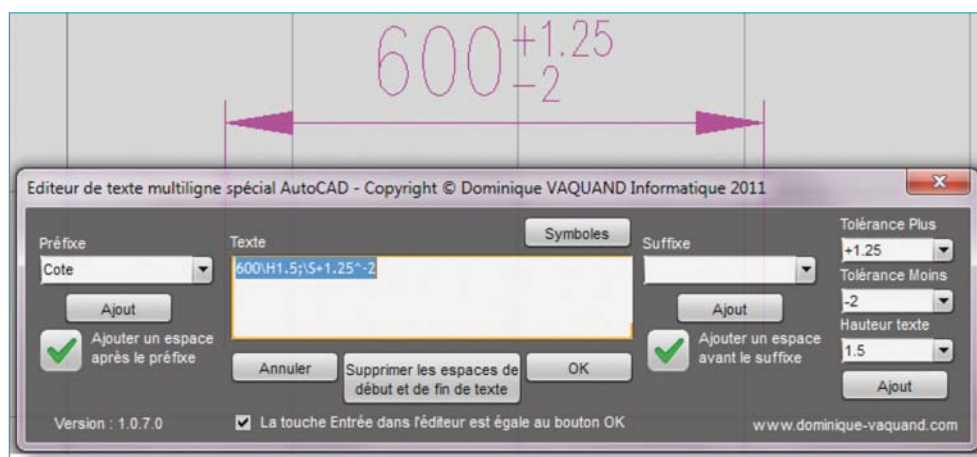
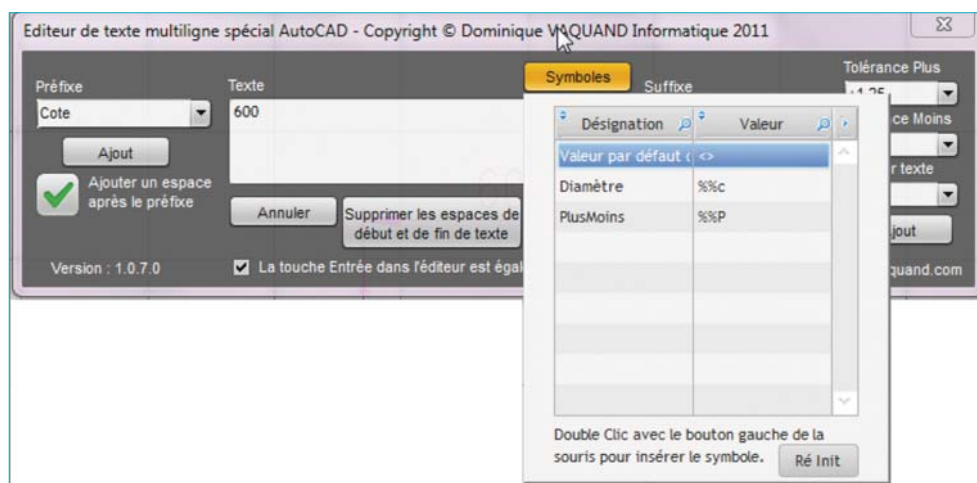


Si vous avez sélectionné une cote, et que sa valeur correspond à sa vraie valeur, celle-ci sera représentée par « <> » qui signifie : « Valeur par défaut ».

Cet éditeur permet d'ajouter un préfixe, un suffixe et de supprimer les espaces de début et de fin. Les caractères spéciaux, en autres le symbole du diamètre, restent identiques à son écriture, c'est-à-dire « %%c ». D'autres symboles peuvent être ajoutés dans la liste.

Pour les tolérances, vous pouvez entrer des valeurs supérieures ou inférieures tout en définissant la hauteur de ces cotes. Les valeurs de préfixes, de suffixes, de tolérances, de hauteur de tolérances et des symboles sont mémorisées à chaque fois que vous rajoutez une valeur. Il vous sera, bien entendu, possible de supprimer ou de remettre à zéro ces valeurs.

Cet éditeur est disponible lors du téléchargement de ce numéro des Cahiers depuis vos paramètres de connexion au site des Cahiers.



