

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
Produits	12
rmDATA GeoDesktop	12
Informations sur la version	12
Notes	12
Changements dans la version 2022.4	12
Changements dans la version 2022.3	13
Changements dans la version 2022.2	14
Änderungen in Version 2022.1	15
Démarrer le programme	16
Changements dans la version 2021.3	16
Portail clients	17
Lizenzmanager	17
Démarrer le programme	17
Démarrer le programme	18
Dialogue de démarrage	18
Sélectionner la méthode de travail	18
Arrêter le programme	18
Interface utilisateur	18
Fenêtre graphique	18
Fenêtre graphique	18
Naviguer dans la fenêtre graphique	18
Informations sur les objets	19
Gestionnaire de signets	19
Gestionnaire de mesures	19
Barre d'état	20
Documents	21
Documents	21
Nouveau document	21
Nouveau document avec assistant	22
Ouvrir un document	22
Ouvrir les derniers documents utilisés	22
Fermer un document	22
Enregistrer un document	22
Enregistrer un document sous	22
Démarrer l'assistant d'impression	22
Paramètres d'impression	22
Zone d'impression - Position	23
Assistant d'impression - Détails	23
Restrictions pour l'impression	25
Envoyer un document	25
Propriétés du document	25
Paramètres du programme	26
Paramètres de programme	26
Paramètres de programme - Graphique	26
Paramètres de programme - Visualisation	27
Paramètres de programme - Modules d'application	27
Paramètres de programme - Divers	27
Paramètres de programme - Dossiers	27
Données	28
Afficher la sélection en vue tableau	28
Afficher les objets sélectionnées en vue tableau	29
Trier les polygones selon le parcours	29
Sélectionner des objets par un polygone	30
Démarrer la recherche rapide	30
Rechercher les coordonnées	31
Ouvrir le gestionnaire de recherche	31
Recherche préconfigurée	31
Gestionnaire de recherche	32
Exporter la recherche	32
Importer la recherche	33
Ouvrir le Gestionnaire de source de données	33
Ajouter une carte de base	33

Importer les données	33
Importer les données	33
Import ASCII	34
Importer les points depuis les fichiers ASCII	34
Assistant de mappage d'importation ASCII	35
Import Autodesk DWG	36
Importation de données depuis fichiers Autodesk DWG	36
Importation de données depuis fichiers Autodesk DXF	37
Assistant de mappage pour éléments DWG, DXF	38
Import Esri Shape	40
Importation de données depuis fichiers ESRI-Shape	40
Assistant de mappage Importation Esri-Shape	41
Interface IGLIS	42
Importer les données depuis les fichiers DXF Post-Anhang-A	42
Import rmDATA XML	43
Importation de fichiers depuis rmDATA XML	44
Importation de fichiers depuis rmDATA XML	44
Import rmGEO	45
Importer les points depuis rmGEO	45
Importation données depuis rmGEO/CodeGrafik	46
Importation de données depuis rmGEO/CodeGrafik Basis	46
Importer les données attributives	47
Importer données attributives depuis données ASCII	47
Assistant de mappage d'importation données attributives depuis fichier ASCII	48
Exporter les données	49
Exporter les données	49
Exporter l'extrait de l'écran en DXF	49
Exporter les redlining en KML	50
Exporter les données comme fichier DWG Autodesk	50
Exporter les données comme fichier Géodatabase rmDATA	51
Exporter les données Shape vers Géodatabase rmDATA privée	51
Adapter la source de données	52
Cartes thématiques	52
Copier le graphique dans le presse-papiers	53
Vue	53
Ouvrir le gestionnaire de signets	53
Ajouter comme signet	53
Pan dynamique	53
Zoom dynamique	53
Zoom fenêtre	54
Zoom vers l'étendue	54
Définir la vue de démarrage	54
Supprimer la vue de démarrage	54
Afficher/masquer le gestionnaire d'affichage	54
Afficher/masquer la vue tableau	54
Afficher/masquer les informations d'objets	54
Afficher/masquer le gestionnaire de mesures	54
Analyse	55
Fonctions d'analyse	55
Sélectionner des objets par intersection	55
Créer des objets par intersection	55
Créer une zone tampon	56
Créer des polygones à partir de contours de surfaces	57
Diagramme de Voronoi	57
Regrouper des objets	58
Créer une surface depuis surfaces partielles	58
Redlining	58
Redlinings	59
Redlining	59
Cotations	59
Déplacer un texte de cote	59
Déplacer les redlinings	59
Supprimer les redlinings	59
Gestionnaire d'affichage	60
Général	60

Vue d'ensemble	60
Filtre de sélection	60
Afficher ou masquer	60
Gérer la sélectivité	60
Favoris	61
Filtrer les types d'objets affichés	61
Etat d'affichage	62
Zoom sur une classe d'objet	62
Gestionnaire des sources de données	62
Gestionnaire de source de données	62
Créer une nouvelle Géodatabase	63
Source de données	63
Sources de données	63
Priorité d'affichage des sources de données	64
Fichiers AutoCAD DWG e DXF	65
Géodatabase (GeoDB)	65
Fichiers PDF	66
Données raster	66
Services WMS e WMTS	66
Données ESRI Shape	68
Transformer une source de données	68
Ajuster graphiquement	69
Mettre en surbrillance (temporaire)	69
Définition de la plage d'échelle	70
Enregistrer une définition de style dans un fichier	70
Charger la définition de style depuis un fichier	70
Applications	71
Application Tâches et Documents	71
Général	71
Tâches sérielles	71
Modifier les tâches	72
Ajouter une tâche	72
Assistant des tâches	72
Gestionnaire des tâches	73
Aperçu des tâches	74
Modifier les documents	74
Ajouter les documents	75
Assistant des documents	75
Activer l'application	76
Application Edition	76
Général	76
Activer une application	76
Passage en mode édition	76
Charger une zone	77
Passage en mode visualisation	77
Constructions	77
Méthodes de construction	77
Intersection d'arcs	78
Point de détail	78
Point projection orthogonale	79
Point polaire absolu	79
Point polaire relatif	79
Intersection de droites	80
Intersection Cercle - Segment	80
Orthogonale	80
Point de détail relatif	81
Stationnement	81
Point milieu	82
Centre du cercle	82
Barre d'outils contextuelle	82
Barre d'outils contextuelle	82
Annuler les opérations	82
Copier	83
Déplacer	83
Supprimer	83

Déplacer les points	84
Tourner les points	84
Couper une polyligne	85
Insérer des points intermédiaires	85
Remplacer un point intermédiaire	85
Déplacer un point intermédiaire	85
Supprimer un point intermédiaire	86
Joindre une polyligne	86
Continuer une polyligne	87
Insérer un objet comme limite de polyligne	87
Supprimer un objet comme limite de polyligne	87
Etendre/ajuster une polyligne	87
Ajuster une polyligne	88
Décaler	88
Inverser la direction d'une polyligne	88
Modifier le rayon	88
Arc par 2 segments	88
Redresser des segments	89
Segments en arcs tangents	89
Compenser une polyligne	90
Ajouter un point d'insertion de surface	90
Déplacer un point d'insertion de surface	90
Supprimer un point d'insertion de surface	91
Calculer les surfaces	91
Définir des surfaces comme non valables	91
Afficher/masquer la hachure de surfaces	91
Afficher/masquer le périmètre des surfaces	92
Activer/désactiver les lignes de cotation	92
Déplacer une ligne de cote	92
Cotation - Insérer/Supprimer un point intermédiaire	92
Modifier un texte	93
Tourner le texte d'une étiquette	93
Sélection de données	93
Tourner	94
Miroiter	94
Aligner des points	95
Editer les données attributives	95
Editer les données attributives	95
Activer les formules d'attribut	95
Barre d'état	96
Gestionnaire d'affichage	97
Nouveaux objets	97
Nouveaux objets	97
Insérer des points	98
Insérer des symboles-2-points	98
Insérer des symboles-3-points	99
Insérer des polygones	99
Insérer des cercles	100
Insérer des symboles de polyligne	101
Insérer des surfaces	101
Convertir une polyligne en surface	102
Insérer des textes	103
Insérer des cotes de distance	103
Insérer une cote entre coins	104
Insérer des cotes d'arc	104
Insérer des cotes angulaires	104
Insérer des cotes de ligne de base	104
Insérer des groupes	104
Changer le type	105
Datenbank	105
Exporter une base de données	105
Exporter une base de données	105
Exporter les points en format ASCII	106
Exporter les données comme fichier DXF Autodesk	107
Exporter les données comme fichiers ESRI-Shape	108

