

# **Guide de prise en marche rapide**

## ***VisionMust*** ***Sur*** ***AutoCAD***

Version 14

GeoPlus Inc.  
1605, Autoroute 440, bur. 214A  
Laval (Québec)  
H7L 3W3  
Téléphone : (450) 681-2345 Téléphone sans frais : 1-800-672-1733  
Administration : (514)-913-4056 Télécopieur : (450)-681-0031  
Courriel : [support@geoplus.com](mailto:support@geoplus.com)  
Site : [www.geo-plus.com](http://www.geo-plus.com)

# Table des matières

<b>Pourquoi VisionMust</b> .....	<b>4</b>
<b>Configuration du système</b> .....	<b>5</b>
<b>Installation du logiciel</b> .....	<b>6</b>
Installer VisionMust à partir d'un CD-ROM .....	6
<b>Utilisation du Logiciel</b> .....	<b>11</b>
Démarrer VisionMust .....	11
À partir de l'icône « VisionMust » .....	11
À partir de l'icône « VisionPlusPro » .....	11
Gestion des Normes Internes .....	12
Gestion des Normes Externes .....	12
Valider- Convertir .....	12
Outils de dessin .....	12
Options Générales .....	12
À propos de VisionMust .....	12
Quitter .....	12
<b>Concepts</b> .....	<b>13</b>
Norme .....	13
Fichier de Normes .....	14
Création d'un fichier de Normes.....	15
Gestion de Normes Internes .....	16
Procédure pour définir une Norme Interne .....	16
Démarrer la gestion des Normes Internes : .....	16
Ajouter une Norme à l'Interne .....	17
Ajouter une catégorie à une Norme Interne .....	18
Rechercher à partir .....	19
Importer une Norme Interne.....	20
Exporter une Norme Interne.....	24
Supprimer de la Norme Interne.....	25
Enlever de la Norme Interne .....	25
Entités dans la Norme Interne .....	27
Afficher les entités en tant qu'orphelins .....	27
Nommer les Orphelins.....	28
Insérer les entités dans la Norme ou la catégorie.....	29
Editer un orphelin .....	30
Enlever (retirer) l'orphelin.....	30
Supprimer l'orphelin .....	31
Vider l'interface des orphelins .....	32
Visualiser un orphelin.....	32
Rechercher un orphelin dans la liste.....	32
Couches.....	34
Dresser la liste des couches de la Norme.....	34
Ajouter une couche à la Norme.....	34
Modifier une couche de la Norme .....	35
Supprimer une couche de la Norme .....	35
Purger une couche de la Norme .....	36
Gestion de Normes Externes .....	37
Procédure Norme Externe .....	37
Créer la Norme Externe .....	37

---

Importer les entités dans une norme externe .....	39
Établir les relations .....	43
Valider - Convertir.....	46
Procédure de validation et/ou de conversion .....	46
Entités.....	51
Fonctions communes du menu « Entités » et du menu contextuel.....	52
Éditer une entité.....	52
Créer une nouvelle entité .....	55
Recherche dans la Norme .....	57
Ajouter Entité dans la Norme .....	58
Supprimer une entité.....	59
Fonctions communes des menus contextuels.....	61
Renommer une entité.....	61
Faire clignoter une entité.....	63
Fonctions spécialisées.....	64
Afficher .....	64
Copier une entité en référence.....	65
Coller une entité en référence.....	66
Retirer une entité.....	67
Modifier l'action sur une entité .....	68
Outils de dessin .....	69
Fichier de Normes.....	69
Ouvrir un fichier de Normes .....	69
Attacher un fichier modèle (*.DWG).....	70
Outils.....	71
Convertir.....	71
Dessiner .....	72
Spécification .....	72
Clones .....	73
Info.....	73
Options .....	74
Rechercher à partir de.....	75
Rechercher dans les Normes.....	75
Option général .....	76
<b>ACCORD DE LICENCES GEOPLUS .....</b>	<b>77</b>

## Pourquoi VisionMust

Dans le monde de la CAO/DAO d'aujourd'hui, l'échange de données entre partenaires travaillant à un projet commun requiert de plus en plus que l'information échangée puisse être lue et comprise rapidement par toutes les parties, ceci afin d'éliminer les erreurs ainsi que les pertes de temps inutiles nuisant à la productivité de tous. C'est la raison d'ailleurs qui explique en partie l'apparition de plus en plus fréquente de Normes de dessins dans toutes les industries ou disciplines utilisant la CAO/DAO : architecture, mécanique, géométrie, génie civil, etc.

VisionMust est un puissant logiciel applicatif permettant à tout utilisateur de plate-forme CAO/DAO de rapidement créer, établir, définir et gérer une ou plusieurs Normes de dessins à la fois. De plus, VisionMust validera et convertira au besoin, un ou plusieurs dessins à la fois tout en respectant les Normes de dessins de tous les partenaires.

Conçu à l'origine avec un souci de simplicité à l'utilisation, VisionMust procurera à son utilisateur, peu importe la discipline, tous les outils nécessaires pour respecter et intégrer rapidement la ou les Normes de dessins requises de son partenaire ou de son industrie.

Avec VisionMust, il vous sera désormais possible de produire des travaux en quantité et en qualité, comme jamais vous n'auriez pu l'imaginer auparavant.

## Configuration du système

Pour les utilisateurs Windows :

Windows 98, Windows Me, Windows NT 4.0 avec l'installation du Service Pack 6, Windows 2000, Windows XP

Les privilèges d'administration sur le système :

Pentium III comme PC (500 MHz ou plus recommandé)  
256 mégabits de RAM (512 MB de préférence)  
500MB d'espace sur le disque dur recommandé  
Résolution d'écran VGA de 800 x 600 ou plus

AutoCAD 2000, AutoCAD 2000i, AutoCAD 2002,  
AutoCAD 2004, AutoCAD 2005,

Autodesk MAP 2000, Autodesk MAP 2002,  
Autodesk MAP 2004, Autodesk MAP 2005,

Autodesk Land Desktop 2000, Autodesk Land Desktop 2002,  
Autodesk Land Desktop 2004, Autodesk Land Desktop 2005

Autodesk Architectural Desktop 2000, Autodesk Architectural Desktop 2002,  
Autodesk Architectural Desktop 2004, Autodesk Architectural Desktop 2005,

# Installation du logiciel

Mise en garde : S'assurer au départ que toutes les applications soient fermées.

## Installer VisionMust à partir d'un CD-ROM

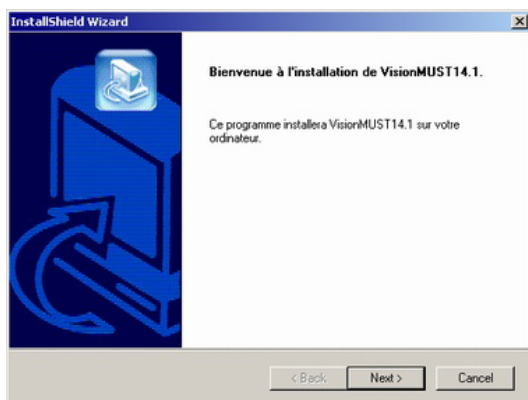
### Méthode d'exécution

1. Insérer le CD-ROM dans le lecteur.
  2. Sélectionner le produit « VisionMust ».
  3. Sélectionner « **Setup.exe** ».
- La fenêtre « **VisionMust** » apparaît et guide la procédure d'installation.



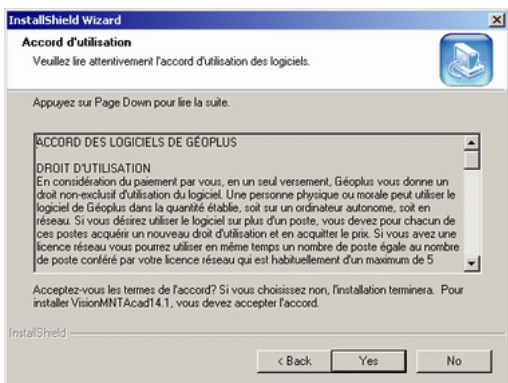
Pour annuler l'installation, appuyer sur le bouton **Annuler** ou **Cancel**.

4. Voici la fenêtre **Bienvenue à l'installation** apparaissant.



Appuyer sur le bouton **Suivant** ou **Next** pour passer à l'étape suivante.  
Pour annuler l'installation, appuyer sur le bouton **Annuler** ou **Cancel**.

## 5. Lire et accepter l'accord d'utilisation du logiciel.

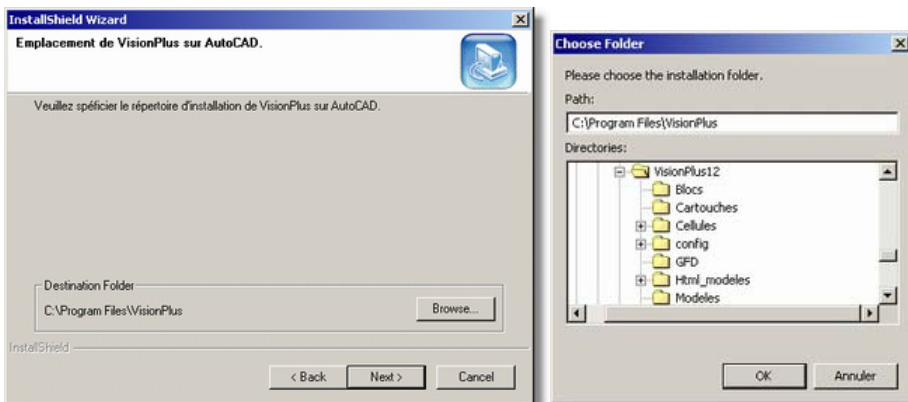


Appuyer sur le bouton **Oui** ou **Yes** pour passer à l'étape suivante.

Appuyer sur le bouton **Non** ou **No** pour refuser l'accord.

Appuyer sur le bouton **Retour** ou **Back** pour modifier un élément de l'installation.

## 6. Définir le répertoire sur lequel **VisionMust** sera installé.



Par défaut, un fichier **Destination** apparaît dans la fenêtre. Appuyer sur le bouton **Suivant** ou **Next** si vous êtes d'accord avec le fichier de destination.

Si vous désirez modifier le fichier de destination, appuyer sur le bouton **Parcourir** ou **Browse**.

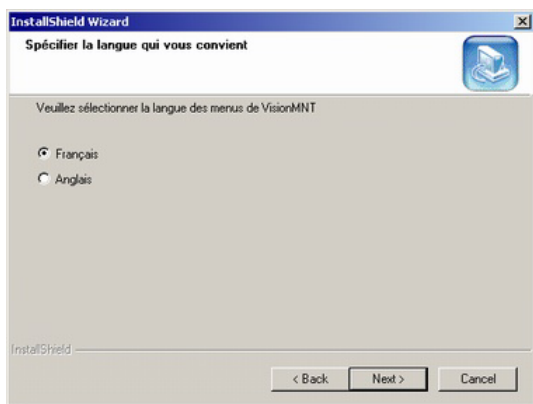
La fenêtre **Choisir le fichier destination** apparaît.

Puis, sélectionner le répertoire et le chemin d'accès où VisionMUST est installé. Appuyer sur le bouton **OK** pour compléter la définition du chemin d'accès.

Le nouveau fichier destination apparaîtra dans la fenêtre de l'emplacement. Appuyer sur le bouton **Suivant** ou **Next** pour passer à l'étape suivante.

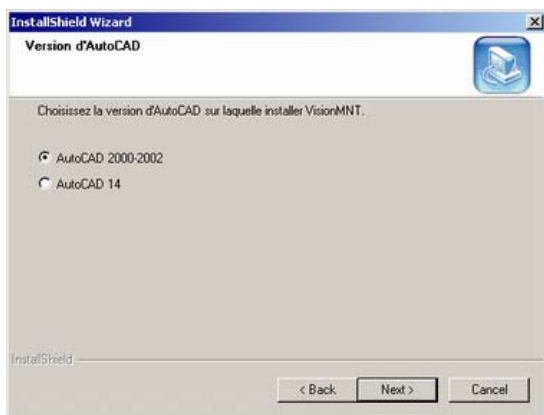
Pour annuler l'installation, appuyer sur le bouton **Annuler** ou **Cancel**.

## 7. Choix de la langue d'utilisation.



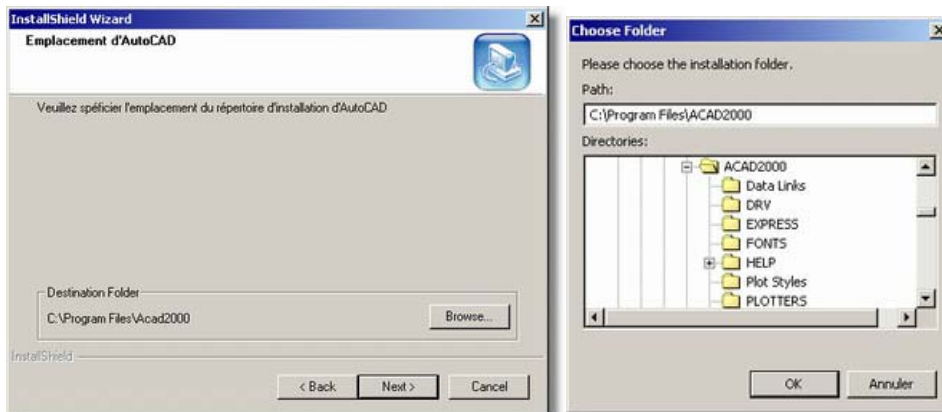
Cocher la langue d'utilisation de votre choix.  
Par défaut, la langue cochée est « français ».  
Appuyer sur le bouton **Suivant** ou **Next** pour passer à l'étape suivante.  
Pour annuler l'installation, appuyer sur le bouton **Annuler** ou **Cancel**.

## 8. Choisir la version d'AutoCAD utilisée avec VisionMust.



Cocher la case appropriée à votre version d'AutoCAD.  
Appuyer sur le bouton **Suivant** ou **Next** pour passer à l'étape suivante.  
Pour annuler l'installation, appuyer sur le bouton **Annuler** ou **Cancel**.

## 9. Définir l'emplacement d'AutoCAD selon les besoins



Par défaut, un fichier **Destination** apparaît dans la fenêtre. Appuyer sur le bouton **Suivant** ou **Next** si vous êtes d'accord avec le choix du fichier de destination.

Si vous désirez modifier le fichier de destination, appuyer sur le bouton **Parcourir** ou **Browse**.

La fenêtre **Choisir le fichier destination** apparaît.

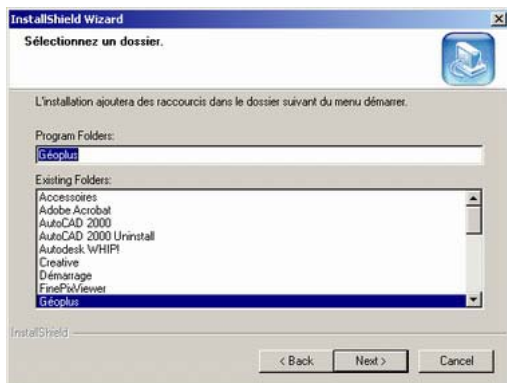
Sélectionner à l'aide de la souris, le répertoire et le chemin d'accès où est installé AutoCAD.

Appuyer sur le bouton **OK** pour compléter la définition du chemin d'accès.

Le nouveau fichier destination apparaîtra dans la fenêtre de l'emplacement. Appuyer sur le bouton **Suivant** ou **Next** pour passer à l'étape suivante.

Pour annuler l'installation, appuyer sur le bouton **Annuler** ou **Cancel**.

## 10. Sélectionner le dossier représentant le raccourci dans le menu **Démarrer**.



Dans le champ « **Fichiers de programmes** ou « **Program Folders** », **Géoplus** apparaît par défaut.