Routines issues des cahiers **AutoCAD – Editions Dominique VAQUAND**

## INFORMATIQUE CAO-DAO

# Votre partenaire Dominique VAQUAND Sarl

Développements sur AutoCAD – Formations tous niveaux sur site

Prestations de service – Vente et mise à jour AutoCAD

BP 33 – 13430 EYGUIERES Cedex – Tél. : 04 90 57 96 70 – Fax : 04 90 57 96 23

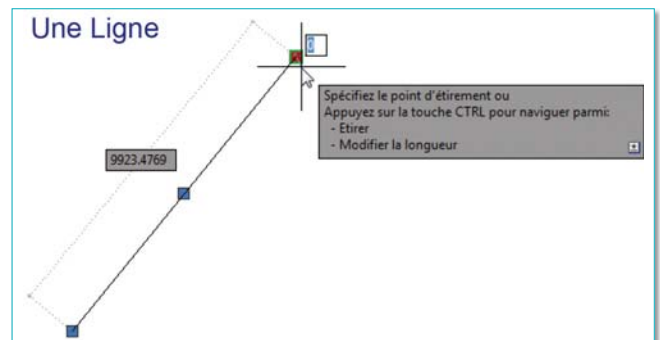
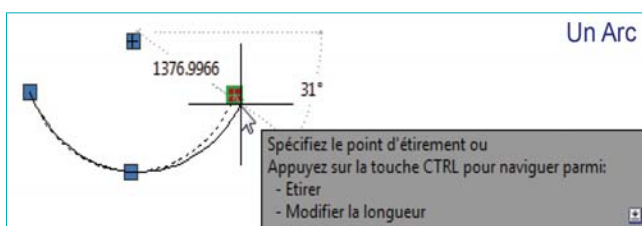
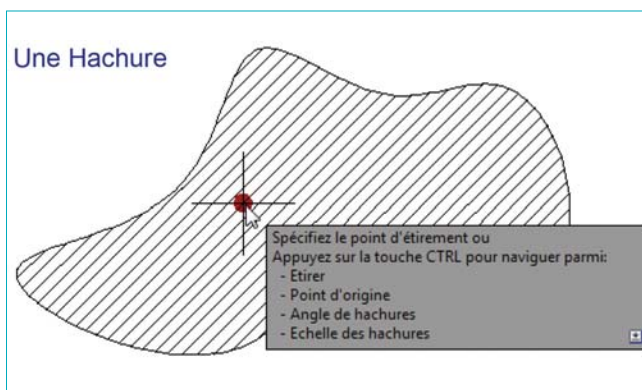
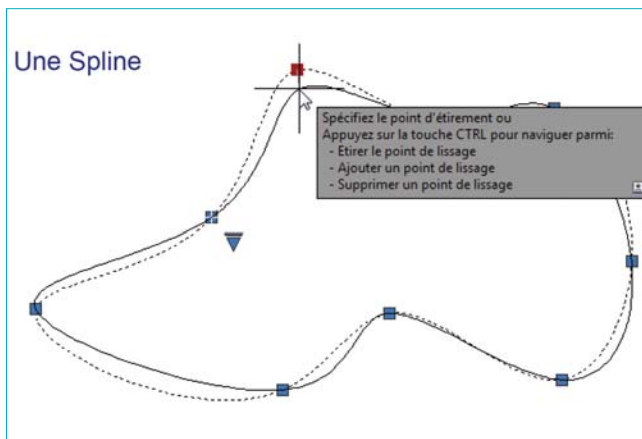
contact@dominique-vaquand.com – www.dominique-vaquand.com

# La touche CTRL (control)

La touche CTRL prend de plus en plus d'importance. Appliquée sur la poignée d'un objet elle permet d'accéder directement à des options.

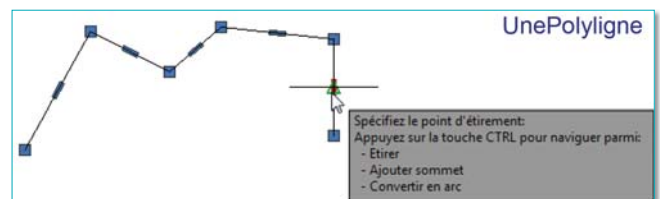
Par exemple, pour une ligne, le fait de sélectionner une poignée d'extrémité permettra soit d'étirer la ligne, soit d'allonger la ligne sans modifier son angle.

Tous les objets ne bénéficient pas de cette action mais n'hésitez pas à l'appliquer pour découvrir ceux à qui la touche CTRL s'applique, l'icône SCU par exemple !



Cette info-bulle est gérée par deux variables système :

- *TBSHOWSHORTCUTS*
- *DYNINFOTIPS*



La variable système *DYNINFOTIPS* détermine si les conseils sont affichés pour l'utilisation des touches MAJ et CTRL lors de l'édition à l'aide des poignées.

Lorsque la saisie dynamique est activée et que vous sélectionnez une poignée, les conseils situés au niveau du curseur répertorient les options disponibles pour la poignée. Vous pouvez les parcourir à l'aide de la touche MAJ ou CTRL.

- *DYNINFOTIPS* = 0 : Masque les conseils MAJ et CTRL
- *DYNINFOTIPS* = 1 : Affiche les conseils MAJ et CTRL

La variable système *TBSHOWSHORTCUTS* indique si des raccourcis utilisant les touches CTRL et ALT sont affichés dans les info-bulles des barres d'outils.