Exporter les données comme fichier XML rmDATA	108
Exporter les points vers rmGEO	109
Exporter les données vers le Géodatabase rmDATA	109
Exporter les données en format IGLIS	110
Paramètres de projet	110
Général	110
Paramètres de projet - Général	111
Système de coordonnées	111
Points	112
Unités	112
Calculs	112
Attributs de classe	113
Nettoyage des points	113
Affichage	113
Regénérer l'affichage	113
Affichage graphique	114
État de la sauvegarde	114
Gabarit de projet	114
Structure d'un gabarit de projet	114
Clés du gabarit de projet	115
Géodatabase Enterprise	116
Bearbeiten	117
Regénérer	117
rmGEO4	117
rmGEO Gestionnaire de connexions	117
Etiquettes	117
Etiquettes	117
Insérer une nouvelle étiquette	117
Déplacer les étiquettes	118
Positionner une étiquette	118
Copier une étiquette	119
Tourner les étiquettes	119
Rabattre une étiquette	119
Supprimer les étiquettes	120
Afficher les étiquettes	120
Masquer les étiquettes	120
Activer la ligne de repère	120
Désactiver la ligne de repère	120
Réinitialiser les lignes de repère	121
Définir le tracé d'une ligne de repère	121
Calculer	121
Calculer	121
Intersection d'arcs	121
Intersection de droites	122
Intersection entre cercle et droite	122
Points de détail	123
Point de projection orthogonale	123
Point polaire	124
Détermination des altitudes	124
Interpolation (avec Altitude)	125
Corriger	125
Fonctions de nettoyage	125
Assistant de nettoyage	125
Nettoyage de grappe de points	127
Point sur segment	128
Couper les segments qui se croisent	129
Topologie Noeuds-Arêtes	129
Supprimer une intersection	130
Objets identiques	131
Réduire les sommets	131
Analyse	132
Ajouter des surfaces à une surface	132
Extraire surfaces d'une surface	132
Reprendre les données attributives	133
Vue	133

Activer la visibilité des objet	133
Extras	133
Extras	133
Numérotation libre des points	134
Filtrer	134
Gérer le filtre	134
Filtre	136
Application Enterprise Geodatabase	136
Affichage et édition de données d'une Enterprise Geodatabase rmDATA	136
Schéma de base de données	137
Créer un schéma de base de données	137
Actualiser un schéma de base de données	138
Paramètres d'une Enterprise Geodatabase	139
Paramètres d'une Enterprise Geodatabase en Mode Visualisation	139
Paramètres d'une Enterprise Geodatabase en Mode Édition	140
Editer, zones verrouillées	141
Application de filtres dans la Enterprise Geodatabase rmDATA	141
Afficher l'historique des objets	142
Régions de projet	142
Régions de projet	142
Région de projet - Import depuis fichier Geodatabase rmDATA	144
Statistiques des objets repris	145
Statistique sur la région de projet courante	145
Source de données attributives Oracle	145
Source de données Oracle Spatial	146
Fonctions SQL	146
FME Geodatabase Provider	146
Notes de version	146
Informations générales	146
Version 2022.3	147
Version 2022.2	147
Version 2021.4	147
Version 2021.3	147
Généraux	147
Quick Facts	147
Geometry Support	148
Connexion avec une GéoDatabase Enterprise	148
Reader Parameter	148
Généraux	148
REPRESENTATION	149
VIEW	149
SCALE	149
Maximum objects per tile	149
VERSION	149
SEARCH ENVELOPE	149
Writer Parameters	149
REPRESENTATION	149
VIEW	149
SCALE	149
VERSION	150
Use Transactions, Features To Write Per Transaction	150
FORCE CONFIGURATION	150
Update Existing Data	150
Formatparameter: Truncate Objecttype	150
Feature Representation	150
Etiquettes	150
Etiquettes	150
Exemple de définition directe des étiquettes :	151
Exemple pour travailler avec le rmgeodb annotation sid	152
Points	152
Lignes	152
Surfaces	152
Texte	152
Symboles-2-Points	152
Symboles-3-Points	153

Symboles de polygones	153
Befüllen von Klassenattributen	153
Classes d'objets non supportées	153
Application Inventory Manager Connector	153
Application Signalisation Routière	154
Applications	154
Application DBE	154
Application Cadastre Bien-fonds DE	154
Applications	154
Application A1 Lageplan	154
Application Comm - Unity GeOrg	154
EVN	154
Informations sur la version	154
Skripts	154
Plan d'affectation	154
Styling Flächenwidmungsplan Burgenland	154
Alternative: Import der Shape-Dateien in eine rmDATA GeoDatabase	155
Styling Flächenwidmungsplan Kärnten	155
Alternative: Import der Shape-Dateien in eine rmDATA GeoDatabase	158
Styling Flächenwidmungsplan Oberösterreich	158
Styling Flächenwidmungsplan Steiermark	160
Application Cadastre des Immeubles et des Adresses AT	162
Importer les données	162
Application Magistrat Salzburg	162
Application rmINFOConnector	162
Applications	162
Plan de situation et MO Suisse	162
Informations sur la version	162
Général	162
Version 2022.3	162
Version 2022.2	163
Version 2022.1	163
Interlis	163
Général	163
Observations thématiques	164
Spécialement pour Fribourg (Freiburg)	164
Skripts	165
Propositions de mutations	165
Créer des propositions de mutations	165
Vérification	165
Livraison	165
Variantes	165
Appendice	165
Glossaire	165
Editeur des styles	167
Editeur de styles	167
Conditions	167
Propriétés des objets surfaciques	167
Propriétés des objets linéaires	169
Propriétés des objets ponctuels	171
Attributs internes	172
Etiquettes	174
Plages d'échelle	174
Configuration	175
Éditeur de configuration	175
Interface d'utilisateur de l'éditeur de configuration	175
Dialogue des affichages	175
Dialogue des versions	175
Dialogue des vues	175
Dialogue des filtres	175
Dialogue des sources de données externes	175
Dialogue: Groupes d'objets	175
Dialogue des groupes d'affichage	177
Dialogue des propriétés	178
Dialogue de la console de commande	178

Types d'objets	179
Nouveau type	179
Modification des types d'objet	179
Affichage de Base	179
Ajouter un affichage	179
Clé	179
Section 'ajouter'	180
Attributs	180
Ajouter une règle de style en fonction de l'échelle (plage d'échelle)	180
Ajouter une règle de style en fonction de l'attribut	181
Filtrer les types d'objets	181
Vue en tableau	182
Menu Fichiers	182
Exportation des noms d'objets et des attributs	182
Export XML	182
Exportation d'une configuration	182
Description du format XML des configurations rmDATA	182
Exportation des noms des types d'objets	185
Menu Vérifier	186
Vérification du dessin prototype	186
Blocs inutilisés	186
Blocs manquants	186
Assistant des layers	186
Menu Extras	187
Création d'une liste de types de points	187
Création de la conversion des types de points	187
rmGEO/CodeGrafik - Création de la liste des codes de mesure	187
rmGEO/CodeGrafik - Mise à jour de la liste des codes de mesure	188
CodeGrafik - Documentation	188
Création de la liste d'appareils de mesure	188
Configuration	189
Général	189
Indications générales pour créer une configuration	189
Mesures de longueur	189
Couleur	189
Styles de ligne	190
Astuces	190
Astuces pour la création de configurations	190
Comment commencer au mieux?	190
Structuration d'une configuration	190
Conseils pour l'affichage de types d'objets	191
Conseils pour améliorer les performances	191
Utilisation des plages d'échelles	192
Structuration d'un dessin prototype	193
Contrôle de qualité	194
Reprise d'une configuration depuis rmMAP	194
Attributs	195
Description de la configuration - Attributs	195
Valeurs par défaut	196
Utilisations des attributs dans les clés	197
Formules de calcul pour les attributs	197
Utilisation du compteur	198
Attributs globaux	198
Attributs internes	198
Formules	202
Formules	202
Types de données	202
Fonctions avec des nombres	203
Fonctions pour les chaînes de caractères	204
Conditions	207
Utilisation des formules dans les clés	208
Paramètres pour tous les types d'objets	209
Etiquettes	210
Etiquette	210
Exemples	217