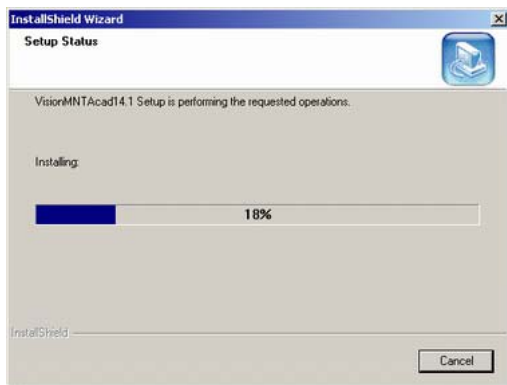
Si vous désirez un autre nom, inscrire dans le champ le nom désiré.

Appuyer sur le bouton **Suivant** ou **Next** pour passer à l'étape suivante.

Appuyer sur le bouton **Retour** ou **Back** pour modifier un élément de l'installation.

Pour annuler l'installation, appuyer sur le bouton **Annuler** ou **Cancel**.

11. L'installation du logiciel s'exécute.



Pour annuler l'installation, appuyer sur le bouton **Annuler** ou **Cancel**.

12. L'installation de VisionMust est complétée.



Appuyer sur le bouton **Terminer** ou **Finish**.

13. Dans la barre de tâche, **InstallShield Wizard** demeure affiché tant que l'installation n'est pas complétée.



Pour compléter l'installation, attendre que **InstallShield Wizard** disparaisse de la barre de tâche.

# Utilisation du Logiciel

## Démarrer VisionMust

### À partir de l'icône « VisionMust »



### Méthode d'exécution

#### Action

1. Faire un double-clic sur l'icône « **VisionMust** ».

#### Résultat

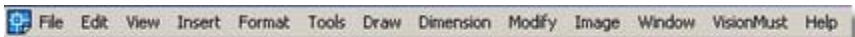
2. La fenêtre du logiciel d'AutoCAD s'ouvre et affiche un dessin par défaut.

#### Action

3. Taper « **222** » à la ligne de commande d'AutoCAD.

#### Résultat

Le menu **VisionMust** vient s'insérer sur la barre d'outils d'AutoCAD, avant le menu **Aide**.



### À partir de l'icône « VisionPlusPro »



### Méthode d'exécution

#### Action

1. Faire un double-clic sur l'icône « **VisionPlusPro** ».

#### Résultat

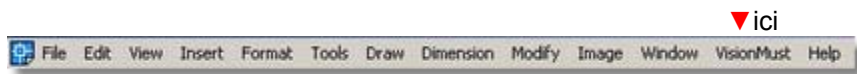
La fenêtre du logiciel d'AutoCAD s'ouvre et affiche un dessin par défaut.

#### Action

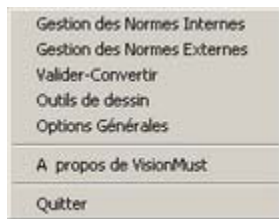
2. Taper « **222** » à la ligne de commande d'AutoCAD pour charger le logiciel VisionMust.

#### Résultat

Le menu **VisionMust** vient s'insérer à la suite des menus d'AutoCAD avant le menu **Aide**.



À la sélection du menu **VisionMust** sur la barre d'outils d'AutoCAD, l'utilisateur découvre les fonctions suivantes :



## Gestion des Normes Internes

Section du logiciel permettant à un utilisateur de créer, nommer, établir et gérer la ou les Normes interne(s), ainsi que d'y décrire les éléments et les propriétés respectives de celle(s)-ci : lignes, texte, cellules (blocs) et dimensions. La norme interne est définie comme étant la norme dessins couramment utilisée par l'utilisateur au sein de son entreprise.

## Gestion des Normes Externes

Section du logiciel permettant à un utilisateur de créer, nommer, établir et gérer la ou les Normes externe(s), ainsi que d'y décrire les éléments et les propriétés respectives de celle(s)-ci : lignes, texte, cellules (blocs) et dimensions. La norme externe est définie comme étant la norme dessins provenant de l'extérieur et devant être respectée.

## Valider- Convertir

Section du logiciel servant à soutenir l'utilisateur dans tous les processus de validation et/ou de conversion. Le processus de validation est fréquemment appelé le processus « d'assurance qualité ». Quant au processus de conversion, l'utilisateur pourra convertir un ou plusieurs centaines de dessins à la fois, d'une norme à l'autre, tout en étant assuré d'une validation au préalable.

## Outils de dessin

Section du logiciel permettant à un utilisateur d'éditer, de convertir, d'ajouter ou de dessiner des éléments à un dessin selon les attributs d'une norme interne précédemment établie.

## Options Générales

Section du logiciel définissant certains paramètres de fonctionnement général, à savoir : le nombre maximum d'éléments pouvant être sujets à la fonction de clignotement et à la sélection du facteur de « zooming ».

## À propos de VisionMust

Section du logiciel affichant la version du logiciel permettant le transfert de la licence d'utilisation au besoin.

## Quitter

Section du logiciel permettant de quitter le logiciel VisionMust.

# Concepts

VisionMust est un puissant logiciel procurant une multitude de fonctions pour créer, nommer, établir, définir, valider, convertir, respecter ou gérer une ou plusieurs Normes de dessins à la fois.

Pour ce faire, il est important de savoir que tout le potentiel de fonctionnalités de VisionMust repose à l'origine sur l'établissement de deux Normes différentes, à savoir : une norme interne et une norme externe. La norme interne est définie comme celle représentant la norme de dessins utilisée au sein de l'entreprise et la norme externe, comme étant celle provenant de l'extérieur et devant être respectée. Une fois créées, nommées, définies et associées entre elles, les relations établies entre les différentes Normes procurent à l'utilisateur une flexibilité et une puissance sans pareille

Les Normes internes et externes peuvent être créées de plusieurs manières, à savoir : à partir d'un dessin (DWG), à partir d'un fichier de Normes en DWT, d'un fichier précédemment créé avec VisionMust ou tout simplement à partir d'un fichier de Normes précédemment créé dans VisionPlus.

Toutes les données relatives aux Normes internes et externes sont contenues dans un ou des fichiers de format \*.MDB . Ces fichiers définissent ainsi l'ensemble des éléments et leurs propriétés respectives pour chaque norme à gérer. Bref, il est facile avec VisionMust de créer et de gérer rapidement autant de Normes que désirées.

## Norme

Qu'est-ce qu'une norme CAD ?

Une norme CAD est un ensemble de règles, de directives et de procédures d'opération utilisés dans la production, l'entretien et le partage des données et dessins CAD dans un environnement électronique. Avec l'utilisation largement répandue du CAD, les Normes CAD connaissent une recrudescence d'intérêt. La situation idéale serait que toutes les entreprises d'une même discipline puissent s'entendre sur une seule norme CAD et l'utiliser. Cependant, cette possibilité étant difficilement réalisable, il nous faut composer avec une multitude de Normes sur le marché. Par contre, plusieurs entreprises en design et en génie civil ont défini leurs propres Normes et en plus, certains organismes de normalisation de différents pays tels le AIA, le NIBS (National Institute of Building Sciences – USA), ou l'AEC ont également publié des Normes CAD nationales. La plupart de ces Normes nationales sont uniformes à l'intérieur de leurs disciplines respectives et de ce fait, elles ont grandement contribué à la création des Normes internationales, publiées par le « International Organisation for Standardisation (ISO). »

VisionMust aide à la création et à la gestion de toute norme de dessins

Une norme est constituée de tous les éléments graphiques faisant partie d'un dessin. Ces éléments graphiques sont classés en quatre groupes :

- Ligne
- Texte
- Cellule ou Bloc
- Dimension

Le groupe **Ligne** renferme tous les éléments graphiques élémentaires différents des textes ou des Blocs et/ou cellules. Exemples : Arc, cercle, rectangle, polyligne, etc.

Le groupe **Texte** renferme tous les éléments textuels.

Le groupe **Bloc** ou **Cellule** renferme des éléments graphiques définis à l'aide de textes et de lignes.

Le groupe **Dimension** renferme les éléments graphiques définissant les dimensions.

La norme est utilisée pour modifier les propriétés des entités contenues dans un dessin, pour ajouter des entités ou encore pour compléter un dessin à l'aide de la définition des entités précisées dans une norme.

## Fichier de Normes

Un fichier de Normes est un fichier dans lequel l'utilisateur définit les éléments et les attributs composant sa norme interne ou externe.

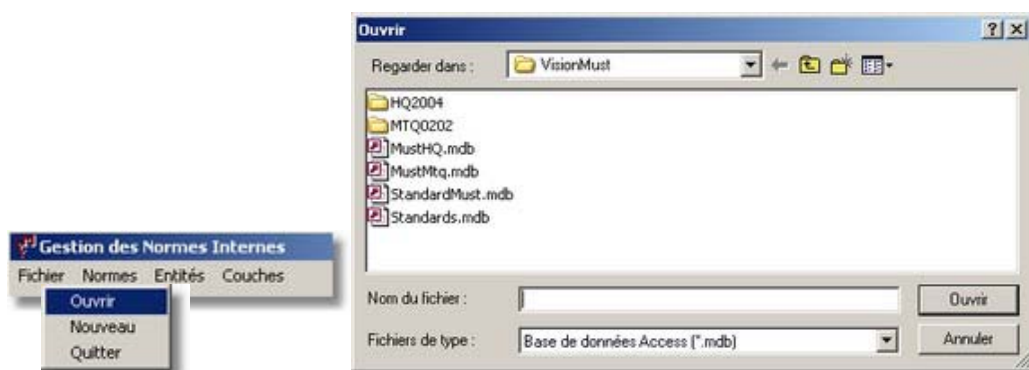
Un fichier de Normes est un fichier de base de données Access ayant comme extension « \*.MDB ».

Celui-ci se crée à l'aide du modèle « **Model\_Must.mdb** », modèle défini dans le répertoire « **ModelMDB** » créé lors de l'installation.

L'utilisateur pourra s'en servir pour la conversion des dessins passant ainsi d'une norme Interne à une norme Externe. De plus, il pourra l'utiliser pour dessiner ou ajouter les entités manquantes dans son dessin.

## Ouvrir un fichier de Normes

Fonction utilisée pour ouvrir un fichier de Normes existant.



## Méthode d'exécution

### Action

1. Sélectionner VisionMust dans la barre de menu d'AutoCAD.
2. Puis, sélectionner Gestion de Normes Internes.

### Résultat

La fenêtre Gestion de Normes Internes s'affiche

### Action

3. Sélectionner **Fichier**, puis **Ouvrir**.

### Résultat

La fenêtre **Ouvrir** s'affiche.

### Entrée

4. Dans le champ « **Regarder dans** », sélectionner le répertoire dans lequel se trouve le fichier de Normes. Le fichier de Normes possède une extension \*.MDB.

**Action**

- Appuyer sur le bouton **Ouvrir** pour activer la fonction et fermer la fenêtre.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Annuler** pour désactiver la fonction et fermer la fenêtre.

**Résultat**

Le fichier de Normes sélectionné devient immédiatement actif et s'affiche avec son chemin dans la section « **Fichier de Normes** ».

**Création d'un fichier de Normes**

Fonction utilisée pour créer un nouveau fichier de Normes.

**Méthode d'exécution****Action**

- Sélectionner **VisionMust** dans la barre de menu d'AutoCAD.
- Puis, sélectionner **Gestion de Normes Internes** dans le menu VisionMust.

**Résultat**

La fenêtre Gestion de Normes Internes s'affiche

**Action**

- Sélectionner **Fichier**, puis **Nouveau**.

**Résultat**

La fenêtre Création d'un fichier de Normes s'affiche.

**Entrée**

- Dans le champ « **Nom de répertoire** », choisir à l'aide du bouton **Parcourir** le répertoire où sera créé le fichier de Normes.
- Dans le champ « **Nom du fichier** », inscrire le nom du fichier de Normes suivi de l'extension MDB.

**Action**

- Appuyer sur le bouton **OK** pour activer la fonction et fermer la fenêtre.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Annuler** pour désactiver la fonction et fermer la fenêtre.

**Résultat**

Si le fichier de Normes est créé, il devient immédiatement actif et s'affiche avec son chemin dans la section « **Fichier de Normes** ». Si au contraire la création a été annulée, le fichier de Normes donné par défaut à l'ouverture de la fenêtre demeure actif.

## Gestion de Normes Internes

La Norme Interne est représentée et organisée sous la forme d'un arbre contenant et décrivant toutes les entités ainsi que ses propriétés respectives la constituant. Ce fichier peut être redondant mais, en aucun cas, récursif; chaque fichier de norme ne contenant qu'une Norme Interne.

La structure de l'arbre peut également contenir des catégories (groupes). Par conséquent, une catégorie ou une entité peut faire partie de plusieurs catégories.

Une entité ou une catégorie ne nécessite pas d'être référencée à une autre catégorie pour exister. Dans ce cas, il s'agit d'un orphelin.

Lorsque l'utilisateur charge les entités à partir d'un dessin, ces entités, non encore référencées, sont considérées comme « orphelins ». C'est pourquoi elles sont chargées via le tableau d'orphelins pour ensuite être distribuées et référencées à l'arbre.

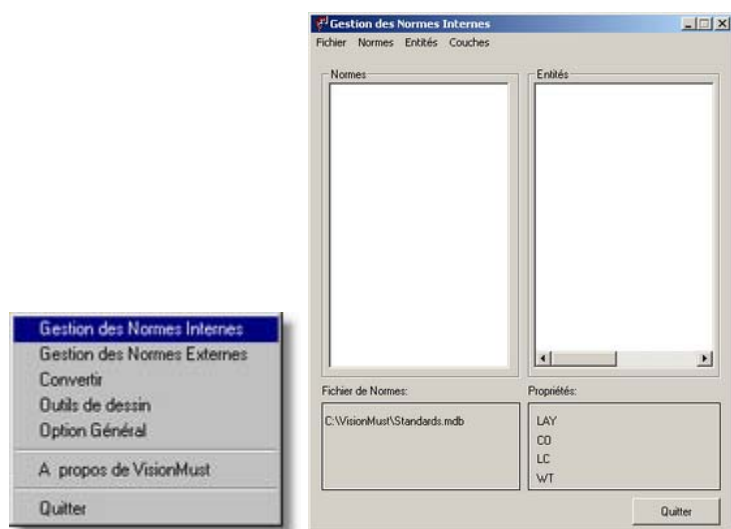
Il faut noter que l'arbre ne contient que des références à des catégories (groupes) et à des entités. Si une entité ou une catégorie (groupe) apparaît plus d'une fois dans l'arbre, les modifications qui lui sont faites affectent automatiquement l'arbre au complet.

## Procédure pour définir une Norme Interne

Pour définir une norme interne dans un fichier de Normes, il faut :

- Créer l'arborescence de la norme.
- Importer les entités d'un dessin en tant qu'orphelins
- Nommer les orphelins (entités)
- Répartir et référencer les entités dans la norme

## Démarrer la gestion des Normes Internes :



## Méthode d'exécution

### Action

1. À partir du menu déroulant de **VisionMust** contenu dans la barre des menus d'AutoCAD, sélectionner **Gestion des Normes Internes**.

### Résultat

La fenêtre **Gestion des Normes Internes** vient s'afficher en montrant tous les outils nécessaires.

### Notions :

La colonne de gauche décrit l'arbre de la norme, tandis que la colonne de droite contient les entités de la catégorie (ou groupe) sélectionné (dans la colonne de gauche).

