



Avant-propos :

Pour chacune des fonctions abordées dans cette documentation, il existe plusieurs cheminements possibles. Un seul de ces cheminements sera explicité pour chacune des fonctions traitées.

Dans tout ce qui suit, nous utiliserons la symbolique suivante :



Faire un clic gauche



Cliquer sur la molette



Faire rouler la molette



Faire un clic droit

D'autre part, nous emploierons l'abréviation **ADR** pour **Autodesk Design Review**.

Sommaire :

1. Installation
2. Ouverture d'une maquette
3. Espace de travail
4. Manipulation de la maquette
5. Manipulation d'un élément
6. Vue en coupe
7. Annotation
8. Propriétés des éléments



1. Installation

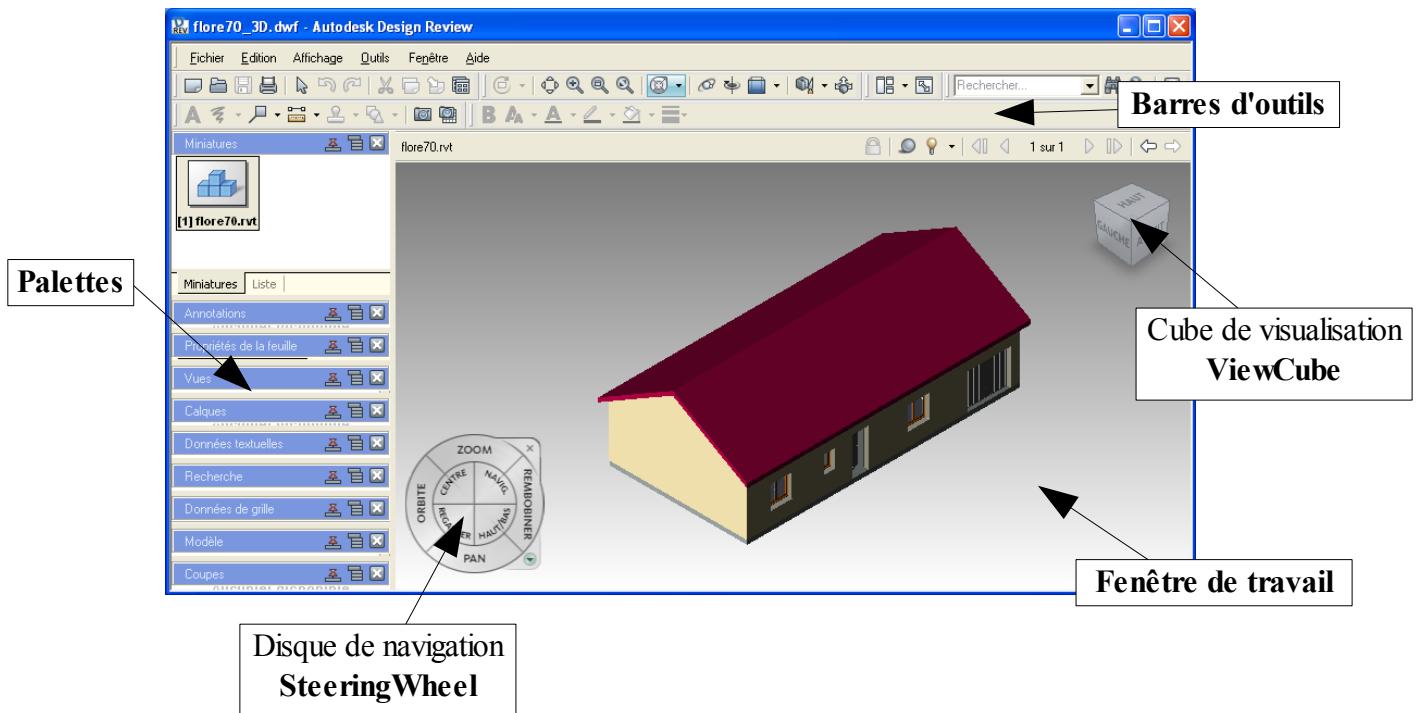
Installation sous SCRIBE :