Points	218
Description de la configuration - Point	218
Description de la section - Général	218
Description de la section - Bloc	219
Variables - Liste de valeurs	222
Description de l'expression valueof pour la condition de visibilité	222
Description de la section - Signe	223
Attributs spécifiques pour les classes	223
Repositionnement de textes	223
Signe du point	224
Description de la configuration - Signe de point	224
Description de la section - Général	224
Description de la section - Bloc	224
Catégories de signes	225
Description de la configuration - Catégorie de signes	225
Description de la section - Général	226
Description de la section - Condition	226
Symbole-2-points	226
Description de la configuration - Symbole-2-points	226
Description de la section - Général	226
Description de la section - Bloc	227
Variables - Liste de valeurs	230
Symbole-3-points	230
Description de la configuration - Symbole-3-points	230
Description de la section - Général	230
Description de la section - Bloc	231
Variables - Liste de valeurs	234
Surfaces	234
Description de la configuration - Surface	234
Description de la section - Général	235
Description de la section - Ligne périmètre	236
Description de la section - Hachure	238
Description de la section - Signes conventionnels	239
Description de la section - Point d'insertion principal-Symbole	240
Description de la section - Point d'insertion principal-Texte	242
Description de la section - Etiquette de surface	244
Variables - Liste de valeurs	246
Attributs spécifiques à la classe	246
Fichier motif de remplissage	247
Polylignes	249
Description de la configuration - Polyligne	249
Description de la section - Général	250
Description de la section - Ligne	252
Description de la section - Symbole-Général	253
Description de la section - Symbole	254
Variables - Liste de valeurs	255
Attributs spécifiques pour classes	256
Symboles de polyligne	256
Description de la configuration - Symbole de polyligne	256
Description de la section - Général	256
Description de la section - Bloc	257
Variables - Liste de valeurs	260
Profil	260
Description de la configuration - Profil	260
Description de la section - Général	261
Description des sections - Abscisse/Ordonnée	262
Description de la section - Plan de référence	262
Description de la section - Bande	262
Description de la section - Bande d'annotation	263
Description de la section - Symbole	264
Description de la section - Ligne	265
Description de la section - Etiquette	266
Bandes d'annotations de profil - Liste de valeurs	267
Description de la section - Objets d'intersection	269
Description de la section - Filtre de sommets	269

Variables - Liste de valeurs	269
Omission de points de référence	270
Textes	270
Description de la configuration - Texte	270
Description de la section - Général	270
Variables - Liste de valeurs	271
Cotes de distance	271
Description de la configuration - Cote de distance	271
Description de la section - Général	272
Description de la section - Cote-Général	273
Description de la section - Ligne de cote	274
Description de la section - Ligne d'attache de cote	275
Variables - Liste de valeurs	275
Cotes d'arc	275
Description de la configuration - Cote d'arc	276
Description de la section - Général	276
Variables - Liste de valeurs	276
Cotes angulaires	277
Description de la configuration - Cote angulaire	277
Description de la section - Général	277
Description de la section - Cote-Général	278
Description de la section - Ligne de cote	278
Description de la section - Ligne d'attache de cote	279
Variables - Liste de valeurs	280
Cotes multiples	280
Description de la configuration - Cote multiple	281
Description de la section - Général	281
Description de la section - Ligne de cote	282
Cotes de points intermédiaires	283
Description de la configuration - Cote de points intermédiaires	283
Description de la section - Général	283
Description de la section - Bloc	284
Description de la section - Cote-Abscisse	286
Description de la section - Ligne de cote-Abscisse	288
Description de la section - Ligne d'attache de cote-Abscisse	289
Description de la section - Cote-Ordonnée	290
Description de la section - Ligne de cote-Ordonnée	291
Description de la section - Ligne d'attache de cote-Ordonnée	292
Variables - Liste de valeurs	293
Eléments CAD	293
Description de la section - Général	294
Création de configurations à utiliser dans GeoApp	294
Régions de projet	295
Configuration-Script	296
Créer une configuration à l'aide d'un script	296
Structuration d'un fichier de script	296
Paramètres généraux	297
Affichage	297
Types d'objet	297
Lignes de repère	299
Attributs	299
Groupe d'affichage	300
Groupe d'objets	300
Sources de données externes	301
Filtre	301
Scripting	304
Scripting Général	304
Introduction	304
Interface utilisateur	304
Gestionnaire de scripts	304
Sortie de script	305
Editeur de scripts	305
Commands	305
Application Régions de Projet	305
Application Modèle de Terrain et Profils	305

Geometry	305
IO	305
Projet	305
Project.Assets	306
Project.Configuration	306
Astuces	306
Description du format Mappage Autodesk	306
Table de mappage - Conversion de fichiers DWG, DXF	306
Table de conversion - Paramètres globaux	307
Table de mappage - Attribution	309
Mappage d'attributs - Points	309
Attribution des attributs	313
Mappage d'attributs - Surfaces	316
Mappage d'attributs - Polygonales	318
Mappage d'attributs - Textes	320
Mappage d'attributs - Symboles de polyligne	321
Mappage d'attributs - Symboles-2-points	321
Mappage d'attributs - Symboles-3-points	322
Mappage d'attributs - Mesure de distances/de contrôle	323
Table de mappage - Fonctions spéciales	324
Table de mappage - rmMAP-Migration	327
Description du format de mappage ESRI-Shape	329
Description du format XML	331
Description du format rmDATA-XML	331
Paramètres de fichiers	333
Coordonnées	334
Noms des points	335
Points	335
Segments	336
Polylignes	338
Polygone	339
Surfaces	340
Textes	341
Cotes	342
Groupes	345
Attributs	346
Rotation d'objets	346
Ligne de repère	347
Affichage graphique	348
ALKIS-Données des propriétaires	348
Positions absolues	348

Produits

rmDATA GeoDesktop

rmDATA GeoDesktop est une application pour la représentation et l'analyse d'informations géographiques. GeoDesktop affiche rapidement et facilement les données SIG de différents formats et offre des outils pour les analyser.

Vous trouverez des informations sur la configuration requise sur le site <https://www.rmdatagroup.com/systemvoraussetzungen/>.

Informations sur la version

Notes

Pour plus d'informations sur les exigences du système, voir: <https://www.rmdatagroup.com/systemvoraussetzungen/>.

Compatibilité

Les Documents (Geodoc) sont compatibles avec GeoDesktop-Version 2022.2

Les GéoDatabase privées sont compatibles avec GeoDesktop-Version 2022.2

Les configurations sont compatibles avec GeoDesktop-Version 2022.2

GéoDatabase Enterprise

Base de données Oracle Version **40** Base de données SQL-Server Version **18**

Il n'est donc pas nécessaire de mettre à jour la base de données par rapport à GeoDesktop 2022.2.

Échange de données avec d'autres produits

Les versions suivantes sont compatibles:

rmDATA GeoWeb 2022.3

rmDATA InventoryManager 2022.3

rmDATA GeoMapper 2022.3

rmGEO 2022.3

rmDATA GeoDB-Provider pour FME Desktop 2022.3

Changements dans la version 2022.4

Général

Gestionnaire de licences

Dans le Gestionnaire de licences, vous trouverez des informations supplémentaires sur les clés qui peuvent être utiles en cas d'erreur.

Sources de données

VTS – Vector Tile Service

Les Vector Tiles sont des paquets de géodonnées regroupées dans des "tuiles" prédéfinies de forme carrée et transmises par le Web. En Autriche, les limites et les symboles du cadastre foncier du kataster.bev.gv.at peuvent ainsi être intégrés et utilisés directement.

[Voir aussi...](#)



Notez qu'aucune coordonnée valable juridiquement ne peut être dérivée depuis le kataster.bev.gv.at!

WMS et WMTS

[Voir aussi...](#)

Dossier des utilisateurs et de la société

Enregistrez vos connexions WMS / WMTS dans le dossier de l'utilisateur ou de la société.

Layer

Pour chaque Service, enregistrez également les layers utilisés.



A cause des modifications, vos services précédemment enregistrés n'afficheront plus. Vous trouverez les raccourcis dans le fichier %AppData%\rmDATA\GeoDesktop\rmdata_konfiguration.xml et vous pouvez les enregistrer comme nouveau service.

Application Edition

Changer longueur

La commande permet d'allonger le premier ou le dernier segment d'une polyligne d'un montant fixe ou de spécifier une nouvelle longueur du segment.

[Voir aussi...](#)

Repositionner point

Indépendamment de la présence d'autres objets à la même position, un point peut être déplacé à une autre position avec la commande "Repositionner point".

[Voir aussi...](#)

Importations de grand volumes de données

Pour les importations importantes, notamment avec recalcul de surface, le délai d'attente a été augmenté. Vous trouverez les paramètres dans les [Paramètres du programme](#).

Application Inventory Manager Connector

Supprimer

Lorsque vous supprimez des Assets, l'image correspondante est également supprimée et vice versa.

Changements dans la version 2022.3

Général

Gestionnaire de licences

En haute à gauche vous avez l'accès direct au gestionnaire de licences. Vous verrez ici les sessions en cours, les clés de licence disponibles et les modules resp. applications activés. Ce dialogue permet également d'activer et de mettre à jour les licences ou de modifier les paramètres de réseau.

[Voir aussi...](#)

Assistant d'impression

L'assistant d'impression vous permet d'accéder à n'importe quel layout d'impression. Dans ce but, sélectionnez le format de papier "Tout".

Sources de données

Données Shape La transformation de coordonnées est effectuée à partir des informations contenues dans les données Shape au moyen d'une stratégie de transformation automatique. Veuillez vérifier le résultat et l'écraser si nécessaire dans les propriétés de la source de données.

Transfert

DKM 1994

L'importation des données DKM dans l'ancien format a été supprimée.

FMEProvider

Setup

Un nouveau Setup est disponible pour faciliter l'installation de FME Desktop. Pour l'installation sur FME Server, veuillez continuer à utiliser le fichier ZIP.