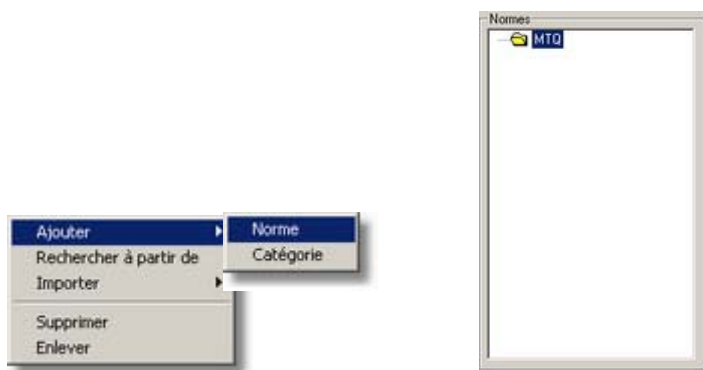
Pour créer la ou les Normes ainsi que leurs catégories, deux commandes s'offrent à l'utilisateur soit :

Normes→Ajouter→Norme  
Normes→Ajouter→Catégorie

La première commande ajoute une norme directement sous la racine de l'arbre alors que la seconde commande l'ajoute directement sous la norme ou sous une autre catégorie sélectionnée.

### Ajouter une Norme à l'Interne

Fonction utilisée pour ajouter une norme dans la section « **Normes Internes** ».



### Méthode d'exécution

#### Action

1. Sélectionner à partir du menu **Normes** la fonction **Ajouter / Norme**.
2. Une composante vient s'afficher en ayant comme nom **Nouveau** par défaut.
3. Renommer la composante marquant le début de la norme.

### Résultat

Le début de la norme vient s'afficher dans la partie gauche de la fenêtre **Gestion de Normes Internes** dans la section **Normes**.

## Ajouter une catégorie à une Norme Interne

Fonction utilisée pour ajouter à une norme interne une ou plusieurs catégories (groupes) et/ou sous-catégories (sous-groupes). Vous pouvez créer autant de catégories que vous le voulez.



## Méthode d'exécution

### Action

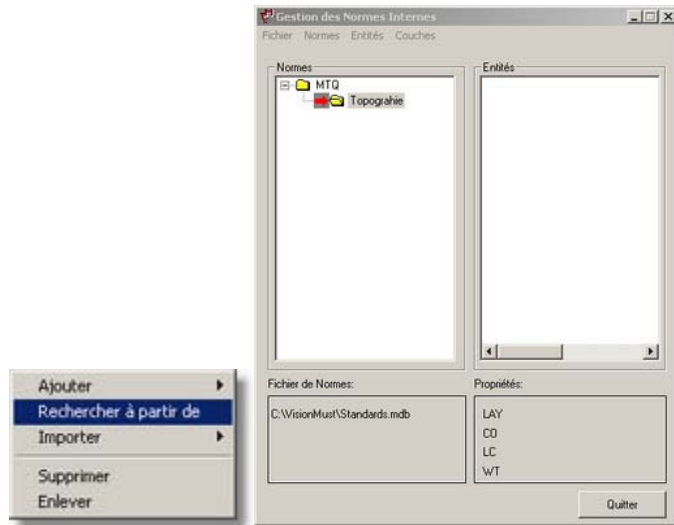
1. Choisir la Norme dans laquelle vous désirez ajouter une catégorie.  
Ou  
Sélectionner la catégorie dans laquelle vous désirez ajouter une autre catégorie.
2. Sélectionner à partir du menu **Normes** la fonction **Ajouter / Catégorie**.
3. Une composante vient s'afficher en ayant comme nom **Nouveau** par défaut.
4. Renommer la composante de la catégorie avec le nom que vous désirez lui donner.

### Résultat

La nouvelle catégorie vient s'afficher dans l'arbre de la Norme sous la sélection définie au départ dans la section **Normes Internes**.

## Rechercher à partir ...

Fonction utilisée permettant de marquer dans la section « **Normes Internes** » la norme ou la catégorie à partir de laquelle l'utilisateur définit ses composantes.



## Méthode d'exécution

### Action

1. Sélectionner la norme ou la catégorie à partir de laquelle l'utilisateur désire faire sa recherche des entités du dessin.
2. À partir du menu **Normes** de la fenêtre **Gestion des Normes Internes**, sélectionner la fonction **Rechercher à partir de**.

### Résultat

Dans la section **Normes**, une flèche rouge (→) **apparaîtra** devant la norme ou la catégorie sélectionnée, l'identifiant comme celle dans laquelle l'utilisateur désire faire la recherche d'entités. De cette façon, on élimine la possibilité de créer des doublons dans les catégories et les entités.

### Action

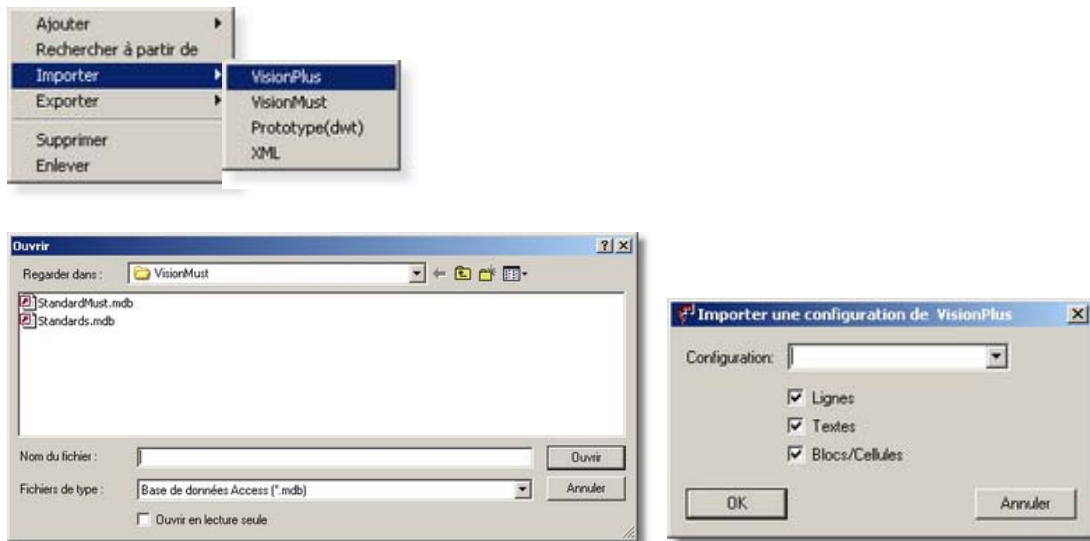
3. À partir du menu **Entités** de la fenêtre **Gestion des Normes Internes**, afficher les éléments du dessin comme orphelins. Consulter la section « **Entités** » pour en découvrir la procédure.

## Importer une Norme Interne

Fonction utilisée pour importer une Norme Interne déjà définie provenant d'un autre fichier de Normes ou d'un fichier descriptif.

### • Importer /VisionPlus

Fonction utilisée pour importer toutes les entités d'une norme à partir d'un fichier descriptif ou d'un fichier de norme ou de configuration utilisé par VisionPlus.



## Méthode d'exécution

### Action

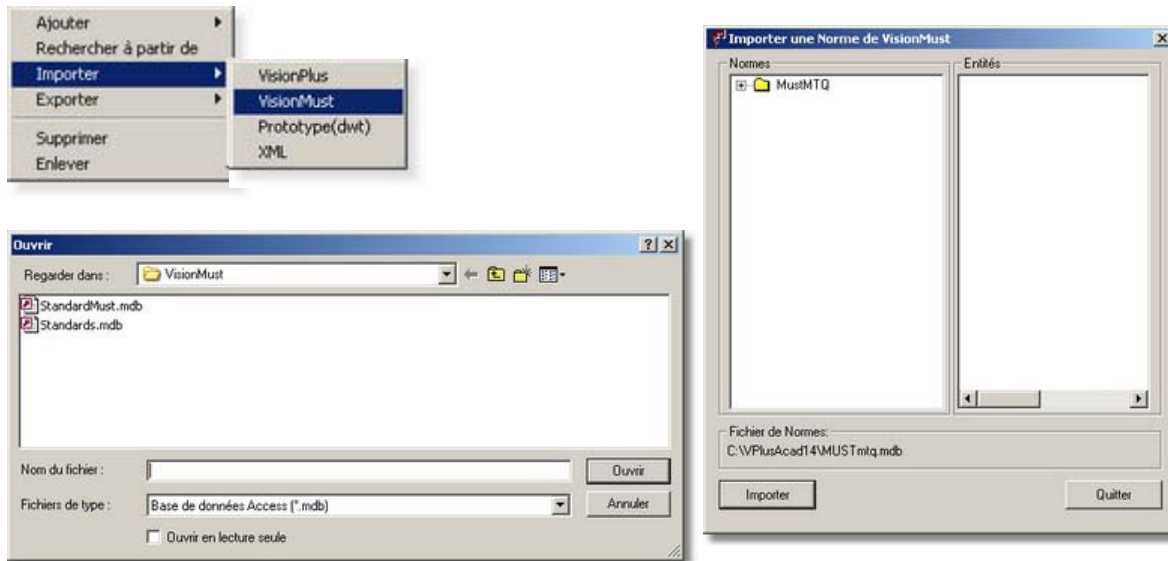
1. Dans la fenêtre **Gestion des Normes Internes**, sélectionner à partir du menu **Normes** la fonction **Importer / VisionPlus** pour importer une norme conçue à partir de VisionPlus.
2. Sélectionner le répertoire et le fichier dont vous désirez importer la norme. Appuyer sur le bouton **Ouvrir** pour faire afficher.
3. Dans le champ « **Configuration** », sélectionner la norme à importer.
4. Garder coché les éléments que vous désirez importer.
5. Appuyer sur le bouton **OK** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton « **Annuler** » pour désactiver la fonction et fermer la fenêtre.

### Résultat

Toute la liste des Entités s'affiche sous la section **Entités** dans la fenêtre **Gestion des Normes Internes**.

### • Importer / VisionMust

Fonction utilisée pour importer les entités d'une norme à partir d'un fichier de Normes créé par VisionMust.



### Méthode d'exécution

#### Action

1. Dans la fenêtre **Gestion des Normes Internes**, sélectionner à partir du menu **Normes** la fonction **Importer / VisionMust** pour importer une norme conçue à partir d'un fichier de Normes de VisionMust.
2. Sélectionner le répertoire et le fichier que vous désirez importer dans la norme.
3. Appuyer sur le bouton **Ouvrir** pour faire afficher.
4. Sélectionner dans la section **Normes** de la fenêtre **Importer une Norme de VisionMust**, la norme ou la catégorie que vous désirez importer.
5. Appuyer sur le bouton **Importer** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Quitter** pour désactiver la fonction et fermer la fenêtre.

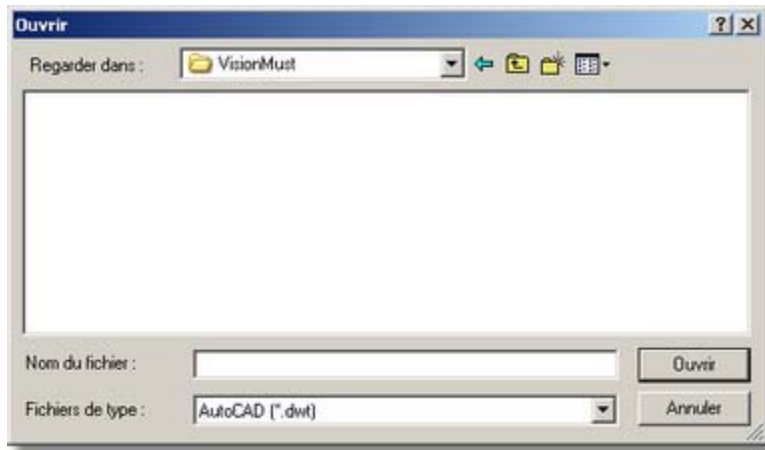
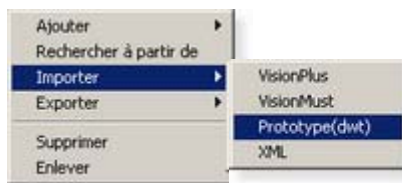
#### Résultat

Si à la sélection, l'utilisateur désire importer la norme au complet, tout l'arbre de cette norme viendra s'afficher dans la section **Entités** en incluant toutes ses entités.

Si au contraire, l'utilisateur désire importer une catégorie, cela aura pour résultat d'afficher cette catégorie dans l'arbre du fichier de Normes dans la section **Entités** en incluant toutes ses entités.

### • À partir d'un prototype (\*.DWT)

Fonction utilisée pour importer les éléments d'un prototype comme entités de la Norme Interne.



## Méthode d'exécution

### Action

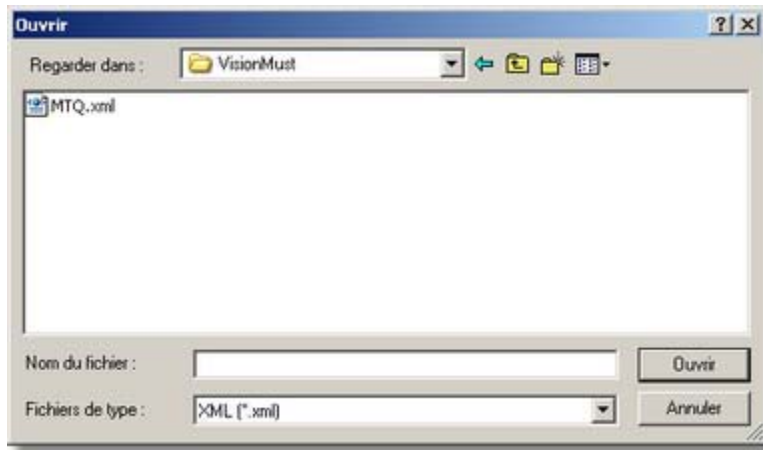
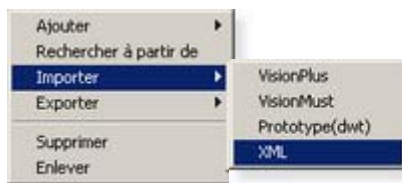
1. À partir du menu **Normes** de la fenêtre **Gestion des Normes Internes**, sélectionner **Importer** et choisir la fonction **Importer / Prototype (\*.DWT)**.
2. Puis, sélectionner le répertoire et le fichier du prototype que vous désirez importer.
3. Appuyer sur le bouton **Ouvrir** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Annuler** pour désactiver la fonction.

### Résultat

Les entités contenues dans le fichier **Prototype** sont importées sous la norme sélectionnée dans la section **Entités** de la fenêtre **Gestion des Normes Internes**.

### • À partir d'un fichier XML

Fonction utilisée pour importer un fichier XML dans une Norme Interne.



### Méthode d'exécution

#### Action

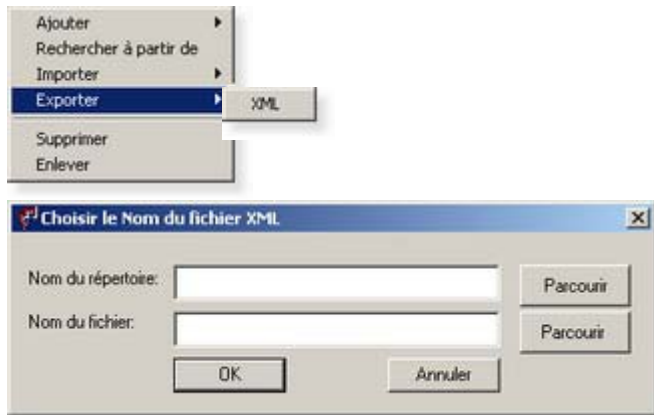
1. À partir du menu **Normes** de la fenêtre **Gestion des Normes Internes**, sélectionner la fonction **Importer / XML**.
2. Puis, sélectionner le répertoire et le fichier XML que vous désirez importer.
3. Appuyer sur le bouton **Ouvrir** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton « **Annuler** » pour désactiver la fonction.

#### Résultat

Les entités contenues dans le fichier XML sont importées et placées dans la section **Normes** de la fenêtre **Gestion des Normes Internes** sous l'appellation « donnée » dans le fichier XML.