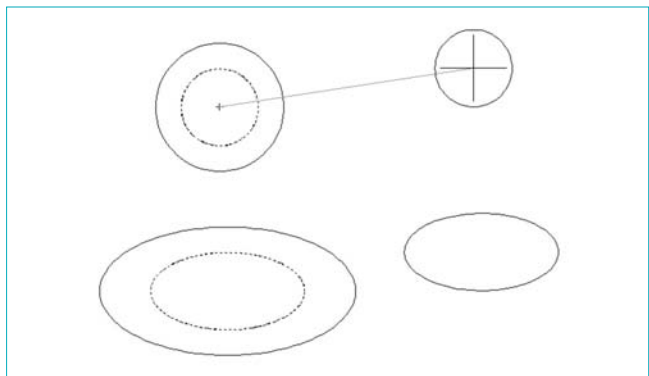
- *TBSHOWSHORTCUTS* = non : Afficher les touches de raccourci.
- *TBSHOWSHORTCUTS* = oui : Ne pas afficher les touches de raccourci.

# Copier des objets d'un bloc sans le décomposer

Il arrive quelquefois de devoir copier des objets d'un bloc. La solution consisterait à créer une copie du bloc, à décomposer la copie, et à effacer le surplus pour ne conserver que les objets utiles. Cette solution demande beaucoup de manipulations.

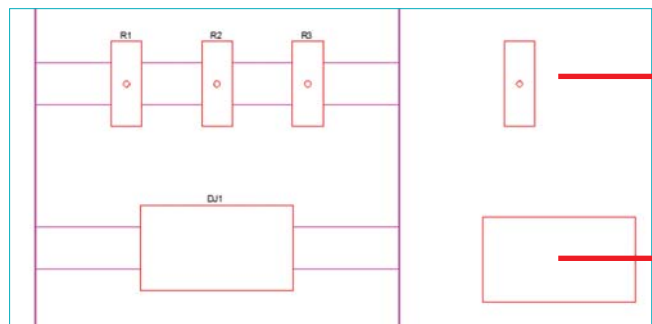
L'autre solution consiste à utiliser la commande NCOPIE ou \_NCPY. Cette commande permet, sans décomposer le bloc, de sélectionner uniquement les objets que l'on souhaite copier. Elle fonctionne sur le même principe que la commande COPIER mais sur des objets appartenant à un bloc ou à une référence externe.

Les objets copiés restent sur leur calque respectif.



La copie est réalisée en sélectionnant des parties d'un bloc. Si le bloc est inséré avec des facteurs d'échelle différents dans les X et Y, l'objet copié conserve la déformation.

En ce qui concerne les objets provenant d'une référence externe, le nom du calque peut, soit porter le même nom que celui de la référence (on définira alors « Insérer » dans l'option de paramètres) soit le nom sera précédé du nom de la référence avec le séparateur « \$n\$ » si dans les paramètres la copie a été définie comme « Lier ».



Xréf : LCA.DWG

Un bémol toutefois : on ne peut pas copier un attribut d'un bloc sans perdre sa valeur. L'objet attribut est décomposé pour devenir une définition d'attribut.

# Le hachurage avec le menu ruban

Il y a ceux qui aiment le menu ruban, et ceux qui ne l'aiment pas. Pourtant, à y regarder de près, le menu ruban apporte un confort dans l'utilisation de certaines commandes, entre autres celle du hachurage.

Si le menu ruban est fermé, il vous est possible de l'ouvrir en tapant la commande *RUBAN*. Si vous désirez le fermer, tapez la commande *FERMERRUBAN*.

Dès que vous lancez la commande *HACHURES* et que vous passez le curseur dans une zone fermée qui pourrait être hachurée, et si le menu ruban est ouvert, celui-ci affichera toutes les propriétés et paramètres destinés au hachurage. Il sera très facile de changer de motif en sélectionnant, dans le menu ruban, le motif désiré, de changer l'échelle directement dans le champ définissant l'échelle du motif, de changer l'angle en déplaçant manuellement le curseur.

Les nouveaux paramètres sont directement visibles sur le motif en cours, de ce fait il devient très aisé de changer un paramètre et de voir son effet.

La modification d'un objet hachure se fait tout aussi simplement. Cliquez sur le motif et le menu ruban s'active automatiquement.

L'aperçu du motif lors du déplacement du curseur est géré par deux variables systèmes :

- *HPQUICKPREVIEW*

Cette variable gère l'aperçu. Elle peut être soit *ACTive* pour avoir un aperçu, soit *INActive* pour désactiver l'aperçu.

- *HPQUICKPREVTIMEOUT*

Cette variable gère le temps maximum de génération de l'aperçu de hachure avant que celle-ci soit automatiquement annulée, tout en conservant la commande hachure active.

La valeur varie entre 1 et 300 secondes.