Spécialement pour la Suisse

Recherche des confinantes

Lors de la recherche des confinantes, le bien-fonds initialement choisie n'est pas co-sélectionnée.

Configuration (pour les administrateurs)

Editeur de configuration

Il y a quelques améliorations dans l'éditeur de configuration. C'est-à-dire

L'assistant des layers considère aussi les layers pour les lignes de repère et les symboles d'élimination

Le contrôle des blocs considère aussi les signes des points

Listes de valeurs

Si les valeurs d'une liste de valeurs sont exclusives et que l'attribut n'est pas obligatoire, vous pouvez supprimer une entrée sélectionnée.

Changements dans la version 2022.2

Edition

Copie de données via le presse-papiers

Si vous insérez les données dans le même fichier, vous pouvez les déplacer directement en spécifiant les points de début et de fin.

Longueur des noms de points

Dans les paramètres du fichier sous Points, vous pouvez définir le nombre de chiffres du numéro de point à afficher dans l'image.

[Voir aussi...](#)

Transfert

Exportation ESRI-Shape

Lors de l'exportation des données Shape, vous pouvez spécifier en détail le type de données à utiliser pour Int dans le fichier de mappage. Vous trouverez plus de détails [ici](#)

Application Enterprise

Restaurer la version précédente

Lors de l'édition de zones de projet, cette commande permet de rétablir les objets modifiés ou supprimés à leur état d'origine.

Spécialement pour le Lichtenstein

WMS-Dienst

Ein neuer WMS-Dienst "LI - WMS Lichtenstein" ist in der Auswahlliste verfügbar.

Um den Dienst zu aktivieren, lesen Sie [hier](#), wie Sie den Standard von rmDATA wieder herstellen.

Spécialement pour le Luxembourg

WMS / WMTS-Dienst

Ein neuer WMS-Dienst "LU – Open Data WMS" und ein neuer WMTS-Dienst "LU – Open Data WMTS" sind in der Auswahlliste verfügbar.

Um den Dienst zu aktivieren, lesen Sie [hier](#), wie Sie den Standard von rmDATA wieder herstellen.

Spécialement pour l'Autriche

GeoTIFF-Daten mit DOM vom BEV

Die vom BEV bereit gestellten Orthofotos können angezeigt werden.

WMS-Dienste

Sie WMS-Dienste von Salzburg wurden aktualisiert.

Um den Dienst zu aktivieren, lesen Sie [hier](#), wie Sie den Standard von rmDATA wieder herstellen.

Configuration (pour administrateurs)

Types de surfaces

Si une nouvelle surface est insérée à l'aide d'un point d'insertion, le dessin doit être nettoyé pour des raisons techniques afin de trouver le périmètre de surface correspondant. Toutefois, vous pouvez désormais limiter les polygones à affecter pour toutes les surfaces. Seuls les polygones indiquées seront nettoyés.

En outre, vous pouvez sélectionner si vous voulez ou non considérer les polygones masquées lors de la recherche du périmètre de la surface.

Vous trouverez une description des clés [ici...](#)

Änderungen in Version 2022.1

Allgemein

Monitore mit hoher Auflösung

Mit der neuen Version haben Sie auch bei einer hohen Bildschirmskalierung auf Monitoren mit hoher Auflösung eine gute Darstellung der Dialoge.

Tabellenansicht

Beim Excel-Export aus der Tabellenansicht werden alle Zahlenwerte mit voller Genauigkeit exportiert. Die Daten werden in der Excel-Datei mit Excel-Mitteln gerundet dargestellt. Möchten Sie mehr Stellen sehen, so können Sie das mit in Zellen-Formatierung von Excel ändern.

Fachschale Editieren

Kopieren über Zwischenablage

Mittels [Strg]+C bzw. im Menü unter "[Bearbeiten - Kopieren über Zwischenablage](#)" kopieren Sie die selektierten Elemente in die Zwischenablage. Dabei können Sie sowohl auf die gerade bearbeiteten Daten als auch auf externe Datenquellen zugreifen. Mit [Strg]+V bzw. im Menü unter "[Bearbeiten - Einfügen über Zwischenablage](#)" fügen Sie die Daten in der gleichen Datei oder in einer anderen wieder ein. Das funktioniert auch produktübergreifend zwischen rmDATA GeoMapper, rmDATA GeoDesktop und rmDATA GeoDesigner.

Punktänderungsdialog

In den Dateieinstellungen steuern Sie, wann Sie bei Punktkollisionen die Details im Punktänderungsdialog sehen möchten. Soll die Kollision immer automatisch bearbeitet werden, möchten Sie den Dialog immer sehen oder nur wenn eine gewisse Fehlergrenze überschritten wurde. Weitere Informationen finden Sie [hier...](#)

Texte positionieren

Mit dem neuen Befehl verschieben und verdrehen Sie die Texte und Beschriftungen in einem Rutsch.

Datenquellen

Affine Transformation

Externe Daten können mittels affiner Transformation eingepasst werden. Ein mit affiner Transformation eingepasstes Orthofoto wird mit seinen Parametern korrekt dargestellt.

Importe und Exporte

DWG-/DXF-Export

Bei einem Export in 3D wird die Flächenumfahrung mit Höheninformationen ausgegeben.

Ausdrucke

Druckvorlagen

In den Druckvorlagen kann bei jedem Layoutelement der Bezugspunkt (links unten, links oben, rechts unten oder rechts oben) angegeben werden. Haben Sie einen Plankopf auf der rechten Seite des Blattes, dann bleibt dieser auf der rechten Seite, auch wenn Sie die Papiergröße verändern.

Fachschale Enterprise

Bearbeitung von Objekten, die zum Teil im Projektgebiet liegen

Sollte ein Objekt zu groß für ein Projektgebiet sein, dann entscheiden Sie, ob es dennoch bearbeitet werden kann. Die Einstellungen finden Sie in den [Dateieinstellungen Enterprise](#).

FME Provider

Punkte

Bei einem Punktsymbol, das aus mehreren Blöcken besteht, kann jeder Block separat verdreht werden.

Symbole

Bei den 2- und 3-Punktsymbolen können die Beschriftungen übertragen werden.

Beschriftungen

Bei den Beschriftungen können auch weitere Eigenschaften gesetzt werden: Textausrichtung (Alignment), Verschiebe- und Verdrehkonfiguration

Démarrer le programme

Démarrage de l'application rmDATA GeoDesktop

Après l'installation du programme, une icône est créée sur le bureau. .

Après le démarrage du programme une [dialogue de démarrage](#) s'ouvre.

Changements dans la version 2021.3

Généralités

RMproject

Avec le logiciel d'organisation RMproject, vous pouvez enregistrer, gérer et analyser les données relatives aux projets, aux employés et aux clients. Utilisez rmDATA GeoProject pour un travail orienté projet comme auparavant ou profitez de la nouvelle intégration de RMproject.

Paramètres de pays et de langue

Dans les paramètres du programme, vous pouvez également sélectionner ultérieurement le pays et la langue.

Construction

Continuer

Non seulement les polygones mais aussi les surfaces peuvent être étendues. Pour les surfaces, sélectionnez le segment qui sera remplacé par la nouvelle partie de surface. Conseil : si vous avez mesuré une nouvelle ligne comme limite, vous pouvez l'inclure efficacement avec l'option " Suivi de ligne automatique ". ATTENTION: la commande se trouve maintenant dans le menu " Editer " et non plus sous " Modifier ".

Supprimer point intermédiaire

Pour les lignes et les surfaces, vous pouvez non seulement supprimer des points intermédiaires individuels, mais aussi spécifier une plage avec de à.

Aligner points dans une polygône

Cette commande déplace les points perpendiculairement à la ligne sélectionnée.

Etendre des polygones

Lors de l'étirement de segments de ligne, un point d'appui supplémentaire n'est pas créé (facultativement), mais le point d'extrémité est déplacé.

Arrondissement des polygones

En option, seule une partie de la polygône peut être arrondie dans la commande « Raccorder ».

Données Importations, exportations, données externes

Importations et exportations sur mesure

Vous pouvez sauvegarder vos transferts avec les paramètres sélectionnés et les appeler directement la prochaine fois. Il est également possible de mettre les importations et exportations prédéfinies à la disposition de tous les collègues dans le répertoire de l'entreprise.

Exportation en Shape

Pour l'exportation en Shape, vous pouvez utiliser un mapping pour spécifier les attributs à exporter et définir le nombre de décimales. Un mappage doit désormais toujours être spécifié lors de l'exportation. Deux mappings sont fournis à cet effet :

- Par défaut : exporter comme avant
- Exportation_complète : Exportation de tous les attributs. Les attributs type d'objet, valeur de surface, valeur de droite, valeur de hauteur, etc. reçoivent un nom significatif. En outre, la rotation des points et des textes est exportée.