## Exporter une Norme Interne

Fonction utilisée pour exporter une Norme Interne en fichier XML.



## Méthode d'exécution

### Action

1. À partir du menu **Normes** de la fenêtre **Gestion des Normes Internes**, sélectionner la fonction **Exporter / XML**.
2. Dans le champ **Nom de Répertoire**, sélectionner le répertoire où vous désirez placer votre fichier XML.
3. Dans le champ **Nom de fichier**, inscrire le nom du fichier XML.
4. Appuyer sur le bouton **OK** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton « **Annuler** » pour désactiver la fonction.

### Résultat

Tout le contenu dans la section **Normes** de la fenêtre **Gestion des Normes Internes** est exporté dans un fichier XML.

## Supprimer de la Norme Interne

Fonction utilisée pour supprimer des entités du fichier des Normes



## Méthode d'exécution

### Action

1. Sélectionner l'entité ou la catégorie à supprimer du fichier de Normes.
2. À partir du menu **Normes**, sélectionner la fonction **Supprimer**.

### Résultat

L'entité supprimée disparaît de la norme ou de la catégorie où elle était définie et n'est plus visible dans la section **Entités** de la fenêtre **Gestion des Normes Internes**.

La norme et la catégorie supprimées disparaissent de l'arbre de la Norme dans la section **Normes** de la fenêtre **Gestion des Normes Internes**.

## Enlever de la Norme Interne

Fonction utilisée pour enlever des entités de la liste. Mais ils demeurent présents dans le fichier de Normes.



## Méthode d'exécution

### Action

1. Sélectionner l'entité ou la catégorie à enlever de la Norme.
2. À partir du menu **Normes**, sélectionner la fonction **Enlever**.

### Résultat

L'entité supprimée est enlevée de la norme ou de la catégorie où elle était définie et n'est plus visible de la section **Entités** de la fenêtre **Gestion des Normes Internes** mais demeure existante dans le fichier des Normes.

La norme et la catégorie sont enlevées de l'arbre de la Norme dans la section **Normes** de la fenêtre **Gestion des Normes Internes**.



## Entités dans la Norme Interne

Section du logiciel permettant de définir les entités d'une Norme Interne à partir des éléments contenus dans un dessin.

### Notions :

Une entité est un élément contenu dans un dessin. L'élément a donc des propriétés. Ces propriétés sont différentes selon que l'élément est un texte, une ligne, un bloc ou une dimension.

Un orphelin est un élément du dessin qui n'est pas associé à une norme ou une catégorie de la norme Interne.

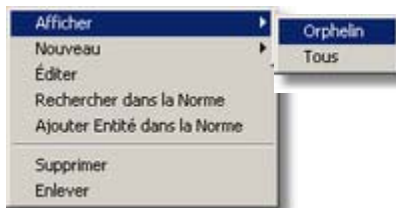
## Afficher les entités en tant qu'orphelins

Fonction utilisée pour faire afficher toutes les entités contenues dans un dessin.

### Méthode d'exécution

#### Action

1. À partir du menu **Entités** de la fenêtre **Gestion des Normes Internes**, sélectionner la fonction **Afficher / Orphelins**.



#### Résultat

La fenêtre **Orphelin** s'affiche en offrant à l'utilisateur toutes les fonctions nécessaires pour faire lister tous les orphelins provenant d'un dessin ou encore contenus dans une norme.

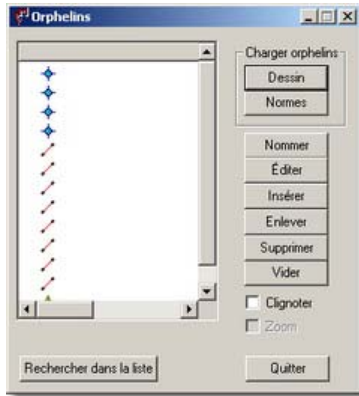


#### Action

2. Appuyer sur le bouton **Dessin** pour charger les orphelins à partir du dessin.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Normes** pour charger les orphelins à partir de la norme.

## Résultat

Tous les orphelins découverts à partir d'un dessin ou encore à partir d'une norme viennent s'afficher dans la fenêtre **Orphelins**



Il y a quatre types d'orphelins qui se distinguent par les icônes suivants :

Bloc ou cellule	
Lignes	
Textes	
Dimension	

## Nommer les Orphelins

Fonction utilisée pour nommer les entités détectées et affichées dans la fenêtre **Orphelins**.

### Méthode d'exécution

#### Action

1. Sélectionner un orphelin à partir de la liste contenue dans la fenêtre **Orphelins**.
2. Appuyer sur le bouton **Nommer** pour définir le nom de l'entité. Inscrire le nom dans le champ de la fenêtre suivi de la touche « **Enter** » pour inscrire le nom dans la liste puis passer à l'entité suivante.
3. Pour vous aider à localiser l'entité à nommer, cocher la case **Clignoter** de la fenêtre **Orphelin** ou la case **C** de la fenêtre **Nommer Orphelin**, ce qui a pour effet de faire clignoter l'entité et cocher la case **Zoom** pour faire redimensionner la fenêtre de la plate-forme de dessin rendant plus visible l'entité à nommer.



## Résultat

L'utilisateur peut nommer toutes les entités détectées ou seulement une partie des entités, la fenêtre **Orphelins** affiche toutes les entités détectées à partir du dessin et le nom de celles qui ont été nommées.

Si l'utilisateur ne nomme pas toutes les entités détectées, à la fermeture de la fenêtre **Orphelins** celles-ci seront abandonnées et ne seront pas transférées dans le fichier de Normes.

## Insérer les entités dans la Norme ou la catégorie

Fonction utilisée pour inclure dans une norme ou dans une catégorie les entités définies dans la fenêtre **Orphelins**.



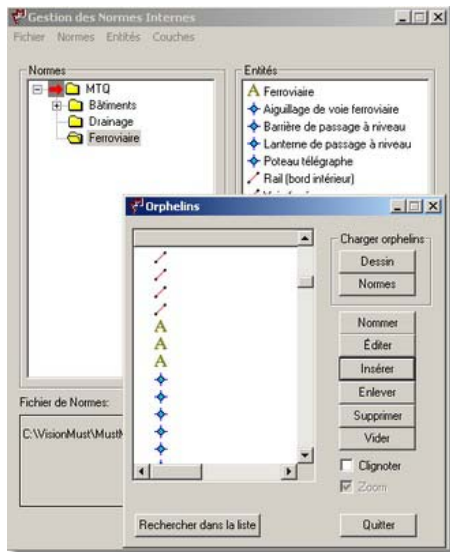
## Méthode d'exécution

### Action

1. Sélectionner dans la section **Normes** de la fenêtre **Gestions des Normes Internes** la norme ou la catégorie où les entités nommées seront insérées. Cette sélection apparaîtra dans un rectangle gris.
2. Sélectionner dans la fenêtre **Orphelins** une ou plusieurs entités à insérer. Pour la sélection des entités, utiliser les touches **Maj** ou **Ctrl** disponibles dans Windows.
3. Appuyer sur le bouton **Insérer** pour activer la fonction.

### Résultat

Les entités ainsi insérées disparaissent de la liste de la fenêtre **Orphelins**.



## Editer un orphelin

Fonction utilisée pour modifier les propriétés d'un orphelin.

## Méthode d'exécution

### Action

1. Sélectionner dans la fenêtre **Orphelins** l'orphelin que vous désirez éditer.
2. Appuyer sur le bouton **Éditer**.

### Résultat

La fenêtre **Entité...** s'ouvre et permet de connaître les propriétés attachées à cet orphelin.

### Action

3. Compléter les champs appropriés. Consulter la section **Éditer une entité** du chapitre **Entités** pour en connaître la procédure.
4. Appuyer sur le bouton **Accepter** pour activer la fonction et fermer la fenêtre.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Annuler** pour désactiver la fonction et fermer la fenêtre.

### Résultat

Les propriétés d'un orphelin ainsi modifiées ou complétées feront en sorte que l'orphelin pourra être transféré dans la Norme Interne.

## Enlever (retirer) l'orphelin

Fonction utilisée pour retirer un orphelin de la fenêtre **Orphelins**.

## Méthode d'exécution

### Action

1. Sélectionner dans la fenêtre **Orphelins** l'orphelin que vous désirez retirer.
2. Appuyer sur le bouton **Enlever** (retirer)

**Résultat**

L'entité **Orphelin** est retirée de la liste des Orphelins pour la norme ou la catégorie sélectionnée mais demeure toujours disponible dans le fichier de Normes.

**Supprimer l'orphelin**

Fonction utilisée pour supprimer un orphelin de la fenêtre **Orphelins**.

**Méthode d'exécution****Action**

1. Sélectionner dans la fenêtre **Orphelins** l'orphelin que vous désirez supprimer.
2. Appuyer sur le bouton **Supprimer**.

**Résultat**

L'entité **Orphelin** est supprimée de la liste des Orphelins pour la norme ou la catégorie sélectionnée ainsi que du fichier de Normes.

## Vider l'interface des orphelins

Fonction utilisée pour effacer les orphelins de la fenêtre **Orphelins** dans le but de les remplacer.

### Méthode d'exécution

#### Action

1. Appuyer sur le bouton **Vider**.

#### Résultat

La fenêtre **Orphelins** se vide pour un nouvel affichage.

## Visualiser un orphelin

Fonction utilisée pour visualiser au dessin un orphelin à partir de la fenêtre **Orphelins**.

Deux possibilités sont offertes pour visualiser au dessin :

Clignoter  
Zoom

### Méthode d'exécution

#### Action

1. Cocher une ou les deux options.

Options	Description
Clignoter	Option pour faire clignoter l'élément dans le dessin correspondant à l'orphelin.
Zoom	Option pour faire un zoom sur le ou les éléments du dessin correspondant à l'orphelin ou aux orphelins.

2. Sélectionner dans la fenêtre, l'orphelin à visualiser dans le dessin.

#### Résultat

L'utilisateur, selon la sélection des options faite, va visualiser au dessin les éléments correspondant à l'orphelin choisi.

## Rechercher un orphelin dans la liste

Fonction utilisée pour rechercher dans la fenêtre **Orphelins** un élément du dessin.

### Méthode d'exécution

#### Action

1. Appuyer sur le bouton Rechercher dans la liste.
2. Sélectionner l'élément du dessin que vous désirez rechercher dans la fenêtre.

#### Résultat

Le résultat de la recherche s'affiche dans la fenêtre en gris.

## Couches

Section du logiciel utilisée pour faire la liste de toutes les couches définies dans une Norme Interne ou Externe.

### Dresser la liste des couches de la Norme

Fonction utilisée pour dresser la liste des couches existantes dans la Norme.

### Méthode d'exécution

#### Action

1. Sélectionner le menu Couches à partir de Gestion de Normes Internes ou de Gestion de Normes Externes.

#### Résultat

La fenêtre **Couches** apparaît, dressant la liste de toutes les couches contenues dans la Norme.

### Ajouter une couche à la Norme

Fonction utilisée pour ajouter une couche à la Norme.



### Méthode d'exécution

#### Action

1. Appuyer sur le bouton **Ajouter**.
2. Compléter les champs suivants :
  - Description : Inscrire le nom donné à la nouvelle couche.
  - Couleur : Sélectionner la couleur à donner à la nouvelle couche.
  - Motif : Inscrire le nom du motif à associer à la nouvelle couche.
3. Appuyer sur le bouton **Accepter** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Annuler** pour désactiver la fonction.

#### Résultat

La nouvelle couche vient se joindre à la liste des couches déjà définies.

## Modifier une couche de la Norme

Fonction utilisée pour modifier une couche de la liste des couches de la Norme.



## Méthode d'exécution

### Action

1. Sélectionner la couche à modifier.
2. Modifier une ou plusieurs composantes définissant la couche soit :
  - Description : Inscrire le nom donné à la nouvelle couche.
  - Couleur : Sélectionner la couleur à donner à la nouvelle couche.
  - Motif : Inscrire le nom du motif à associer à la nouvelle couche.
3. Appuyer sur le bouton **Accepter** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Annuler** pour désactiver la fonction.

### Résultat

Les nouvelles caractéristiques de la couche vont s'afficher dans la liste des couches déjà définies.

## Supprimer une couche de la Norme

Fonction utilisée pour supprimer une couche de la Norme.

## Méthode d'exécution

### Action

1. Sélectionner dans la liste des couches de la Norme, la couche à supprimer.
2. Appuyer sur le bouton **Supprimer**.
3. Le message « **Vous voulez supprimer ce niveau?** » apparaît.
4. Appuyer sur le bouton **Oui** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Non** pour désactiver la fonction.

### Résultat

Si la réponse est **Oui**, la couche sélectionnée disparaît de la liste des couches.

Si la réponse est **Non**, la fonction de suppression de couche est annulée et la couche demeure.

## **Purger une couche de la Norme**

Fonction utilisée pour purger (mettre à jour) la liste des couches de la Norme

### **Méthode d'exécution**

#### **Action**

1. Appuyer sur le bouton **Purger**.

#### **Résultat**

La liste des couches se met à jour pour afficher seulement les couches valides.

## Gestion de Normes Externes

À l'instar des normes internes, les normes externes diffèrent quelque peu des normes internes, autant de par leur structure que de par leurs raisons d'être. En fait, il ne s'agit que d'une liste de normes, chacune contenant une liste d'entités.

Une norme externe englobe la liste des entités susceptibles d'être contenues dans un dessin, dans une norme autre que la norme interne, i.e. dans un dessin qui provient ou qui est destiné à un intervenant externe (ex. fournisseur de cartes géographiques, entrepreneur, catalogue informatisés, etc.).

Chaque entité d'une norme externe peut être mise en relation avec une et une seule entité de la norme interne. Cette relation sert lors de la conversion (dans les deux sens).

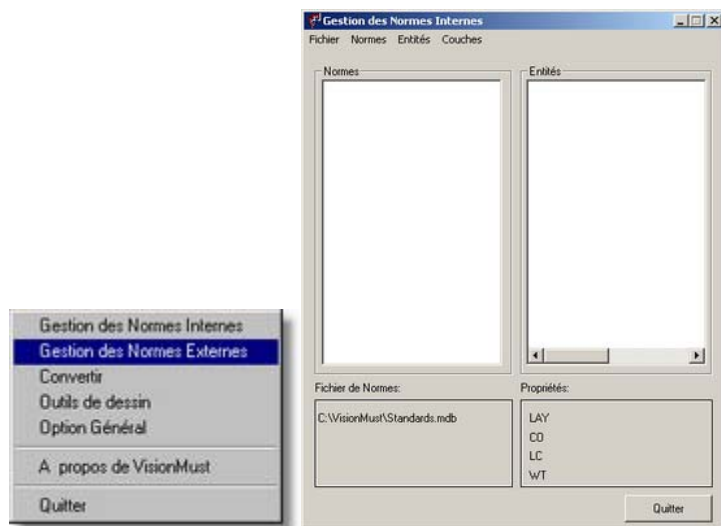
## Procédure Norme Externe

Pour définir une norme externe dans un fichier de Normes, il faut :

1. Créer et nommer la norme externe.
2. Importer les entités du dessin externe.
3. Établir les relations entre les entités de la norme externe et celles de la norme interne.

## Créer la Norme Externe

Fonction utilisée pour créer une norme externe dans un fichier de Normes.



## Méthode d'exécution

### Action

1. Sélectionner **VisionMust** dans la barre de menu d'AutoCAD.
2. Puis, sélectionner **Gestion de Normes Externes** dans le menu **VisionMust**.

### Résultat

La fenêtre **Gestion de Normes Externes** s'affiche.

### Action

- Sélectionner à partir du menu **Normes** la fonction **Ajouter**.



### Résultat

Par défaut, un dossier appelé **Nouveau** vient s'afficher dans la section **Normes Externes** de la fenêtre **Gestion des Normes Externes**.