- Se connecter en admin du domaine.
- Installer ADR sur chaque poste du réseau dans le répertoire par défaut.
- Ensuite vous devez re-générer un profil obligatoire. Voir procédure :
http://carm37.tice.ac-orleans-tours.fr/php5/colleges/support/serveur_reseau/generation_profil.pdf


2. Ouverture d' une maquette

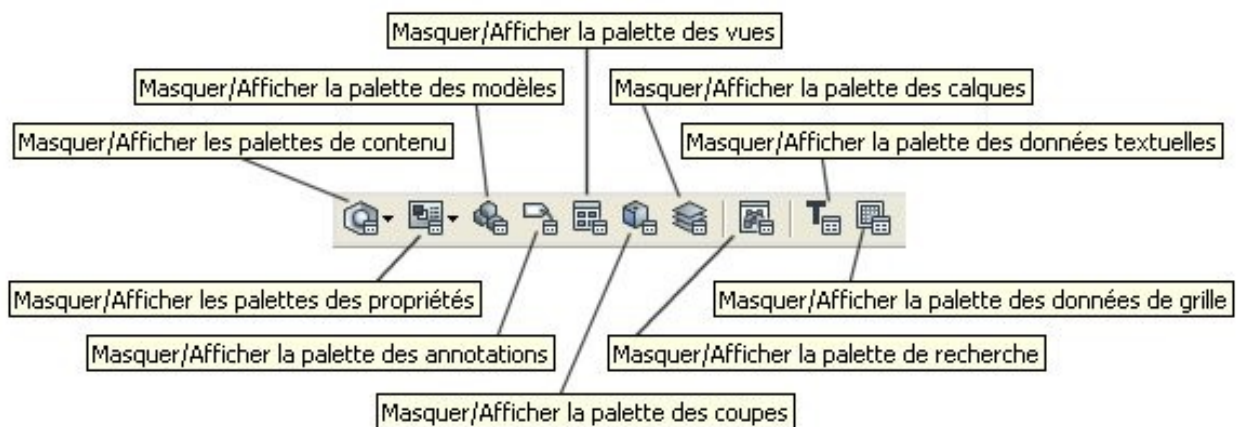
Ouvrir la maquette nommée *flore80.dwf*.

3. Espace de travail



Afin d'exploiter le maximum des possibilités du logiciel, nous allons faire apparaître toutes les palettes dans l'interface, pour ce faire :

-  dans l'espace des barres d'outils puis cliquer sur les différentes commandes du menu contextuel :






4. Manipulation de la maquette

ADR propose de multiples outils permettant la manipulation d'une maquette :

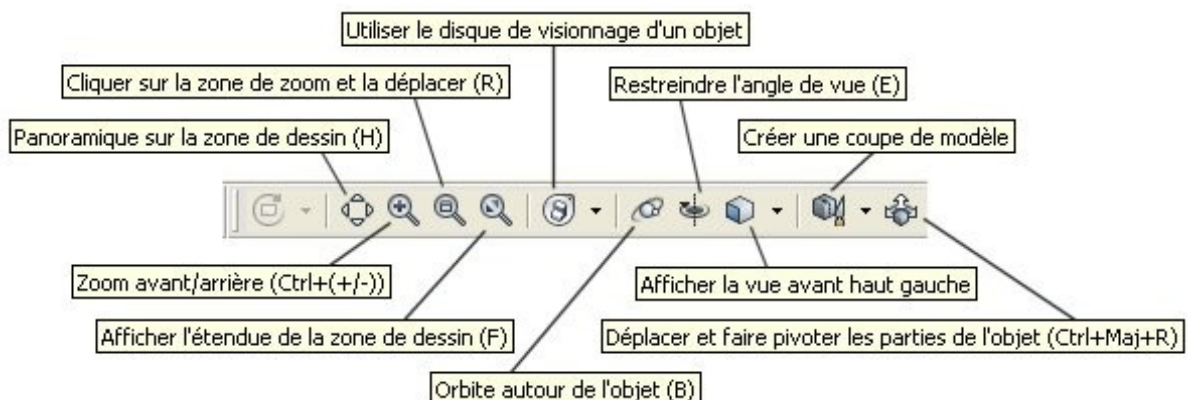
- la souris
- la barre d'outils Vue
- le cube de visualisation ViewCube

a) la souris

Tout comme dans d'autre viewer tel qu'eDrawings, la souris permet la manipulation d'une maquette virtuelle avec une utilisation propre à ADR. Vous trouverez ci-dessous un tableau récapitulatif des fonctions usuelles :