WMS Informations détaillées

Si le service WMS est sélectionné dans le gestionnaire d'affichage une infobulle contenant des informations détaillées apparaît selon

le service si vous restez plus longtemps sur une position avec la souris. Par exemple, dans le cas du plan de zonage, vous verrez une description du zonage en question. Configuration (pour les administrateurs)

CodeGrafik Tableaux de codes de mesure

Lors de la création des listes de codes de mesure, des lignes LIDEF sont saisies pour le pivotement et l'arrondi des segments de ligne.

Formules (Expressions) avec des chiffres

Si les calculs sont effectués avec des chiffres non valides, le résultat est vide.

Avec IsNaN(), vous pouvez reconnaître si un nombre à virgule flottante est invalide, c'est-à-dire "vide".

Scripts (pour les administrateurs)

Gestionnaire de script

Le filtre de saisie dans le gestionnaire de scripts vous aide à trouver plus rapidement le script souhaité.

Si les scripts sont stockés dans des sousdossiers, vous verrez également ce schéma dans le gestionnaire de scripts.

Ouvrir le nouveau script « ALL Projektverzeichnis »

Ouvre le répertoire dans lequel se trouve la geodb.

Script „ALL Koordinate finden.py“

Saisie plus aisée lors de la recherche de coordonnées

Application.Commands.PointAlignment

Commande pour aligner des points sur une ligne

Application.Project.GetObjects().WhereAttributeValue(...)

Lorsque l'on interroge des objets, on peut filtrer par un attribut.

Liste des types d'objets visibles et sélectionnables

```
- Application.Project.Configuration.VisibleObjectTypes
```

Liste de tous les types d'objets rendus visibles dans le gestionnaire d'affichage (à partir de la source de données éditée)

```
- Application.Project.Configuration.InvisibleObjectTypes
```

Répertorie tous les types d'objets rendus invisibles dans le Gestionnaire de présentation (à partir de la source de données modifiée)

```
- Application.Project.Configuration.SelectableObjectTypes
```

Liste des types d'objets sélectionnables (à partir de la source de données éditée)

```
- Application.Project.Configuration.NotSelectableObjectTypes
```

Liste des types d'objets qui ne peuvent pas être sélectionnés (à partir de la source de données éditée)

Application.Draw.IsObjectDrawnInGraphic(object)

Vérifier si un objet est actuellement visible dans le graphique

Point d'insertion de surface

Le point d'insertion de la surface est lisible et modifiable au moyen de la propriété InsertPointsGeometry

Portail clients

Lizenzmanager

Démarrer le programme

Démarrer le programme

Après l'installation du programme, une icône est créée sur le bureau.

Après le premier démarrage du programme, la [boîte de dialogue de démarrage](#) apparaît.

Dialogue de démarrage

Utilisez la boîte de dialogue de démarrage pour créer de nouveaux documents ou ouvrir des documents existants. Les derniers documents ouverts sont affichés dans une liste et peuvent être ouverts directement.

Sélectionner la méthode de travail

Le mode de travail vous permet de définir comment l'interface de GeoDesktop se présente et quels éléments de menu et commandes sont mis à disposition.

Information: Recherche facile – Regarder – Imprimer, par exemple pour les communes

Edition: Démarrage direct en mode édition pour éditer des cadastres simples (lanternes, arbres, etc.)

Administrer: Interface pour les administrateurs souhaitant créer des GéoDocuments pour d'autres utilisateurs

Edition en tant qu'expert: Démarrage direct en mode édition avec toutes les fonctionnalités

Démarrer en tant qu'expert: Démarrage de GeoDesktop en mode Visualisation avec toutes ses fonctionnalités

Avec l'option **Se rappeler la méthode de travail** le dialogue n'est plus affichée. L'affichage de la boîte de dialogue peut être réactivé dans le menu: [Document - Paramètres de programme - Divers].

Arrêter le programme

La fermeture de rmDATA GeoDesktop s'effectue via l'entrée de menu [Document - Quitter] ou via le bouton  dans la barre du titre.

Interface utilisateur

Fenêtre graphique

Fenêtre graphique

Dans la fenêtre graphique, toutes les données qui sont intégrées dans rmDATA GeoDesktop sont représentées.

Les propriétés de la fenêtre graphique (couleurs, rayon d'accrochage, dimension de la carte, etc.) sont définies via le menu:

[Impostazioni del programma - Visualisation](#).

Les informations suivantes s'affichent dans la barre d'état située en dessous de la fenêtre graphique:

Système de coordonnées du GéoDocument

Coordonnées

Echelle courante

Activité (lorsque les données sont en cours de chargement)

Voir aussi:

[Naviguer dans la fenêtre graphique](#)

Naviguer dans la fenêtre graphique

Les variantes suivantes sont disponibles pour modifier la portion visible de la carte dans la fenêtre graphique:

Barre d'outils de rmDATA GeoDesktop resp. dans le menu: [Visualisation]:

[Zoom étendu](#)

[Zoom fenêtre](#)

[Zoom +/-](#)

[Pan](#)

Naviguer avec la molette de la souris:

Pivoter la molette de la souris: La carte dans la fenêtre graphique est agrandie ou réduite.

Déplacer la souris lorsque la molette de la souris est enfoncée: Effectue un "Pan de la carte".

Informations sur les objets

La fenêtre "Informations d'objets" affiche les propriétés et les attributs des objets sélectionnés dans le graphique.



La fenêtre peut être activée via le Menu: [Visualisation - Afficher/masquer informations d'objets] .

Si plusieurs objets d'un même type ont été sélectionnés, les petites flèches situées dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue permettent de basculer entre les objets.

Différents types d'objets sont sélectionnés dans une liste déroulante pour afficher les données attributives.

Les attributs obligatoires sont affichés avec un arrière-plan en jaune.

Liens vers les fichiers

Des liens vers des fichiers peuvent également être enregistrés dans les données attributives. Si l'on clique sur le lien en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée, celui-ci s'ouvre via Windows. Les liens de fichiers sont reconnus lorsqu'ils commencent par les caractères suivants:

Caractères	Description
C:\	Chemin absolu du fichier, toutes les lettres du lecteur
\\	Chemin UNC
\	Chemin d'accès relatif au fichier à partir de l'emplacement du fichier intégré dans GeoDesktop
.\	Chemin d'accès relatif au fichier à partir de l'emplacement du fichier intégré dans GeoDesktop
..\	Chemin d'accès relatif au fichier à partir du dossier parent dans lequel est mémorisé le fichier inclus dans GeoDesktop
/	Chemin d'accès relatif au fichier à partir de l'emplacement du fichier intégré dans GeoDesktop
./	Chemin d'accès relatif au fichier à partir de l'emplacement du fichier intégré dans GeoDesktop
../	Chemin d'accès relatif au fichier à partir du dossier parent dans lequel est mémorisé le fichier inclus dans GeoDesktop

Les commandes suivantes sont disponibles dans la barre de menu de la boîte de dialogue:

Réduire tout: Toutes les informations de l'objet sont repliées.

Développer tout: Toutes les informations de l'objet sont affichées.

Afficher l'objet dans le graphique: Zoom sur l'objet désiré dans la fenêtre graphique.

Exporter l'objet en Excel: Toutes les informations affichées sur l'objet sont exportées dans un fichier Excel.

Copier les objets dans le presse-papiers: Toutes les informations affichées sur l'objet sont exportées comme texte dans le presse-papiers.

Gestionnaire de signets

Les signets sont des zones rectangulaires mémorisées sur lesquelles l'utilisateur peut zoomer si nécessaire. Pour faciliter l'orientation, une image de la carte correspondante est stockée pour chaque zone rectangulaire.

Le gestionnaire de signets est appelé par le Menu : [Vue - Ouvrir le gestionnaire de signets] . Dans la boîte de dialogue, l'extrait de carte actuel peut être enregistré comme nouveau signet en cliquant sur le bouton  ou en indiquant un nom pour le signet. Avec , un signet peut être supprimé. Un clic sur l'image du signet zoome vers l'extrait souhaitée et ferme le gestionnaire de signets.

□



Tous les signets enregistrés sont également disponibles dans le menu contextuel de la fenêtre graphique. L'option **Choisir un signet** permet de sélectionner le signet souhaité et de zoomer sur la zone correspondante.

□



L'extrait de carte actuel peut être automatiquement enregistré comme signet dans le document actuel via la commande **Vue - Ajouter comme signet**.

Gestionnaire de mesures

La mesure de coordonnées, de distances, de surfaces et d'angles s'effectue via le gestionnaire de mesure. Les valeurs mesurées sont affichées dans le journal du gestionnaire de mesures.

Le gestionnaire de mesures est démarré avec la commande **Vue - Afficher/masquer le gestionnaire de mesures**. Ici toutes les fonctions de mesure sont disponibles. La mesure s'effectue en sélectionnant des points dans la fenêtre graphique. Ceux-ci peuvent être librement

indiqués ou reliés à un objet existant dans le graphique via l'accrochage d'objet. Le processus de mesure actif peut se terminer par "ENTER".