### Action

- Inscrire le nouveau nom de la norme suivi de la touche « **Enter** ».  
Ou  
Sélectionner la norme à renommer. Appuyer sur le bouton droit de la souris et activer la fonction **Renommer**. Inscrire le nom de la norme suivi de la touche « **Enter** ».



### Résultat

La norme externe sélectionnée est maintenant prête à recevoir ses entités.

## Importer les entités dans une norme externe

Fonction utilisée pour importer les éléments d'une norme contenus soit dans un fichier descriptif, dans un fichier de configuration, dans un fichier de Normes ou à partir d'un dessin ou d'un prototype.

### À partir d'un fichier de VisionPlus

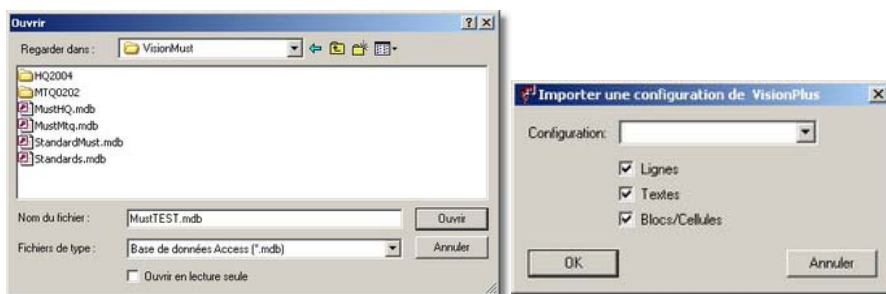
Fonction utilisée pour importer les éléments d'une norme contenus soit dans un fichier descriptif ou de configuration utilisé par **VisionPlus** comme entités de la norme externe.



## Méthode d'exécution

### Action

1. Sélectionner dans la section **Normes Externes** la norme que vous désirez importer.
2. À partir du menu **Normes** de la fenêtre **Gestion des Normes Externes**, sélectionner la fonction **Importer / VisionPlus**.



3. Sélectionner le répertoire et le fichier descriptif ou le fichier de configuration que vous désirez importer. Appuyer sur le bouton **Ouvrir** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Annuler** pour désactiver la fonction.
4. Sélectionner dans le champ **Configuration** à l'aide du menu déroulant la norme à importer. Cocher les éléments de la norme soit **Lignes**, **Textes** et/ou **Blocs / Cellules**. Appuyer sur le bouton **OK** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Annuler** pour désactiver la fonction.

### Résultat

Dans la section **Normes Externes**, une fois l'importation complétée, un symbole + viendra s'ajouter, vous indiquant que les entités y ont été insérées.

Pour y voir la liste de toutes les entités de la Norme Externe ou Interne, cliquer sur le symbole +. Vous pouvez faire de même pour y voir toutes les entités contenues dans les catégories de la norme interne.



### À partir d'un fichier de Normes de VisionMust

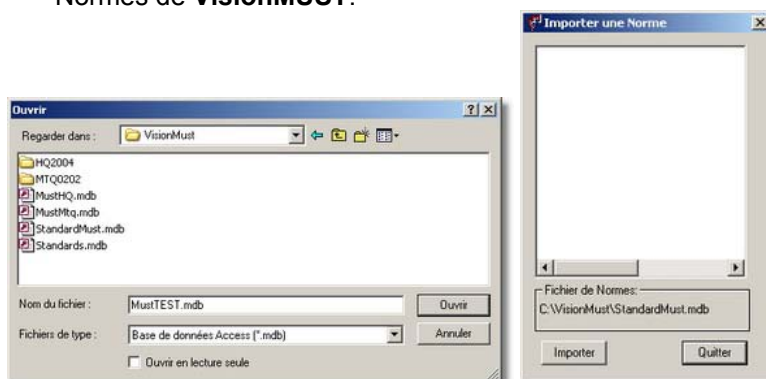
Fonction utilisée pour importer les éléments d'une norme interne ou externe contenus dans un fichier de Normes de **VisionMust** comme entités de la norme externe.



## Méthode d'exécution

### Action

1. Sélectionner dans la section **Normes Externes** la norme que vous désirez importer.
2. Puis, à partir du menu **Normes** de la fenêtre **Gestion des Normes Externes**, sélectionner la fonction **Importer / Dessin / Interne** pour importer à partir de la norme interne d'un autre fichier de Normes de **VisionMust**.  
Ou  
À partir du menu **Normes** de la fenêtre **Gestion des Normes Externes**, sélectionner la fonction **Importer / Dessin / Externe** pour importer à partir de la norme externe d'un autre fichier de Normes de **VisionMUST**.



3. Sélectionner le répertoire et le fichier de Normes que vous désirez importer. Appuyer sur le bouton **Ouvrir** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Annuler** pour désactiver la fonction.
4. Sélectionner dans la fenêtre **Importer la Norme** la norme à importer. Appuyer sur le bouton **Importer** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Annuler** pour désactiver la fonction.

### Résultat

Dans la section **Normes Externes**, une fois l'importation complétée, un symbole **+** viendra s'ajouter vous indiquant que les entités y ont été insérées.

Pour y voir la liste de toutes les entités de la Norme Externe ou interne, cliquer sur le symbole +. Vous pouvez faire de même pour y voir toutes les entités contenues dans les catégories de la Norme Interne.



### À partir d'un dessin

Fonction utilisée pour importer les éléments d'un dessin courant comme entités de la norme externe.



### Méthode d'exécution

#### Action

1. Ouvrir le dessin à partir duquel vous désirez importer les entités de sa norme externe à l'aide d'AutoCAD.
2. Dans la section **Normes Externes**, choisissez la norme dans laquelle vous désirez faire son importation.
3. À partir du menu **Normes** de la fenêtre **Gestion des Normes Externes**, sélectionner la fonction **Importer / Dessin**.

#### Résultat

Dans la section **Normes Externes**, une fois l'importation complétée, un symbole + viendra s'ajouter, vous indiquant que les entités y ont été insérées.

Pour ouvrir la liste de la Norme tant Externe qu'interne faire un simple clic sur le symbole +. Faire de même pour toutes les catégories de la Norme Interne.



### à partir d'un prototype (\*.DWT)

Fonction utilisée pour importer les éléments d'un prototype comme entités de la norme externe.



### Méthode d'exécution

#### Action

1. Sélectionner dans la section **Normes Externes** la norme dans laquelle vous désirez faire son importation.
2. À partir du menu **Normes** de la fenêtre **Gestion des Normes Externes**, sélectionner la fonction **Importer / Prototype (\*.DWT)**.
3. Sélectionner le lecteur, le répertoire et le fichier de prototype à partir duquel vous désirez importer. Appuyer sur le bouton **Ouvrir** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Annuler** pour désactiver la fonction.

#### Résultat

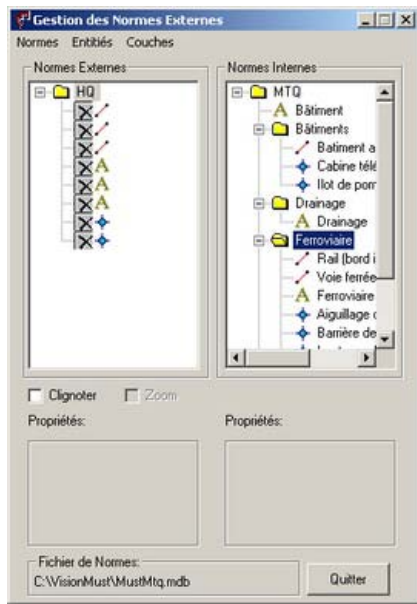
Dans la section **Normes Externes**, lorsque les entités sont importées dans la norme, un symbole **+** vient s'ajouter montrant qu'il y a des entités insérées.

Pour ouvrir la liste de la Norme tant externe qu'interne, faire un simple clic sur le symbole **+**. Faire de même pour toutes les catégories de la Norme Interne.

## Établir les relations

Fonction utilisée pour établir les relations entre les entités de la Norme Externe et celles de la Norme Interne.

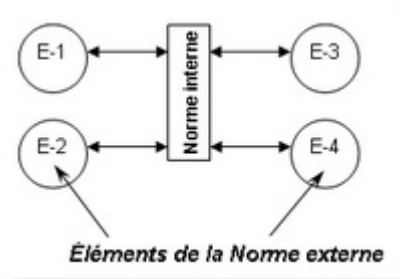
Le gestionnaire de norme externe présente deux fenêtres; l'une pour les normes externes (à gauche) et la seconde pour la norme interne. Après l'expansion de la norme externe et des catégories de la norme interne, la fenêtre s'affiche de la façon suivante:



Bloc ou cellule	
Lignes	
Textes	
Dimensions	



Maintenant que l'utilisateur voit ses entités autant dans la norme externe que dans la norme interne, il doit établir la relation entre chacune des entités.



Selon le schéma ci haut, supposons que chaque entité de la norme interne ait une entité correspondante dans la norme externe (E-1, E-2, E-3 et E-4). Chaque relation définit une correspondance permettant de convertir une entité de la norme externe à la norme interne et inversement.

De plus, ces correspondances permettent de convertir de n'importe quelle norme externe à n'importe quelle autre norme externe. Il est cependant impossible de convertir d'une norme interne à une autre norme interne.

## Associer une entité de la Norme Externe à une entité de la Norme Interne

Fonction utilisée pour établir un lien entre une entité de la Norme Externe et une entité de la Norme Interne.


### Méthode d'exécution

#### Action

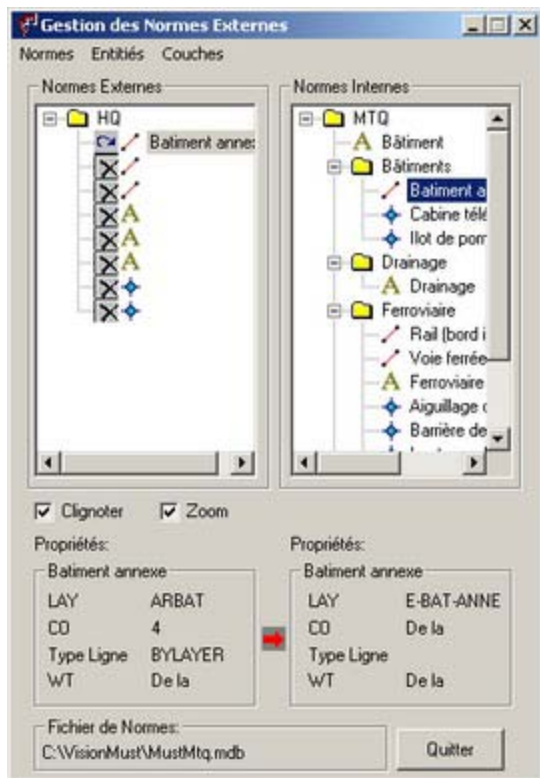
1. Pour identifier visuellement l'entité sélectionnée dans la section **Normes Externes** de la fenêtre **Gestion des Normes Externes**, cocher les cases **Clignoter** et **Zoom**. Il est fortement conseillé de les cocher pour le reste de l'opération.
2. Sélectionner dans la section **Normes Externes**, l'entité faisant l'objet de la relation.
3. Sélectionner dans la section **Normes Internes**, l'entité correspondante.

#### Résultat

L'entité de la Norme Externe sélectionnée prend le nom de l'entité correspondante dans la Norme Interne.

Symboles	Définitions
	Symbole d'une Entité de la Norme Externe liée à une Entité de la Norme Interne.

#### EXEMPLE :



Dans la norme externe **HQ**, l'entité sélectionnée est une ligne **Bâtiments accessoires**, ce qui devrait correspondre à la ligne **Bâtiments annexes** de la norme **MTQ**.

Donc, suite à l'établissement de la relation, la ligne dans la norme **HQ** s'appellera désormais **Bâtiments annexes**.

L'utilisateur peut également voir au bas de la fenêtre **Gestion des Normes Externes** la relation établie entre ces deux entités, indiquée par une flèche rouge, ainsi que leurs propriétés respectives selon la section **Normes Externes** et **Normes Internes**.

## Modifier l'action sur une entité de la Norme Externe

Fonction utilisée pour modifier l'action sur une entité de la Norme Externe

### Notions :

Lorsqu'une entité de la Norme Externe n'est pas liée à une entité de la Norme Interne une action sur celle-ci peut être appliquée.

Les actions permises sont les suivantes :

L'action **Non modifier** (ne pas modifier) fait que l'entité gardera ses propriétés au moment de la conversion du dessin.



L'action **Supprimer** fait que l'entité sera supprimée du dessin au moment de la conversion du dessin.

Ces actions peuvent aussi s'appliquer sur toute entité reliée.

## Méthode d'exécution

### Action

1. Sélectionner l'entité dont vous désirez modifier l'action.
2. Appuyer sur le bouton droit de la souris pour appeler le menu contextuel.
3. Sélectionner la fonction **Action**, puis l'action que vous désirez appliquer à l'entité choisie. Consulter le tableau pour en connaître les possibilités

Symboles	Définitions
	Symbole d'une Entité de la Norme Externe ne devant subir aucune modification.
	Symbole d'une Entité de la Norme Externe devant être supprimée.

### Résultat

Le symbole précédant l'entité sera modifié. L'action maintenant associée sera appliquée lors de la conversion du dessin.

## Valider - Convertir

Fonction utilisée pour valider et/ou convertir les entités d'un ou plusieurs dessins d'une norme à une autre.



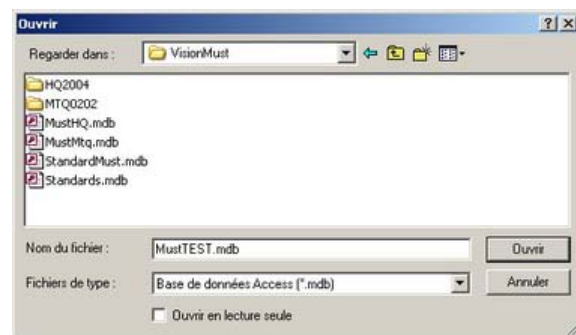
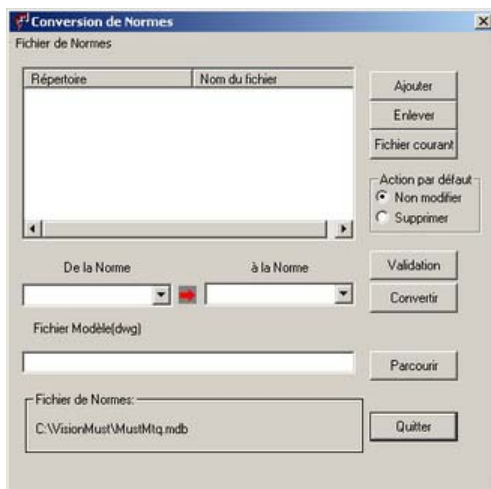
## Méthode d'exécution

### Action

1. Sélectionner **VisionMust** dans la barre de menu d'AutoCAD.
2. Puis, sélectionner **Valider- Convertir** dans le menu **VisionMust**.

### Résultat

La fenêtre **Conversion des Normes** s'affiche.



## Procédure de validation et/ou de conversion

1. Établir la liste des dessins à valider et/ou à convertir.
2. Cocher l'action par défaut désirée pour les entités non liées.
3. Choisir le chemin de validation ou de conversion (De la Norme – À la Norme).
4. Choisir le fichier Modèle (\*.DWG) à utiliser pour procéder à la validation ou à la conversion.
5. Effectuer une validation.
6. Analyser le rapport de validation.
7. Procéder à la conversion.

## Méthode d'exécution

### Action

1. Établir la liste des dessins à valider et/ou à convertir :  
 Pour ajouter un ou plusieurs dessins, appuyer sur le bouton **Ajouter**.  
 Sélectionner le répertoire et le ou les dessins à valider et/ou à convertir. Faire appel aux touches **Maj** et **Ctrl** pour compléter la sélection.  
 Appuyer sur le bouton **Ouvrir** pour activer la fonction  
 Ou  
 Appuyer sur le bouton **Annuler** pour annuler.  
 Résultat : La liste des dessins sélectionnés s'affiche dans la fenêtre **Conversion des normes** en y indiquant également le répertoire et le chemin de chaque dessin.