Commande	Fonction associée
	Roulement vers l'avant : zoom avant Roulement vers l'arrière : zoom arrière Note : la position du pointeur de la souris indique la zone « zoomée ».
 + Mouvements de la souris	Un mouvement de la souris permet de déplacer la maquette
 + La touche <i>Majuscule</i> du clavier et mouvements de la souris	Un mouvement de la souris permet de pivoter autour de la maquette

b) la barre d'outils Vue



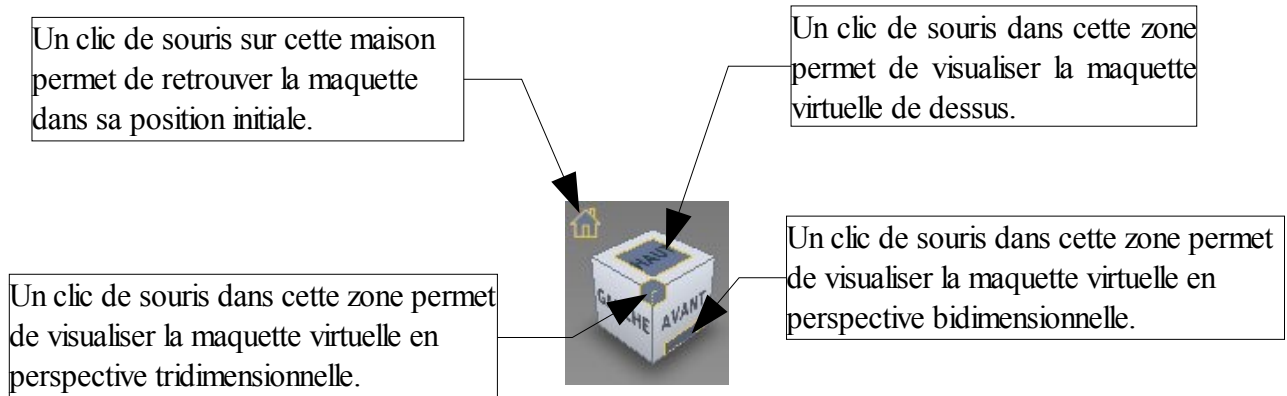
c) le cube de visualisation ViewCube

Le ViewCube est un outil très pratique permettant de pivoter autour de la maquette virtuelle de




façon très simple et très compréhensible.

Il permet aussi un retour à la vue initiale de la maquette (lors de l'ouverture du fichier).



D'autres fonctions contextuelles apparaissent sur le ViewCube comme la permutation ou la rotation des vues planes.

D'autre part, la palette des vues, permet aussi la manipulation de la maquette et propose en plus, l'ajout de vues personnalisées. Pour ce faire :

- dans la fenêtre de travail, placer la maquette selon la vue souhaitée
- dans la palette des vues,  sur Mes vues puis cliquer sur la commande Enregistrer la vue dans le menu contextuel.




5. Manipulation d'un élément

Tout comme dans la visionneuse **eDrawings**, il est possible dans **ADR** d'agir sur les éléments de la maquette virtuelle. Nous pouvons notamment :


- a) **masquer** un élément
- b) rendre **transparent** un élément
- c) **déplacer** et **faire pivoter** un élément

a) masquer un élément

Pour masquer un élément :


- choisir une vue adéquate facilitant la sélection de l'élément
-  sur l'élément choisi puis cliquer sur la commande *Masquer* du menu contextuel

Pour faire à nouveau apparaître l'élément :


- dans la **palette des modèles**, repérer dans l'arbre le nom de l'élément masqué
-  sur cet élément puis décocher la commande *Masquer* du menu contextuel

b) rendre transparent un élément

Pour rendre transparent un élément :