Les commandes suivantes sont appelées dans la barre d'outils du gestionnaire de mesure:

Déterminer coordonnées: Les coordonnées d'un ou de plusieurs points sont affichées. Si une hauteur est enregistrée dans le point, la hauteur est également affichée.

Mesurer la distance: Les coordonnées, la distance entre les coordonnées et la distance totale sont affichées. Si toutes les coordonnées mesurées ont une hauteur, la distance totale en 3D est également affichée.

Mesurer distance orthogonale: Après l'appel de la commande dans le graphique, la ligne de base est d'abord déterminée en sélectionnant deux points. Les coordonnées et la longueur de la ligne de base sont affichées. De tous les ultérieurs points indiqués dans le graphique, les coordonnées, les abscisses et les ordonnées sont affichées.

Mesurer surface: Les coordonnées, les distances, la surface et le périmètre sont affichés.

Mesurer angle: Les coordonnées et l'angle sont affichés.

Copier protocole dans le presse-papier.

Supprimer protocole.

① Toutes les valeurs affichées (unités) sont conformes aux [paramètres du document](#)

① Pour désactiver l'accrochage aux objets maintenir enfoncé la touche "CTRL".

Barre d'état

Les informations et commandes suivantes sont disponibles dans la barre d'état en mode Visualisation:

Système de coordonnées de destination

Dans la partie gauche de la barre d'état, le système de coordonnées courant est affiché, s'il est défini pour le GeoDocument.

Activer le filtre

La commande permet d'activer des filtres dans les Géodatabases. Après l'appel de la commande, tous les filtres disponibles de toutes les Géodatabases sont affichés. »

En sélectionnant un ou plusieurs filtres, ils seront activés dans toutes les Géodatabases où ils sont configurés. La commande est active dès qu'une Géodatabase avec des filtres est intégrée.

Appliquer échelle active

① La commande n'est active que dans les applications «DBE» et «MAG Salzburg. »

La commande permet de définir une échelle active globalement pour toutes les Géodatabase intégrées. Après l'appel de la commande, vous pouvez sélectionner l'échelle souhaitée: »

L'échelle est appliquée à toutes les Géodatabases intégrées. La commande est activée dès qu'une Géodatabase est intégrée dans le GéoDocument.

Appliquer affichage actif

La commande permet de définir un affichage actif globalement pour toutes les Géodatabase intégrées. Après l'appel de la commande, la boîte de dialogue affiche toutes les affichages disponibles, ainsi que les sources de données dans lesquelles ils se trouvent:

En sélectionnant un affichage, celui-ci est activé dans toutes les sources de données, à condition que la source de données ait un affichage correspondant. La commande est activée lorsqu'une Géodatabase contenant plus d'un affichage est intégrée dans le GéoDocument.

Coordonnées

Les coordonnées (Est, Nord, hauteur) sont affichées dans la partie droite de la barre d'état.

Options d'accrochage aux objets

Des méthodes d'accrochage sont disponibles pour capturer les points de toutes les sources de données. Ceux-ci sont activés en fonction des besoins de l'utilisateur:

Point de base

Point d'arrivé

Point moyen

Point d'intersection

Point projection orthogonale

Point le plus proche

Centre

Accrochage exclusif au point: Lorsque l'accrochage exclusif de points est activée, seuls les points de mesure sont explicitement capturés lors de la sélection des points. Les autres sommets (par exemple les vertex de polyligne) ne sont pas capturés.

Sélectionnabilité des surfaces masquées (configurable séparément pour le mode de Visualisation et le mode d'Édition): Si cette option n'est pas activée, les surfaces sans hachures ne peuvent être cliquées que sur le contour de la surface. Un clic sur la surface ne déclenchera alors aucune sélection de surface.

❶ Les paramètres des options d'accrochage aux objets sont enregistrés par utilisateur.

Échelle

Le facteur de zoom actuel (échelle) de la fenêtre graphique s'affiche et peut être modifié dans la zone de texte correspondante.

Documents

Documents

Les documents sont des fichiers créés par l'application rmDATA GeoDesktop afin d'y enregistrer tous les paramètres nécessaires à l'affichage des données SIG.

Entre autres, sont enregistrés:

Les liens vers toutes les sources de données utilisées (chemin du fichier, URL, connexion à la base de données, etc.)

Les informations de connexion pour accéder aux sources de données, si nécessaire

Liste des classes d'objets d'une source de données qui sont interrogées et affichées dans GeoDesktop

Le style dans lequel les classes d'objets d'une source de données sont affichées dans GeoDesktop

Le système de coordonnées courant dans lequel toutes les données sont affichées

Le format de sortie des valeurs numériques

Les applications activées

L'état d'un document peut être enregistré à tout moment. Les nouveaux documents peuvent être créés directement ou via un assistant. Les documents peuvent être réouverts sur d'autres postes de travail.

❶ Un document peut donc être transmis très facilement à d'autres utilisateurs. Ceux-ci ouvrent le document dans rmDATA GeoDesktop et y trouvent les mêmes informations (à condition que les connexions aux sources de données soient disponibles).

Nouveau document

La commande **Nouveau document** permet de créer un nouveau document vide dans rmDATA GeoDesktop. Le document en ce moment n'est disponible que dans la mémoire principale. Ce n'est qu'au moment de l'enregistrement du document qu'un nom de fichier est-lui attribué et que le document est enregistré physiquement.



Ensuite la connection de sources de données, peut se faire par "Drag&Drop" des fichiers depuis l'Explorateur Windows ou bien par le

[Gestionnaire de sources de données](#)

Nouveau document avec assistant

La commande **Nouveau document avec assistant** crée un nouveau document. L'assistant supporte les étapes de travail suivantes:

La saisie des [Propriétés du document](#)

L'intégration de nouvelles sources de données par le [Gestionnaire de sources de données](#).

Le document en ce moment n'est disponible que dans la mémoire principale. Ce n'est qu'au moment de l'enregistrement du document qu'un nom de fichier est-lui attribué et que le document est enregistré physiquement.

Ouvrir un document

La commande **Ouvrir document** permet d'ouvrir un document existant et d'activer les connexions avec les sources de données enregistrées dans le document. Toutes les données disponibles sont affichées dans GeoDesktop selon les paramètres du document.

Ouvrir les derniers documents utilisés

Le point de menu **Dernier utilisé** permet d'ouvrir les documents qui ont été utilisés récemment.

Fermer un document

La commande de menu **Document - Fermer document** permet de fermer le document actuellement ouvert et d'afficher la boîte de dialogue de démarrage.

Le programma vérifie si le document a été modifié. Ci c'est le cas, l'état actuel peut être sauvegardé après une consultation.

Enregistrer un document

La commande **Enregistrer document** permet d'enregistrer un document existant avec tous les paramètres définis.

La commande **Enregistrer document comme gabarit** permet d'enregistrer un document existant avec tous les paramètres définis comme fichier gabarit.

Enregistrer un document sous

La commande **Enregistrer document sous** permet d'enregistrer un document existant avec tous les paramètres définis sous un nouveau nom de fichier.

Démarrer l'assistant d'impression

Paramètres d'impression

Impression des dessins dans un layout personnalisé.

Menu: [Fichier / Démarrer l'assistant d'impression]

Avec ce dialogue on peut définir les paramètres généraux d'impression.

Tout d'abord, vous pouvez sélectionner l'imprimante, le format de papier et l'orientation.



Tous les formats de papier supportés par l'imprimante sont proposés.

En fonction de ces paramètres, vous pouvez utiliser un layout d'impression existant ou utiliser l'assistant de layout d'impression (appuyez sur le bouton ) pour en créer un nouveau.



Seulement les layouts d'impression correspondants au format de papier choisi sont proposés. Pour imprimer d'autres formats de papier, sélectionnez "Tout" sous "Format du papier". Il dépend alors des possibilités de l'imprimante si le layout d'impression sélectionné peut être affiché.

Voir aussi:

[Zone d'impression - Position](#)

[Assistant d'impression - Paramètres ultérieurs](#) (facultatif)

[Restrictions pour l'impression](#)

❗ Comme échelle d'impression, l'échelle courante de travail est proposée.

Zone d'impression - Position

Positionnement de la zone d'impression dans le graphique. Avec cette page du dialogue vous pouvez placer le layout précédemment choisi sur le fichier courant. Le rectangle que vous pouvez placer correspond à la zone de la carte du layout d'impression. Ainsi vous voyez en avance la zone du dessin qui sera enfin imprimée.

Pour pouvoir facilement répéter les impressions, les positions de zone d'impression précédentes sont aussi représentées.

⚠ Pour éviter d'accrocher d'autres zones d'impression, lors du déplacement de la souris enfoncez la touche **Ctrl**.

⚠ Pour continuer, il faut utiliser au moins 1 zone d'impression.