Pour retirer un ou plusieurs dessins de la liste, sélectionner à l'aide de la souris dans la fenêtre **Conversion des normes** le ou les dessins à retirer. Faire appel aux touches **Maj** et **Ctrl** pour compléter la sélection. Appuyer sur le bouton **Retirer**.

Résultat : Les fichiers sélectionnés ont été retirés de la liste des dessins à valider et/ou à convertir.

Pour afficher le fichier courant, appuyer sur le bouton **Fichier courant**.

Résultat : Le fichier courant de dessin s'affiche dans la fenêtre **Conversion des normes** en y indiquant également le répertoire et le chemin de chaque dessin.

### Résultat

La fenêtre **Conversion des Normes** contient la liste des dessins que vous désirez valider et/ou convertir.

### Action

2. Cocher l'action par défaut à faire pour les entités non liées à une norme externe ou n'ayant encore aucune correspondance avec une norme interne.  
 Deux options s'offrent à vous :  
     **Non modifier** (ne pas modifier), laissant l'entité intacte dans le dessin.  
     **Supprimer**, supprimant l'entité dans le dessin.
3. Choisir le chemin de validation ou de conversion (De la Norme – À la Norme)  
 Dans le champ **De la Norme**, sélectionner à l'aide du menu déroulant la norme à partir de laquelle vous désirez effectuer la validation ou la conversion.  
 Dans le champ **à la Norme**, sélectionner à l'aide du menu déroulant la norme vers laquelle vous désirez effectuer la validation ou conversion.

### Résultat

L'action définie par défaut fera en sorte que les entités non liés à une norme interne ou externe seront soit supprimées ou encore conservées dans le dessin sans être modifiées.

### Action

4. Choisir le fichier Modèle (\*.DWG) à utiliser pour procéder à la validation ou à la conversion.  
 Appuyer sur le bouton **Parcourir**. La fenêtre **Ouvrir** s'affiche, vous permettant de choisir dans le répertoire un modèle de dessin ayant comme extension (\*.DWG) qui vient s'afficher dans le champ **Fichier modèle**.

### Résultat

Le fichier Modèle que vous attachez à cette étape doit contenir tous les éléments de la Norme Interne afin que lors de la validation ou de la conversion, si une entité de la norme externe ne se trouve pas liée à une entité de la norme interne, elle puisse trouver une correspondance dans le fichier Modèle.

### Action

5. Valider la conversion en appuyant sur le bouton **Validation**.

### Résultat

La fenêtre **Rapport de validation** s'ouvre pour afficher les possibilités de validation des conversions sans les modifier.

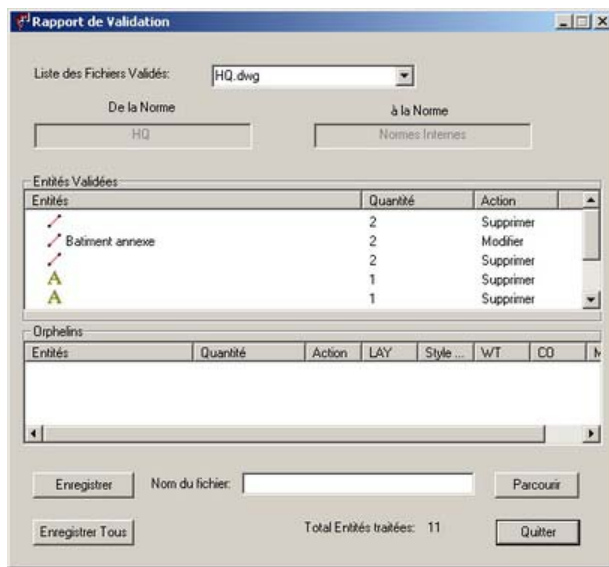
### Action

6. Analyser le rapport de validation.
7. Dans le champ **Fichiers Validés**, sélectionner à l'aide du menu déroulant le fichier de dessin validé.

### Résultat

La fenêtre **Rapport de Validation** affiche :

- la liste des fichiers validés.
- le chemin de validation exécuté.
- un compte-rendu des entités validées dans la section **Entités Validées**.
- la liste des orphelins dans la section **Orphelins**.



### Action

8. Pour sauvegarder le rapport de validation du fichier validé, appuyer sur le bouton **Parcourir**. Puis, sélectionner le répertoire dans lequel vous désirez le sauvegarder, en entrant le nom du fichier dans le champ **Nom de fichier**. Appuyer sur le bouton **Ouvrir** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Annuler** pour désactiver la fonction.
9. Pour sauvegarder le rapport de validation de la liste des fichiers validés, appuyer sur le bouton **Parcourir**. Sélectionner le répertoire dans lequel vous désirez le sauvegarder, en entrant le nom du fichier dans le champ **Nom de fichier**. Appuyer sur le bouton **Ouvrir** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Annuler** pour désactiver la fonction.

**Résultat**

Le fichier de rapport de validation contiendra le compte-rendu du fichier validé ou de tous les fichiers validés affichés dans la liste.

**Action**

10. Procéder à la conversion. Appuyer sur le bouton **Conversion** de la fenêtre **Conversion des Normes**.

**Résultat**

Lors de la conversion, les dessins originaux ne sont pas modifiés. Une copie de sauvegarde est faite avant la conversion dans le même répertoire que le dessin à convertir et sera nommé à partir du nom du dessin à convertir avec un numéro de version.

EXEMPLE :

Le dessin à convertir est **Hq.dwg**, la copie de sauvegarde sera nommée **HQ\_1.dwg**.

Si une copie de sauvegarde existe déjà, le nom donné à la nouvelle copie de sauvegarde s'incrémente.

Si aucune copie ne peut être faite, un message apparaîtra et la conversion n'aura pas lieu.

**Action**

11. À la conversion du dessin, appuyer sur le bouton **Convertir**.

**Résultat**

La fenêtre **Rapport de conversions** s'ouvre pour afficher les résultats des conversions exécutées.

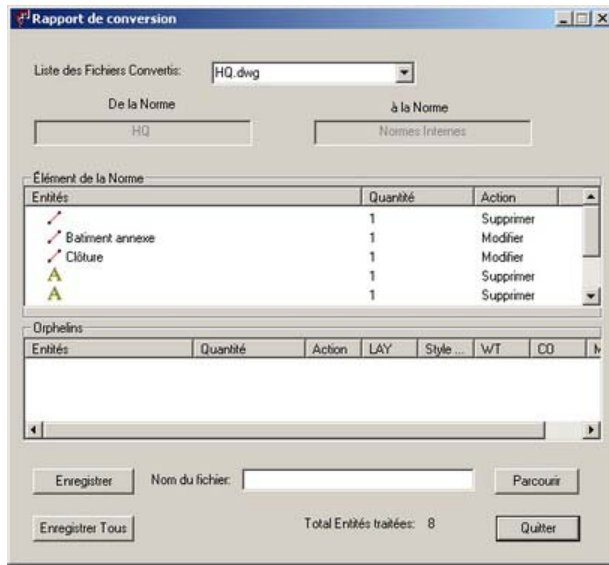
**Action**

12. Analyser le rapport de conversion.
13. Dans le champ **Fichiers Convertis**, sélectionner à l'aide du menu déroulant le fichier de dessin convertis.

**Résultat**

La fenêtre Rapport de conversions affiche :

- la liste des fichiers convertis.
- le chemin de conversion exécuté.
- un compte-rendu des entités converties dans la section « **Éléments** » de la Norme.
- la liste des orphelins dans la section **Orphelins**



### Action

14. Pour sauvegarder le rapport de validation du fichier validé, appuyer sur le bouton **Parcourir**.  
Puis, sélectionner le répertoire dans lequel vous désirez le sauvegarder, en entrant le nom du fichier dans le champ **Nom de fichier**.  
Appuyer sur le bouton **Ouvrir** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Annuler** pour désactiver la fonction.
15. Pour sauvegarder le rapport de validation de la liste des fichiers validés, appuyer sur le bouton **Parcourir**.  
Sélectionner le répertoire dans lequel vous désirez le sauvegarder, en entrant le nom du fichier dans le champ **Nom de fichier**.  
Appuyer sur le bouton **Ouvrir** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Annuler** pour désactiver la fonction.

### Résultat

Le fichier de rapport de conversions contiendra le compte-rendu du fichier converti sélectionné ou de tous les fichiers convertis affichés dans la liste.

## Entités

Section faisant partie de la Gestion des Normes Internes et de la Gestion des Normes Externes en offrant des fonctions qui leur sont en partie communes et pour d'autres propres à chacune d'entre elles.

Les fonctions sont accessibles par le menu **Entités** ou encore par le menu contextuel.

### Gestion des Normes Internes

Fonctions du menu **Entités** :

- Afficher
- Nouveau
- Éditer
- Recherche dans la Norme
- Ajouter Entité dans la Norme
- Supprimer
- Retirer

Menu contextuel de la section **Entités** :

- Copier Référence
- Coller Référence
- Renommer
- Éditer
- Clignoter
- Supprimer
- Retirer

### Gestion des Normes Externes

Fonctions du menu **Entités** :

- Éditer
- Nouveau
- Recherche dans la Norme
- Ajouter Entité dans la Norme
- Supprimer

Menu contextuel de la section **Normes Externes** :

- Renommer
- Action
- Éditer
- Clignoter
- Supprimer

## Fonctions communes du menu « Entités » et du menu contextuel

Fonctions que l'on retrouve dans ce menu :

- Éditer
- Nouveau
- Recherche dans la Norme
- Ajouter Entité dans la Norme
- Supprimer

### Éditer une entité.

Fonction utilisée pour compléter ou modifier les propriétés d'une entité.

### Méthode d'exécution

#### À partir de Gestion des Normes Internes



#### Action

1. Sélectionner l'entité faisant l'objet d'une édition dans la section **Entités** de la fenêtre.
2. À partir de la fenêtre **Gestion des Normes Internes**, sélectionner dans le menu **Entités**, la fonction **Éditer**.  
Ou  
À la sélection de l'entité à éditer, appuyer sur le bouton droit de la souris.
3. Un menu contextuel vient s'ajouter.

#### À partir de Gestion des Normes Externes



#### Action

1. Sélectionner l'entité faisant l'objet d'une édition dans la section **Normes Externes** de la fenêtre.
2. À partir de la fenêtre **Gestion des Normes Externes**, sélectionner dans le menu **Entités** la fonction **Éditer**.  
Ou  
À la sélection de l'entité à éditer, appuyer sur le bouton droit de la souris un menu contextuel vient s'afficher.
3. Sélectionner la fonction **Éditer**.

## Résultat

Les entités pouvant être éditées sont :

### Ligne

Entité-Ligne

Nom: Bâtiment annexe

Description:

URL:

Layer: ARBAT

Couleur: Cyan

Épaisseur: ByLayer

Priorité: 1000

Motif: CONTINUOUS

Annuler OK

### Texte

Entité-Texte

Nom: Drainage

Description:

URL:

Layer: E-DRA-TEXTE

Couleur: Color 41

Style: STANDARD

Justif: Left

Hauteur: 1

Largeur: 1

Taille relative:

ANGLE: 90

Angle relatif:

Priorité: 1000

Annuler OK

### Bloc

Entité-Bloc

Nom: Piquet de bois

Description:

URL:

Layer: E-REP-CHEMINEMENT

Couleur: ByLayer

Priorité: 1000

Bloc: piqu Bois

Echelle: 1

Scale Relative:

Angle: 0

Angle relatif:

Librairie: C:\VisionMust\MTQ0202\Bloc\_C

Annuler OK

### Dimension

Entité-Dimension

Nom: Dimension

Description: dimension servant à la cotation de bâtiment principal

URL:

Layer: E-BAT-PRINCIPAL

Couleur: ByBlock

Style: ISD-25

Type: AcDbRotatedDimension

Priorité: 1000

Annuler OK

## Notions :

Le champ **Nom** sert à entrer le nom donné à l'entité. Il peut être complété à partir des fonctions **Gestion des Normes Internes** et **Gestion des Normes Externes**.

Le champ **Description** sert à entrer la description de l'entité. La description peut être consultée par une des fonctions des outils de dessin.

Le champ **URL** peut contenir une adresse URL pointant sur une page Internet décrivant, par exemple, les spécifications de l'entité (ex. les caractéristiques d'un câble).

La case **Filtrer** permet de déterminer un ou des critères de recherche d'entités pour identifier une entité spécifique. Ces critères varient selon l'entité à identifier. Si un ou plusieurs filtres sont cochés, la recherche de l'entité se fera en imposant les conditions des filtres et les résultats seront conséquents des conditions imposées.

La case **Changer** sert à cocher la caractéristique de l'entité qui sera modifiée ou non lors de la conversion. La case **Changer** n'a de conséquences que si la case **Filtrer** correspondante est cochée.

Le champ **Priorité** sert à déterminer l'ordre dans lequel les entités d'une norme sont comparées à l'entité à convertir.

Pour forcer l'ordre de comparaison, il faut que la priorité de l'entité soit plus petite que l'autre entité ayant une même caractéristique. Par défaut, la valeur donnée à la priorité est 1000.

 **EXEMPLE :**

Vous désirez convertir un dessin contenant plusieurs lignes ne différant que par leur couleur. Dans ce dessin, les lignes rouges sont des câbles aériens et toutes les autres lignes sont des câbles souterrains. Dans la norme externe, l'utilisateur définit dans un premier temps une entité de couleur rouge correspondant à un câble aérien dans la norme interne et dans un second temps une entité où la couleur n'est pas un critère (la case **filtrer** n'est pas cochée) correspondant à un câble souterrain.

Dans ce cas, il est très important que lors de la conversion, les entités à convertir soient d'abord comparées avec l'entité rouge et ensuite avec l'entité où la couleur n'est pas un critère, sinon toutes les lignes seront converties en câbles souterrains. L'importance de l'ordre de priorité permet d'éviter cette situation.

Cependant, il est généralement plus simple de créer plusieurs entités de toutes les couleurs (elles le seront lors de l'importation de la norme) et de les associer à la même entité dans la norme interne.

Les champs définissant les propriétés des entités affichent les propriétés qui les définissent. Ces propriétés peuvent être changées en faisant soit appel au menu déroulant de chacun de ces champs, soit en remplaçant la valeur affichée.

Pour ce qui est de l'entité **Bloc**, il est très important de compléter le champ « **Librairie** » à l'aide du bouton °...° en spécifiant le bloc avec laquelle l'entité sera convertie ou dessinée.

## Créer une nouvelle entité

Fonction utilisée pour créer une nouvelle entité dans la Norme.

## Méthode d'exécution

### À partir de Gestion des Normes Internes



### Action

1. Sélectionner dans le menu **Entités** une des fonctions suivantes :
  - Nouveau / Ligne
  - Nouveau / Texte
  - Nouveau / Bloc
  - Nouveau / Dimension

### Résultat

La nouvelle entité s'affiche sous la section **Entités** avec le nom **Nouveau** par défaut.

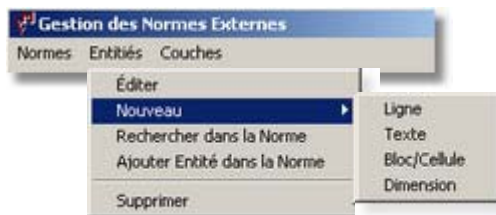
### Action

2. Entrer le nom de la nouvelle entité.

### Résultat

La nouvelle entité s'ajoute à la norme. Pour en définir les propriétés consulter la section **Éditer une entité**.