- choisir une vue adéquate facilitant la sélection de l'élément
-  sur l'élément choisi puis cliquer sur la commande *Transparent* du menu contextuel

Pour rendre à nouveau opaque l'élément :

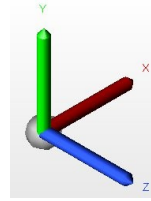
-  sur cet élément puis décocher la commande *Transparent* du menu contextuel

c) déplacer et faire pivoter un élément

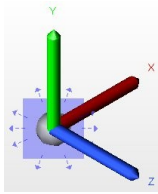
Pour déplacer et faire pivoter un élément :

- choisir une vue adéquate facilitant la sélection de l'élément
-  sur l'élément choisi puis cliquer sur la commande *Déplacer et faire pivoter* du menu contextuel

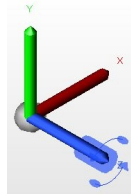
- l'outil **Déplacer et faire pivoter** ci-contre apparaît :



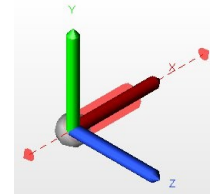
Cet outil possède plusieurs zones réactives qui permettent différentes fonctions. Voici un exemple de ce qu'il est possible de réaliser avec cet outil :



Permet un déplacement multi-directionnel de l'élément.




Permet un pivotement de l'élément autour de l'axe Z.



Permet une translation de l'élément selon l'axe X.

Pour remettre un élément à sa place initiale :




- dans la **palette des modèles**, repérer dans l'arbre le nom de l'élément déplacé
-  sur cet élément puis cliquer sur la commande *Réinitialiser* du menu contextuel

6. Vue en coupe


ADR propose quatre possibilités pour effectuer une vue en coupe :

- selon le plan de référence XY
- selon le plan de référence YZ
- selon le plan de référence XZ
- selon un plan défini par l'utilisateur à l'aide de l'outil **Déplacer et faire pivoter**


Pour créer une vue en coupe sur une maquette :

-  sur la petite flèche à droite de l'outil **Créer un coupe de modèle** dans la **barre d'outils Vue**
- choisir le plan de coupe, ce dernier apparaît de couleur bleue
-  sur le plan puis, tout en maintenant cliqué, faire glisser le plan de coupe jusqu'à la position souhaitée
-  en dehors du plan afin de valider la coupe


Pour revenir à une vue d'ensemble de la maquette :

- dans la **palette des coupes**, repérer dans l'arbre la coupe active
-  sur cette coupe puis décocher la commande *Active* du menu contextuel

Pour éditer à nouveau une coupe :

- dans la **palette des coupes**, repérer dans l'arbre la coupe à éditer
-  sur cette coupe puis cocher la commande *Active* du menu contextuel

Pour inverser le sens d'une coupe :

- dans la **palette des coupes**, repérer dans l'arbre la coupe à modifier
-  sur cette coupe puis cocher la commande *Inverser* du menu contextuel

D'autres fonctions contextuelles sont accessibles sur les coupes comme **Renommer** et **Point de vue** (qui permet de voir une vue normale au plan de coupe).

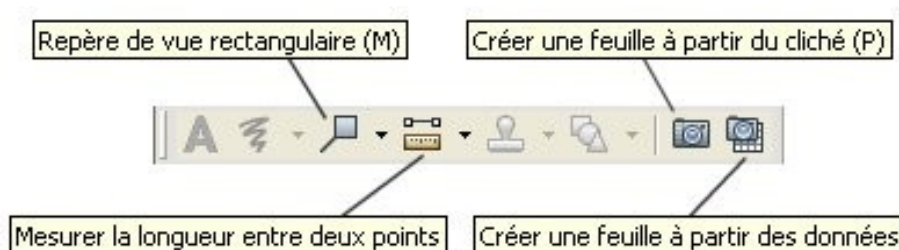
7. Annotation

Les annotations (comparables aux marquages dans eDrawings) se font selon deux modes :