### À partir de Gestion des Normes Externes



### Action

1. Sélectionner dans la section **Normes Externes**, la norme dans laquelle l'entité sera ajoutée.
2. Puis, sélectionner dans le menu **Entités** une des fonctions suivantes :
  - Nouveau / Ligne
  - Nouveau / Texte
  - Nouveau / Bloc
  - Nouveau / Dimension

**Résultat**

La nouvelle entité s'affiche sous la section **Normes Externes** sous la norme sélectionnée avec le nom **Nouveau** par défaut.

**Action**

3. Entrer le nom de la nouvelle entité.

**Résultat**

La nouvelle entité s'ajoute à la norme sélectionnée. Pour en définir les propriétés consulter la section **Éditer une entité**.

## Recherche dans la Norme

Fonction utilisée pour rechercher dans la Norme l'élément sélectionné au dessin

### Méthode d'exécution

#### À partir de Gestion des Normes Internes



#### Action

1. Sélectionner dans la section **Normes** la catégorie ou la norme à partir de laquelle vous désirez faire exécuter sa recherche.
2. Puis, sélectionner dans le menu **Entités** la fonction **Recherche dans la Norme**.
3. Sélectionner au dessin l'entité sur lequel porte la recherche.

#### Résultat

Le résultat de la recherche vient s'afficher dans un rectangle en gris dans la section **Entités**.

#### À partir de Gestion des Normes Externes



#### Action

1. Sélectionner dans la section **Normes Externes** la norme à partir de laquelle vous désirez faire exécuter sa recherche.
2. Puis, sélectionner dans le menu **Entités** la fonction **Recherche dans la Norme**.
3. Sélectionner au dessin l'entité sur lequel porte la recherche.

#### Résultat

Le résultat de la recherche vient s'afficher dans un rectangle en gris dans la section **Normes Externes**.

## Ajouter Entité dans la Norme

Fonction utilisée pour ajouter une entité à la Norme à partir du dessin.

### Méthode d'exécution

#### À partir de Gestion des Normes Internes



#### Action

1. Sélectionner dans la section **Normes** la catégorie ou la norme à partir de laquelle vous désirez faire ajouter une nouvelle entité.
2. Puis, sélectionner dans le menu **Entités** la fonction **Ajouter Entité à la Norme**.
3. Sélectionner au dessin l'entité sur lequel porte la recherche.

#### Résultat

La nouvelle entité s'ajoutera à la suite des autres dans la norme ou catégorie sélectionnée avec un champ rectangulaire à nommer.

#### Action

4. Inscrire le nom de la nouvelle entité.

#### Résultat

La nouvelle entité ajoutée à la norme ou à la catégorie choisie s'affiche dans un rectangle en gris dans la section **Entités**.

#### À partir de Gestion des Normes Externes



#### Action

1. Sélectionner dans la section **Normes Externes** la Norme à partir de laquelle vous désirez faire ajouter une nouvelle entité.
2. Puis, sélectionner dans le menu **Entités** la fonction **Ajouter Entité à la Norme**.
3. Sélectionner au dessin l'entité sur lequel porte la recherche.

#### Résultat

La nouvelle entité s'ajoutera à la suite des autres dans la norme sélectionnée avec un champ rectangulaire à nommer.

### Action

- Inscrire le nom de la nouvelle entité.

### Résultat

La nouvelle entité ajoutée à la norme choisie s'affichera dans un rectangle en gris dans la section **Normes Externes**.

## Supprimer une entité

Fonction utilisée pour supprimer une entité du fichier des Normes Internes ou externes, peu importe l'endroit où elle se trouve.

### Méthode d'exécution

#### À partir de Gestion des Normes Internes



### Action

- Sélectionner dans la section **Entités** l'entité que vous désirez supprimer.
  - Puis, sélectionner dans le menu **Entités** la fonction **Supprimer**.
- Ou
- Appuyer sur le bouton droit de la souris pour choisir dans le menu contextuel la fonction **Supprimer**.

### Résultat

L'entité a été supprimée complètement du fichier des Normes Internes; c'est-à-dire de toute norme ou catégorie interne où elle y figurait.

#### À partir de Gestion des Normes Externes



### Action

- Sélectionner dans la section **Normes Externes** l'entité que vous désirez supprimer.

2. Puis, sélectionner dans le menu **Entités** la fonction **Supprimer**.

Ou

Appuyer sur le bouton droit de la souris pour choisir dans le menu contextuel la fonction **Supprimer**.

### **Résultat**

L'entité a été supprimée complètement du fichier des Normes Externes; c'est-à-dire de toute norme ou catégorie externe où elle y figurait.

## Fonctions communes des menus contextuels

Fonctions communes du menu contextuel :

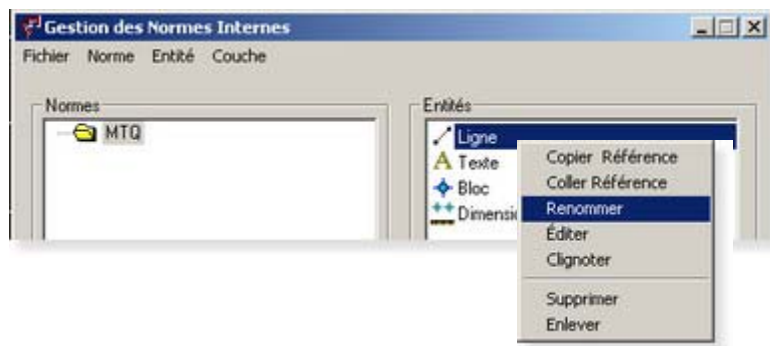
- Renommer
- Clignoter

## Renommer une entité

Fonction utilisée pour renommer une entité.

## Méthode d'exécution

### À partir de Gestion des Normes Internes



### Action

1. Sélectionner dans la section **Entités** l'entité que vous désirez renommer.
2. Appuyer sur le bouton droit de la souris et sélectionner la fonction **Renommer**.

### Résultat

L'entité à cette étape apparaît entourée d'un rectangle montrant qu'elle est prête à être renommée.

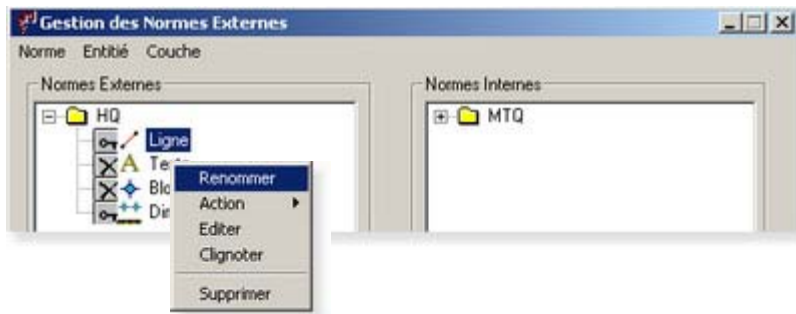
### Action

3. Entrer le nouveau nom à donner à cette entité suivi de la touche « **Enter** ».

### Résultat

L'entité renommée apparaît dans la liste des entités en respectant l'ordre alphabétique.

## À partir de Gestion des Normes Externes



### Action

1. Sélectionner dans la section **Normes Externes** l'entité que vous désirez renommer.
2. Appuyer sur le bouton droit de la souris et sélectionner la fonction **Renommer**.

### Résultat

L'entité à cette étape apparaît entourée d'un rectangle montrant qu'elle est prête à être renommée.

### Action

3. Entrer le nouveau nom à donner à cette entité suivi de la touche **TAB**.

### Résultat

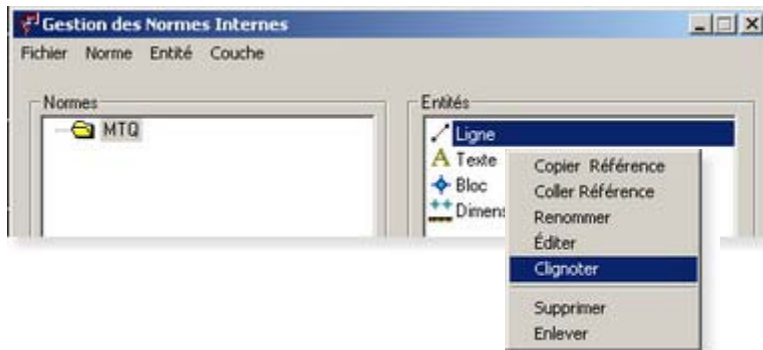
L'entité renommée apparaît dans la liste des entités en respectant un ordre alphabétique.

## Faire clignoter une entité

Fonction utilisée pour faire clignoter dans le dessin tous les éléments correspondant à l'entité sélectionnée dans la Norme.

## Méthode d'exécution

### À partir de Gestion des Normes Internes



### Action

1. Sélectionner dans la section **Entités**, l'entité que vous désirez faire clignoter dans le dessin.
2. Appuyer sur le bouton droit de la souris et sélectionner la fonction **Clignoter**.

### Résultat

Les éléments correspondant à cette entité clignotent dans le dessin à trois reprises. Cela vous donne la possibilité de visualiser et de localiser rapidement dans le dessin les éléments correspondant à la sélection de l'entité.

### À partir de Gestion des Normes Externes



### Action

1. Sélectionner dans la section **Normes Externes** l'entité que vous désirez faire clignoter dans le dessin.
2. Appuyer sur le bouton droit de la souris et sélectionner la fonction **Clignoter**.

### Résultat

Les éléments correspondant à cette entité clignotent dans le dessin à trois reprises. Cela vous donne la possibilité de visualiser et de localiser rapidement dans le dessin les éléments correspondant à la sélection de l'entité.

## Fonctions spécialisées

Fonctions que l'on retrouve dans les menus spécifiques de **Gestion des Normes Internes** ou de **Gestion des Normes Externes**.

### Gestion des Normes Internes

Dans le menu **Entités**, la fonction est la suivante :

Afficher

Dans le menu contextuel, les fonctions sont les suivantes :

Copier Référence

Coller Référence

Retirer



### Afficher

Fonction utilisée pour afficher les entités d'une Norme ou d'une catégorie du module **Gestion des Normes Internes**.

Cette fonction permet d'afficher les orphelins d'une norme ou d'une catégorie avec la fonction **Orphelins**, ou toutes les entités d'une norme ou d'une catégorie avec la fonction **Tous** dans la **Gestion des Normes Internes**.



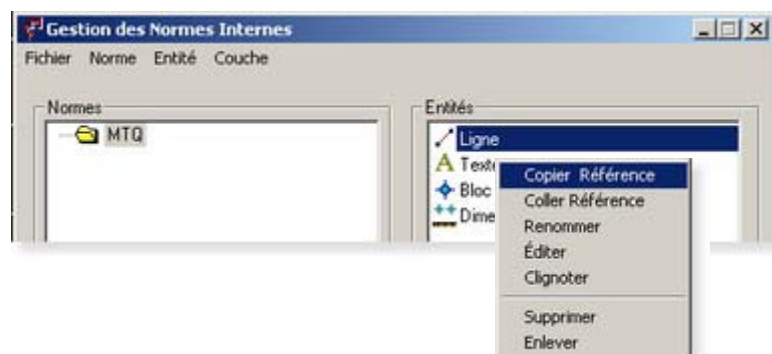
## Méthode d'exécution

### Action

1. À partir du menu **Entités** de la fenêtre **Gestion des Normes Internes**, sélectionner la fonction **Afficher**.
2. Pour en connaître la procédure, consulter la section **Entités** du chapitre **Gestion des Normes Internes**.

## Copier une entité en référence

Fonction utilisée pour copier une entité en référence à partir d'une Norme ou d'une catégorie.



## Méthode d'exécution

### Action

1. Sélectionner dans la section **Entités**, l'entité que vous désirez copier en référence.
2. Puis, appuyer sur le bouton droit de la souris et sélectionner la fonction **Copier Référence**.

### Résultat

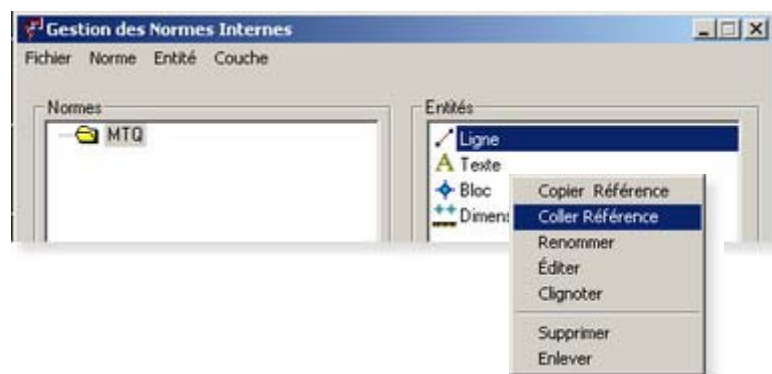
Une copie de l'entité est gardée en référence dans la mémoire virtuelle.

### Action

3. Passer à l'étape **Coller Référence**. Consulter la section **Coller Référence** pour en connaître la procédure.

## Coller une entité en référence

Fonction utilisée pour coller une entité en référence dans une norme ou dans une catégorie.



## Méthode d'exécution

### Action

1. S'assurer que l'entité a été copiée en référence. Consulter la section **Copier Référence** pour en connaître la procédure.
2. Sélectionner dans la section **Normes** la norme ou la catégorie où vous désirez coller la copie **Référence** de l'entité.
3. Appuyer sur le bouton droit de la souris et sélectionner la fonction **Coller Référence**.

### Résultat

L'entité collée par référence s'ajoutera à la liste des entités selon l'ordre alphabétique. Cette entité possède les mêmes propriétés que celle ayant été copiée.

L'utilisateur par la suite peut la renommer et / ou en éditer les propriétés pour les rendre conformes à ses exigences.

## Retirer une entité

Fonction utilisée pour retirer le lien entre une entité et une norme ou une catégorie.



## Méthode d'exécution

### Action

1. Sélectionner dans la section **Entités** l'entité que vous désirez retirer de cette norme ou catégorie.
2. Puis, appuyer sur le bouton droit de la souris et sélectionner la fonction **Retirer**.

### Résultat

L'entité ainsi retirée perdra son lien avec la norme ou la catégorie choisie et disparaîtra de la section **Entités**.

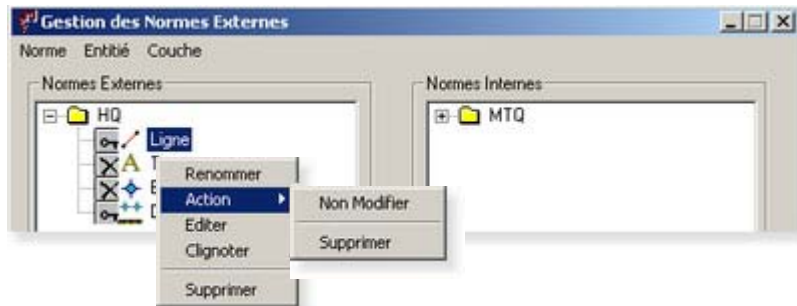
## Gestion des Normes Externes

Dans le menu contextuel, la fonction est la suivante :

Action

## Modifier l'action sur une entité

Fonction utilisée pour modifier l'action attachée à une entité dans une Norme Externe.



## Méthode d'exécution

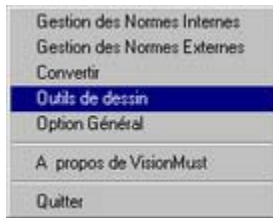
### Action

1. Sélectionner l'entité dont vous désirez modifier l'action.
2. Appuyer sur le bouton droit de la souris pour appeler le menu contextuel.
3. Puis, sélectionner la fonction **Action**, et choisir l'action que vous désirez appliquer à l'entité choisie.

Pour en connaître la procédure, consulter la section Modifier l'action sur une entité de la Norme Externe du chapitre de la Gestion des Normes Externes.

## Outils de dessin

Fonction du logiciel permettant d'ajouter, de copier, de convertir ou de substituer instantanément une entité d'un dessin externe à une entité de la ou les normes internes existantes, tout en lui attribuant intégralement les mêmes propriétés que celles définies dans la norme interne.



### Méthode d'exécution

#### Action

1. Sélectionner **VisionMust** dans la barre de menu d'AutoCAD.
2. Puis, sélectionner **Outils de dessin** dans le menu VisionMust.

#### Résultat

La fenêtre **Outils de dessin** apparaît.

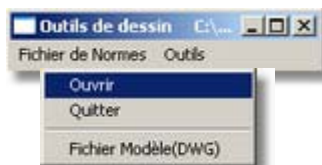


## Fichier de Normes

Fonction du logiciel permettant d'ouvrir un fichier de Normes et un fichier modèle (\*.DWG).

### Ouvrir un fichier de Normes

Fonction utilisée pour ouvrir un fichier de Normes.



### Méthode d'exécution

#### Action

1. À partir de la fenêtre **Outils de dessin**, sélectionner dans le menu **Fichier des Normes**, la fonction **Ouvrir**.
2. Puis, sélectionner le répertoire et le fichier de Normes que vous désirez dessiner.
3. Appuyer sur le bouton **Ouvrir** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Annuler** pour désactiver la fonction.

## Résultat

Le contenu du fichier de Normes sélectionné apparaît dans la fenêtre **Outils de dessin**.

## Attacher un fichier modèle (\*.DWG)

Fonction utilisée pour attacher un fichier modèle (\*.DWG)



## Méthode d'exécution

### Action

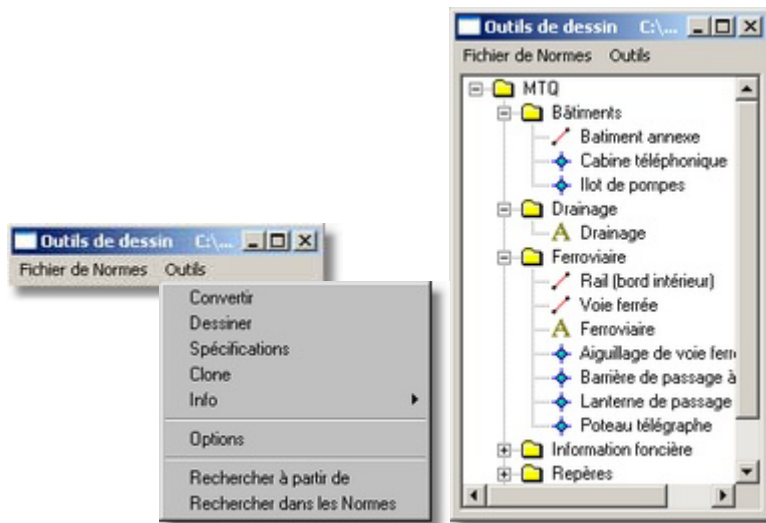
1. À partir de la fenêtre **Outils de dessin**, sélectionner dans le menu **Fichier des Normes**, la fonction **Fichier modèle (\*.DWG)**.
2. Appuyer sur le bouton **Parcourir**.
3. Sélectionner le répertoire et le fichier modèle que vous désirez dessiner.
4. Appuyer sur le bouton **Accepter** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Annuler** pour désactiver la fonction.

## Résultat

Le fichier modèle sert de référence pour les outils de dessin.

## Outils

Fonction du logiciel permettant de compléter un dessin tout en respectant une norme



## Convertir

Fonction utilisée pour changer les propriétés d'un élément.

## Méthode d'exécution

### Action

1. Sélectionner dans l'arbre l'élément de la norme avec laquelle vous désirez convertir.
2. À partir de la fenêtre **Outils de dessin**, sélectionner dans le menu **Outils**, la fonction **Convertir**.
3. Sélectionner l'élément convertir et approuver les changements à l'aide du bouton droit de la souris ou encore avec la touche « **Enter** ».

## Dessiner

Fonction utilisée pour dessiner (ajouter) une nouvelle entité respectant une norme interne.

### Méthode d'exécution

#### Action

1. Sélectionner l'élément de la norme avec lequel vous désirez dessiner.
2. À partir de la fenêtre **Outils de dessin**, sélectionner dans le menu **Outils** la fonction **Dessiner**.  
Pour un élément **linéaire**, piquer le premier point de départ du nouvel élément puis le point suivant.  
Pour terminer de dessiner appuyer sur le bouton droit de la souris et sélectionner la fonction **Annuler**.

Pour un élément **textuel**, entrer à la ligne de commande le texte désiré suivi de la touche «**Enter**».

Pour une seconde ligne entrer de nouveau le texte ou encore pour activer la fonction par la touche «**Enter**». Insérer par la suite le texte dans le dessin.

Pour un élément **Bloc**, insérer le bloc à l'endroit désiré dans le dessin.

Pour un élément **Dimension**, sélectionner l'élément du dessin sur lequel vous désirez placer une dimension.

Choisir une des options offertes à la ligne de commande d'AutoCAD pour adapter la position de la dimension à l'élément sélectionné.

## Spécification

Fonction utilisée pour saisir les propriétés d'un élément du dessin afin d'y insérer un nouvel élément au dessin.

### Méthode d'exécution

#### Action

1. À partir de la fenêtre **Outils de dessin**, sélectionner dans le menu **Outils**, la fonction **Spécification**.
2. Puis, sélectionner l'élément du dessin que vous désirez modifier.
3. Pour un élément **linéaire**, piquer le premier point de départ du nouvel élément puis le point suivant. Pour terminer de dessiner appuyer sur le bouton droit de la souris et sélectionner la fonction **Annuler**.

Pour un élément **textuel**, entrer à la ligne de commande le texte désiré suivi de la touche «**Enter**».

Pour une seconde ligne entrer de nouveau le texte ou encore pour activer la fonction par la touche «**Enter**». Insérer par la suite le texte dans le dessin.

Pour un élément **Bloc**, insérer le bloc à l'endroit désiré dans le dessin.

## Clones

Fonction utilisée pour activer les propriétés d'une entité sélectionnée dans le dessin et par la suite dessiner de nouvelles entités instantanément.

### Méthode d'exécution

#### Action

1. À partir de la fenêtre **Outils de dessin**, sélectionner dans le menu **Outils**, la fonction **Clone**.
2. Puis, sélectionner l'élément du dessin définissant les nouvelles propriétés que vous désirez dessiner.
3. Pour un élément **linéaire**, piquer le premier point de départ du nouvel élément puis le point suivant. Pour terminer de dessiner appuyer sur le bouton droit de la souris et sélectionner la fonction **Annuler**.

Pour un élément **textuel**, entrer à la ligne de commande le texte désiré suivi de La touche «**Enter**».

Pour une seconde ligne entrer de nouveau le texte ou encore pour activer la fonction par La touche «Enter». Insérer par la suite le texte dans le dessin.

Pour un élément **Bloc**, insérer le bloc à l'endroit désiré dans le dessin.

## Info

Fonction utilisée pour rechercher de l'information sur la description ou l'adresse URL d'une une entité de la norme ou d'un un élément du dessin.

### Information sur une entité de la norme

Fonction utilisée pour rechercher de l'information sur une entité de la norme.

### Méthode d'exécution

#### Action

1. Sélectionner l'entité de la norme sur laquelle vous désirez de l'information.
2. À partir de la fenêtre **Outils de dessin**, sélectionner dans le menu **Outils** la fonction **Info / Norme / Description** ou la fonction **Info / Norme / URL**.  
Ou  
Sélectionner l'entité de la norme sur laquelle vous désirez de l'information.  
Appuyer sur le bouton droit de la souris, sélectionner dans le menu déroulant la fonction **Info / Description** ou la fonction **Info / URL**.
3. La fenêtre **Info** apparaît.
4. Appuyer sur le bouton **Quitter** pour fermer la fenêtre.

#### Résultat

La fenêtre **Info** affiche l'information contenue dans le champ **Description** de l'entité sélectionnée si l'utilisateur a choisi ce type d'information.

La fenêtre **Info** affiche l'information de l'adresse associée contenue dans le champ **URL** de l'entité sélectionnée si l'utilisateur a choisi ce type d'information.

### Information sur un élément du dessin

Fonction utilisée pour rechercher de l'information sur un élément du dessin.

### Méthode d'exécution

#### Action

1. À partir de la fenêtre **Outils de dessin**, sélectionner dans le menu **Outils**, la fonction **Info / Dessin / Description** ou la fonction **Info / Dessin / URL**
2. Sélectionner à l'aide de la souris, l'élément du dessin sur lequel vous désirez de l'information.
3. La fenêtre **Info** apparaît.
4. Appuyer sur le bouton **Quitter** pour fermer la fenêtre.

#### Résultat

La fenêtre **Info** affiche l'information de l'élément du dessin contenue dans le champ « **Description** » de l'entité sélectionnée si l'utilisateur a choisi ce type d'information.

La fenêtre **Info** affiche l'information de l'adresse associée de l'élément du dessin contenue dans le champ **URL** de l'entité sélectionnée si l'utilisateur a choisi ce type d'information.

### Options

Fonction utilisée pour définir l'angle actif et l'échelle active à utiliser dans le dessin.



### Méthode d'exécution

#### Action

1. À partir de la fenêtre **Outils de dessin**, sélectionner dans le menu **Outils**, la fonction **Options**.
2. Dans le champ **Angle actif**, entrer la valeur désirée.
3. Dans le champ **Échelle active**, entrer la valeur désirée.
4. Appuyer sur le bouton **OK** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Annuler** pour désactiver la fonction.

## Rechercher à partir de

Fonction utilisée pour marquer dans le fichier de Normes le début de la recherche.

### Méthode d'exécution

#### Action

1. Sélectionner la catégorie dans l'arbre à partir de laquelle vous désirez démarrer la recherche.
2. À partir de la fenêtre **Outils de dessin**, sélectionner dans le menu **Outils**, la fonction **Rechercher à partir de**.

#### Résultat

Une flèche rouge vient se placer devant la catégorie.

## Rechercher dans les Normes

Fonction utilisée pour rechercher dans le fichier de Normes.

### Méthode d'exécution

#### Action

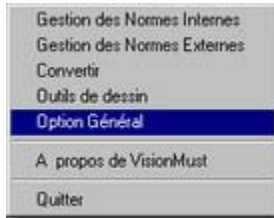
1. À partir de la fenêtre **Outils de dessin**, sélectionner dans le menu **Outils**, la fonction **Options**. Sélectionner l'entité de la norme que vous désirez convertir.
2. Puis, sélectionner l'entité du dessin que vous désirez rechercher dans la norme.

#### Résultat

Suite à la recherche, l'entité dans la norme apparaîtra en gris dans l'arbre.

## Option général

Fonction du logiciel permettant de limiter le nombre d'entités sujets au clignotement et de spécifier le chemin par défaut où sont sauvegardés les blocs / Cellules.



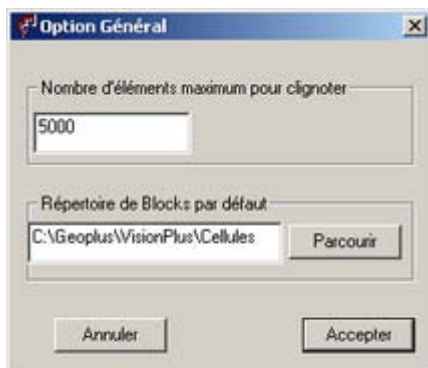
## Méthode d'exécution

### Action

1. Sélectionner **VisionMust** dans la barre de menu d'AutoCAD.
2. Sélectionner **Option général** dans le menu VisionMust.

### Résultat

La fenêtre **Options générales** apparaît.



### Action

3. Inscrire dans le champ le nombre d'éléments maximum pour clignoter lors de la recherche des éléments dans un dessin. Par défaut, la valeur est de **5000**.
4. Dans la section **Répertoire des blocs par défaut**, sélectionner en appuyant sur le bouton **Parcourir**, le répertoire où seront sauvegardés les blocs/cellules.
5. Appuyer sur le bouton **Accepter** pour activer la fonction.  
Ou  
Appuyer sur le bouton **Annuler** pour désactiver la fonction.

### Résultat

La recherche d'éléments ou d'entités se limitera à la valeur donnée par défaut.

Si aucun chemin n'est spécifié dans la définition d'une entité **Bloc/Cellule**, le chemin spécifié sera alors donné par défaut.

# ACCORD DE LICENCES GEOPLUS

## DROIT D'UTILISATION

En considération du paiement intégral, GeoPlus vous donne un droit non exclusif d'utilisation du logiciel. Une personne physique ou morale peut utiliser le logiciel de GeoPlus selon la quantité établie, soit sur un ordinateur autonome, soit en réseau. Si vous désirez utiliser le logiciel sur plus d'un poste, vous devez pour chacun de ces postes acquérir un nouveau droit d'utilisation et en acquitter le prix. Si vous avez une licence réseau vous pourrez utiliser en même temps un nombre de postes égal au nombre de postes conféré par votre licence réseau qui est habituellement d'un maximum de 5 postes à moins d'indication contraire contractuelle.

## RESTRICTIONS

Vous n'êtes autorisé à altérer, fusionner, modifier ou adapter le logiciel d'aucune manière, qu'il s'agisse d'ingénierie inverse, de désassemblage ou de désagrégation.

Vous ne pouvez pas vendre, distribuer, prêter, louer, louer à bail, ou autoriser l'utilisation du logiciel ou d'une copie.

Toutefois, vous pouvez transférer le logiciel de manière définitive à condition de transférer le logiciel, le présent accord et toute la documentation ainsi que les supports médiatiques et de ne garder aucune copie. Tout transfert du logiciel doit comprendre l'extension la plus récente ainsi que toutes les versions précédentes.

## DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Tous les droits de propriété intellectuelle du logiciel et de la documentation de l'utilisateur appartiennent à GeoPlus et sont protégés par les lois canadiennes sur la propriété intellectuelle et les droits d'auteurs. Le logiciel est et demeure la propriété exclusive de GeoPlus et le présent accord n'entraîne le transfert au client d'aucun autre droit que celui d'utiliser le logiciel suivant les conditions énoncées aux présentes.

## GARANTIE LIMITÉE

Pendant une durée de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, GeoPlus garantit que les supports magnétiques sur lesquels est distribué le logiciel, ainsi que la documentation de l'utilisateur, ne possèdent aucun défaut de matériel ou de fabrication. GeoPlus se réserve le droit, à sa seule discrétion, de vous rembourser le montant déboursé pour le logiciel ou de vous fournir des articles réparés sans frais, à condition que les articles défectueux soient renvoyés dans les 90 jours suivant la date d'achat. Toute utilisation incorrecte ou modification non autorisée annule cette garantie limitée.

Le client reconnaît que le présent logiciel est conçu à partir d'un langage informatique et est sujet à des modifications constantes pour améliorer son efficacité, ses fonctions et sa compatibilité avec le système d'opération. L'obligation de GeoPlus n'est pas une obligation de résultats, mais une obligation de moyens.

Par conséquent,

## LIMITATION DE LA RESPONSABILITÉ

Étant donné qu'un logiciel est fondamentalement complexe et ne peut pas être dénué d'erreurs, il vous incombe de vérifier votre travail et de faire des copies de sauvegarde : Sinon, GeoPlus ne sera pas responsable d'un tel manquement. GeoPlus ne sera d'aucune façon responsable des dommages indirects, spéciaux, accessoires, délictueux, économiques, compensatoires ou consécutifs causés par l'impossibilité d'utilisation des produits ou des services de GeoPlus, y compris de façon non limitative, les dommages ou les coûts associés à une diminution ou une perte de profits, des affaires, de la clientèle, des données ou des programmes informatiques, même si la possibilité de tels dommages a été exposée. En aucun cas, la responsabilité de GeoPlus à payer les dommages ne peut dépasser la somme déboursée pour le logiciel responsable des dommages.