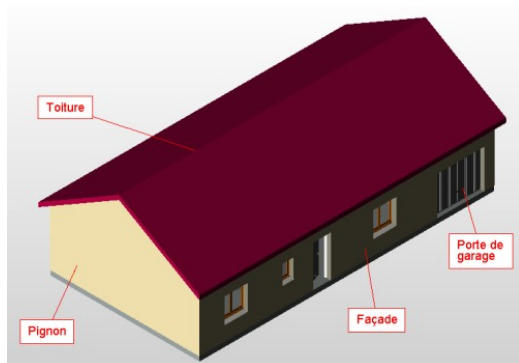
- dans une vue volumique
- dans un cliché

a) dans une vue volumique

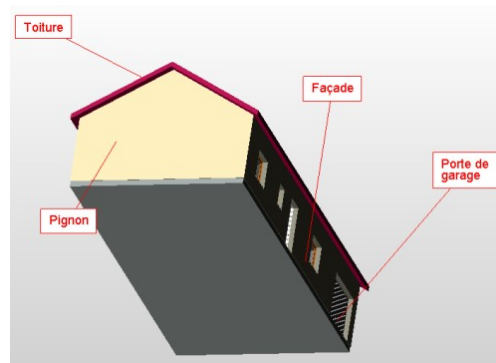
Dans ce mode, seuls quelques outils de la **barre d'outils d'annotation** sont disponibles :



- l'outil Repère de vue rectangulaire permet, dans une vue 3D, un repérage des différents éléments constituant la maquette. L'étiquette créée est attachée à un élément et est capable de suivre une modification de la vue aussi bien lors d'une translation ou d'un pivotement de la maquette.



Repérage initiale



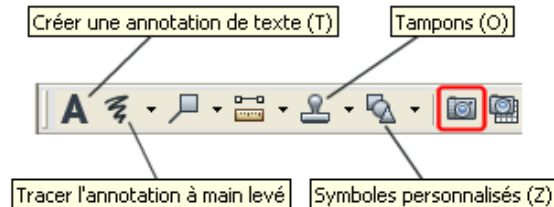
Même repérage après pivotement de la vue

Chacune de ces annotations peut être reprise et modifiée à l'aide de la **barre d'outils de formatage**. De la même façon, l'emplacement, l'accroche et la taille du rectangle peuvent être aisément modifiés à l'aide de la souris.

Selon la complexité d'une maquette, un nombre important d'annotations peut entraîner une difficulté dans leur gestion. Dans ce cas, il est utile d'utiliser la **palette des annotations** où l'on trouve un arbre récapitulant toutes les annotations.

b) dans un cliché

Dans ce mode, l'ensemble des outils de la **barre d'outils d'annotation** sont disponibles :



Par accéder au mode cliché, il faut :

- choisir la vue à exploiter dans la **fenêtre de travail** à l'aide des outils de *zoom* et du *vue*
- dans la **barre d'outils d'annotation**, cliquer sur l'outil *Créer une feuille à partir de cliché* (encadré en rouge dans la capture ci-dessus)
- définir la position et la taille du cliché en déplaçant les cotés du rectangle (il est possible de saisir une valeur précise concernant la taille)
- capturer le cliché à l'aide de l'icône prévue à cet effet en bas à gauche du rectangle de re-cadrage

Note : une nouvelle feuille nommée Snapshot X.tif (où X est la valeur d'incrément des clichés saisis) apparaît dans les **palettes de contenu** (en mode *Miniatures* comme en mode *Liste*). Cette feuille est activée par défaut.

Note : pour basculer d'une feuille à une autre (y compris la vue volumique), il suffit de double-cliquer sur sur le feuille à afficher dans les **palettes de contenu** (quelques soit le mode de visualisation *Miniatures* ou *Liste*)

8. Propriétés des éléments

ADR permet l'accès aux caractéristiques des éléments de construction de la maquette.

- Ouvrir la **palette des modèles**
- Parcourir l'arborescence :
 - 1er niveau : Outils de base
 - 2ème niveau : Famille
 - 3ème niveau : Type de l'élément
 - 4ème niveau : Élément

Note : en sélectionnant l'élément (au 4ème niveau), on obtient les propriétés de l'élément dans la **palette des propriétés** (onglet *Propriétés de l'objet*)