▢ Ce bouton sert à déplacer l'extrait de la carte, les zones d'impression ne sont pas déplacées. Ainsi vous pouvez vous-déplacer comme dans la fenêtre graphique principale. ▢ Ce bouton sert à faire un zoom en avant ou en arrière dans la carte.

❗ Dès que vous avez placé une zone d'impression sur la carte, les commandes suivantes sont disponibles: Si vous souhaitez imprimer une page suivante, vous pouvez placer une ou plusieurs zones d'impression dans cette page. Pour éviter d'accrocher d'autres zones d'impression, lors du déplacement de la souris enfoncez la touche **Ctrl**. Il permet de supprimer une zone d'impression déjà positionnée. Il permet de déplacer une zone d'impression déjà positionnée. Il permet de tourner une zone d'impression déjà positionnée.

❗ Dès que vous avez placé au moins 1 zone d'impression, l'assistant d'impression peut être terminé. Ainsi vous arrivez avec très peu d'étapes à imprimer vos plans.

Assistant d'impression - Détails

Définition des paramètres détaillés, avant de finaliser l'impression.

Informations supplémentaires

Dans cette fenêtre vous pouvez modifier les attributs prédéfinis par ex. les noms des documents. Ces attributs sont dépendants du layout sélectionné et ensuite visibles dans l'impression.

❗ Seulement les propriétés qui sont affichées dans le gabarit sont listés. En outre aussi les attributs de projet tels que les [attributs de fichier](#) sont affichés pour votre information mais protégés en écriture.

Options avancées

▢ **Style de tracé courant** Si on souhaite que des couleurs ou des épaisseurs de ligne spécifiques soient différentes en impression, ceci

est pilotable par une table de style de tracé. Par couleur (index) on peut définir une couleur alternative et/ou une épaisseur de ligne alternative.

Les tables de style de tracé sont mémorisées dans le répertoire **C:\ProgramData\rmDATA\GeoDesktop\Templates\Printing** et doivent présenter la syntaxe suivante:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Styles xmlns="http://rmdata.at/graphics/plotstyle">
  <Style ForColorKey="1">
    <Overrides>
      <ColorKey>1</ColorKey>
      <LineWeight>25</LineWeight>
    </Overrides>
  </Style>
  <Style ForColorKey="2">
    <Overrides>
      <ColorKey>3</ColorKey>
      <LineWeight>50</LineWeight>
    </Overrides>
  </Style>
</Styles>
```

Dans cet exemple pour la couleur 1 (Rouge) une épaisseur de ligne de 0.25 mm est définie. La couleur 2 (Gelb) en impression est remplacée par la couleur 3 (Vert) et représentée avec une épaisseur de ligne de 0.5 mm.

 Seulement les administrateurs ont des droits d'écriture dans ce répertoire.

Imprimer la transparence Avec la stylisation de rmDATA GeoMapper le niveau de transparence pour différentes classes d'objets peut être défini. Avec cette option on peut définir si la transparence doit être imprimée.

 Pas toutes les imprimantes (surtout les imprimantes Postscript) sont capables d'imprimer la transparence, resp. l'impression peut prendre beaucoup de temps!

Imprimer seulement les objets nécessaires Pour les objets qui rentrent partiellement dans la zone d'impression, seulement la partie à l'intérieur est transférée à l'imprimante. Si vous cochez cette option (comme conseillé), les données sont coupées sur le bord de la zone d'impression et ensuite envoyées à l'imprimante. Par contre il existe des cas extrêmes pour lesquels la coupe peut générer une erreur de calcul. Dans ces cas vous pouvez décocher la case en question.

Si cette option n'est pas activée, les situations suivantes peuvent se produire:

Impression dans un fichier PDF: Quand des lignes très longues, par ex: les bords de route, sont imprimées dans un fichier PDF, le résultat est impeccable. Par contre lors de l'impression du fichier PDF, la ligne peut être non correctement gérée par le visualisateur PDF, car le visualisateur n'arrive pas à supporter le domaine des coordonnées. Il arrive parfois que la ligne apparaît une deuxième fois dans une autre position sur le papier.

Hachures de surfaces: Quand une surface avec un hachurage rentre avec une petite partie dans la zone d'impression, néanmoins elle est envoyée complètement à l'imprimante. Ceci coûte inutilement beaucoup d'espace de mémoire.

Aperçu d'impression

Dans la fenêtre de cet onglet vous voyez un aperçu de toutes les zones d'impression et vous pouvez, avec les boutons disponibles, les modifier pour améliorer votre plan.

Dans cette fenêtre, des zones layout depuis le layout d'impression courant peuvent être créées pour éventuellement répéter cette impression dans un deuxième temps. Dans ce but, l'option **Créer zone layout** doit être sélectionnée et un nom univoque doit être défini pour cette zone layout. Une fois l'impression terminée, pour chaque page une zone layout est créée dans l'aperçu d'impression.

- ❶ Avec le bouton  selon le choix d'une zone d'impression s'ouvre une fenêtre, dans laquelle la zone d'impression peut être encore modifiée avant d'imprimer:
- ❶ Sélectionnez une autre représentation ou une autre échelle pour la zone d'impression:
 - ❶ Si la configuration chargée supporte différentes vues/versions, alors vous pouvez à côté de *Représentation* et *Echelle* aussi modifier la vue pour la zone d'impression.
 - ❶ déplacez la zone à imprimer.
 - ❶ déplacez un élément de layout (e.g. la flèche du Nord).
 - ❶ supprimez un élément de layout.

Restrictions pour l'impression

Restrictions pour l'impression

Menu: [Fichier / Démarrer l'assistant d'impression]

Les restrictions pour l'impression connues sont les suivantes:

Si seule la ligne de repère se trouve dans la zone d'impression, mais pas le texte relatif, alors la ligne de repère n'est pas imprimée.

Ceci est valable aussi pour les lignes de repère des cotes.

Les lignes doivent être géométriquement dans la zone d'impression.

Pour les objets avec type inconnu resp. sans type, le point d'insertion doit se trouver dans la zone d'impression.

Envoyer un document

Avec la commande **Envoyer document** le document courant et toutes les sources de données connectées sont sauvegardées dans un archive ZIP. Ensuite, en fonction du client de messagerie disponible, un nouvel e-mail est créé et le fichier ZIP est inséré comme annexe.

Le fichier ZIP est créé dans le dossier du document. Chaque source de données est mémorisée dans l'archive dans un sous-dossier et les chemins relatifs aux sources de données sont enregistrées dans le document.

- ❶ L'ensemble du projet peut ainsi être partagé avec toutes les données et utilisé par d'autres personnes sans avoir besoin d'accéder aux données originales.

Propriétés du document

Le menu **Document - Modifier propriétés document**, permet de gérer tous les paramètres de rmDATA GeoDesktop, qui sont enregistrés par document.

Propriétés

Pour chaque document on peut saisir les propriétés suivantes:

Dernier opérateur

Description

Système de coordonnées de destination

En outre, la date à laquelle le document a été enregistré pour la dernière fois s'affiche.

Applications

Ici toutes les applications installées sont listées et peuvent être activées ou désactivées. Selon l'application, des commandes adaptées ou de nouvelles commandes spécifiques sont disponibles dans rmDATA GeoDesktop.

Unités

Pour les valeurs suivantes, vous pouvez définir le nombre de décimales affichées:

Coordonnées

Angles

Distances

Surfaces

Nombres à virgule flottante

Vous pouvez aussi définir si la sortie des angles doit être effectuée en degrés ou gon.

Transfert

☐

Si des sources de données sans système de coordonnées sont insérées, le système de coordonnées par défaut est défini pour ces sources de données. Les données sont automatiquement converties dans le système de coordonnées de destination. Les systèmes de coordonnées des sources de données peuvent en tout moment être modifier dans le [Gestionnaire de sources de données](#).

Paramètres du programme

Paramètres de programme

Menu: [Document / Paramètres de programme]

Dans le dialogue suivant vous pouvez définir les paramètres généraux de programme, valables au-delà du fichier en cours d'élaboration.

Pour les détails, voir:

[Grafique](#)

[Visualisation](#)

[Modules d'application](#)

[Divers](#)

[Dossiers](#)

 Les paramètres sont enregistrés par utilisateur.

Paramètres de programme - Graphique

Cette page vous permet de modifier les propriétés de la fenêtre graphique:

☐

Affichage sur l'écran

Couleur d'avant-plan: La couleur d'avant-plan détermine la couleur de la "fenêtre" qui peut être affichée lors de la sélection d'objets dans la fenêtre graphique. **Couleur d'arrière-plan:** La couleur d'arrière-plan est la couleur de la fenêtre graphique.

 Nous conseillons les paramètres de couleur suivants: Couleur de premier plan= Index 5 Couleur d'arrière-plan= Index 7 ou blanc

Surbrillance des objets:

Mettre en surbrillance objets avec: Couleur des objets "survolés" par la souris.

Mettre en surbrillance objets sélectionnés avec: Couleur des objets que vous avez sélectionnés.

Epaisseur du trait: L'épaisseur du trait est ajouté à l'épaisseur du trait original, ainsi l'objet est mis bien en évidence.

Afficher l'épaisseur de ligne

Activez l'option pour visualiser les lignes selon l'épaisseur originale. Sinon les lignes sont toujours affichées avec une représentation fine. En alternative activez l'épaisseur de ligne dans la barre d'état.

Saisie de valeurs

Affichage du champ de saisie proche du curseur de la souris Il définit si les saisies sont possibles directement dans un champ à

coté de la souris ou dans un propre champ qui se trouve en haut à gauche de l'écran. En sachant que le champ de saisie de la souris n'est pas optimal si les paramètres graphiques sont limités dans Windows (e.g. Citrix)

Paramètres de programme - Visualisation

Cette page vous permet de modifier les propriétés de l'affichage:

Rayon d'accrochage

Accrochage aux objets: Lors de la sélection d'objets (par exemple, choisir un point lors de l'insertion d'une polyligne), le nombre de pixels contrôle la taille du carré dans le graphique. Les objets situés à l'intérieur du carré sont accrochés.

Sélection: Sélectionnez le curseur de la souris qui s'affiche si aucune commande n'est active. Tous les objets qui entrent dans le carré du curseur sélectionné sont capturés.

Informations sur l'accrochage au point

Ici vous pouvez sélectionner les propriétés du point, affichées au curseur *durant la construction*, quand un point est capturé dans le carré d'accrochage.

Dimension minimale d'affichage des objets dans le graphique

Dimension extrait Il gère la dimension de la région de zoom en [m], utilisée pour le zoom automatique sur un objet.

Aperçu graphique

Ici vous pouvez choisir la couleur avec laquelle les aperçus graphiques doivent être affichées. Cela concerne surtout les lignes de construction temporaires, et aussi le curseur de sélection pour l'accrochage aux objets.

Paramètres de programme - Modules d'application

▢
Spécifie le module d'application à charger automatiquement lors de la création d'un géodocument.

Paramètres de programme - Divers

Dialogue de démarrage

Afficher dialogue de démarrage à l'ouverture de l'application: Indique si la boîte de dialogue de démarrage contenant la sélection de la méthode de travail s'affiche.

Représentation d'aperçu

Activer de: Spécifie le nombre d'objets à partir duquel l'aperçu est activé lors de l'ouverture d'un fichier.

Sélection pays

Cette sélection vous permet de paramétrer la langue et d'activer les fonctions spécifiques au pays.

Paramètres de programme - Dossiers

▢
Les dossiers suivants sont utilisé par rmDATA GeoDesktop.

Dossier de société: Pour tous les paramètres utilisés par l'entreprise, tels que les configurations, les gabarits de fichiers, les scripts, etc.

Dossier de département: Pour les paramètres utilisés dans une petite unité de votre entreprise

Dossier données du programme: Ces fichiers sont installés avec la configuration du produit.



Si vous modifiez un fichier ici, il sera à nouveau écrasé lors de la prochaine mise à jour. Enregistrez toujours vos modifications dans l'un des autres répertoires!

Dossier utilisateur: Pour les personnalisations de l'utilisateur



Très souvent, ce répertoire n'est pas sauvegardé. Par conséquent, ne l'utilisez que temporairement ou assurez vous-même une sauvegarde appropriée des données.

Dossier partagé: Les fichiers multiproduits sont installés dans ce répertoire. Entre autres, les tables de codes nature pour CodeGrafik.



Ne modifiez pas les fichiers ici non plus. Ils seront écrasés à nouveau lors de la prochaine mise à jour. En outre, ce répertoire n'est sauvegardé dans presque aucune entreprise.

Structure des dossiers

Dans chacun des répertoires, vous trouverez les sous-dossiers suivants:

Configurations (\Firmenverzeichnis\Configurations)

Fichiers de mappage (\Firmenverzeichnis\TransferSettings)

Layouts d'impression (\Firmenverzeichnis\Templates\Printing)

Gabarits de projet (\Firmenverzeichnis\Templates\ProjectTemplates)

Rapports (\Firmenverzeichnis\Templates\Reports)

Fichier script (Firmenverzeichnis\Scripts)

Pour définir un dossier, cliquez sur le [...] et sélectionnez ici un dossier. Une fois que tous les dossiers ont été configurés, cliquez sur **OK** et ils seront enregistrés.

S'il manque des dossiers, ils sont créés automatiquement au démarrage de rmDATA GeoDesktop ou lors de l'enregistrement des paramètres du programme.

Hiérarchie des dossiers

Si des fichiers sont nécessaires, les recherches sont effectuées dans les répertoires dans l'ordre suivant:

Dossier utilisateur

Dossier de département

Dossier de société

Dossier données du programme

Chemins par défaut pour les importations et les exportations

Pour la sélection des fichiers lors des importations et des exportations, il est possible de définir un Dossier par défaut dans le fichier `rmdata_konfiguration.xml`. L'application passe alors automatiquement dans le Dossier spécifié à chaque importation:

```
section name="GeoDesktop-Folders" entry name="DefaultImportDirectory"%%CUSTOMERFOLDER%%\Import/entry entry
name="DefaultExportDirectory"%%DEPARTMENTFOLDER%%\Export/entry /section
```

Les variables suivantes peuvent être appliquées:

%%CUSTOMERFOLDER%%: Chemin pour le dossier de société défini

%%DEPARTMENTFOLDER%%: Chemin pour le dossier de département

%%USERFOLDER%%: Chemin pour le dossier utilisateur

De plus, toutes les variables Windows peuvent être utilisées, telles que

%appdata%

Données

Afficher la sélection en vue tableau

Afficher les objets sélectionnées en vue tableau

Menu: [Données - Afficher les objets en vue tableau]

En mode édition, la commande se trouve sous Menu: [Modifier - Afficher les objets en vue tableau]

Sélectionnez les objets dans la zone de dessin

Les objets sont listés dans la vue tableau. Chaque type d'objets dans un propre onglet. Chaque objet peut être sélectionné ou désélectionné avec la case dans la première colonne des attributs.

 Vous arrivez à la vue tableau, aussi lors de la [recherche](#) des objets.



Décompte d'une mensuration Certains mandats sont décomptés sur la base de la longueur des bordures de route mesurées. Recherchez le type d'objets "Bordures de route" et exportez le résultat en Excel. Ici vous pouvez exécuter la restitution en détail.



Valeurs des surfaces Vous avez besoin des superficies dans d'autres rapports? Sélectionnez les surfaces dans le graphique et cliquez sur F4

Barre d'outils

Dans la barre d'outils de la vue tableau des commandes relatives aux objets contenus sont disponibles:

Tout sélectionner: Tous les objets de la vue tableau (aussi celles des autres onglets!) sont sélectionnés dans le graphique.

Tout désélectionner: Tous les objets de la vue tableau (aussi celles des autres onglets!) sont désélectionnés dans le graphique.

Afficher tout dans le graphique: Tous les objets de la vue tableau sont sélectionnés dans le graphique et l'extrait correspondant est affiché.

Tout exporter en Excel: Les propriétés de tous les objets sont exportés vers Excel.

Menu contextuel

Dans le menu contextuel de la vue tableau seulement les commandes référées aux objets marqués dans l'onglet courant sont disponibles:

Afficher la sélection dans la vue tableau: Les informations de l'objet sont affichées.

Afficher objet sur le graphique Les objets marqués sont sélectionnés dans le graphique et l'extrait correspondant est affiché.

Copier les objets dans le presse-papier: Les propriétés des objets marqués sont copiées dans le presse-papier.

Exporter les objets en Excel: Les propriétés des objets marqués de l'onglet courant sont exportées en Excel.

Double-clic

Double-cliquez sur un enregistrement dans la vue tableau pour mettre en évidence l'objet dans la fenêtre graphique et afficher l'extrait correspondant.

Trier les polygones selon le parcours

Lorsque plusieurs polygones se chevauchent, ces polygones peuvent être sélectionnées dans le graphique et triées dans la vue tableau, de sorte qu'elles peuvent être sorties dans la séquence de leur déroulement, par ex. en EXCEL.

La commande **Trier selon parcours** est disponible dans tous les onglets de la vue tableau dans lesquels des polygones sont affichées.

La commande n'est pas disponible dans les registres contenant d'autres classes d'objets.

Après l'appel de la commande, tous les polygones sélectionnées du type d'objet sélectionné sont suivies et regroupées en groupes.

Ces groupes sont affichés dans la vue tableau dans une nouvelle colonne d'attributs "Parcours polyligne". Lorsque plus de deux polygones partent d'un noeud, des nouveaux groupes sont créés.

❶ Seuls les polygones du même type d'objet peuvent être suivies.

Flux de travail:

Sélectionner des polygones adjacentes dans le graphique

Ouvrir la vue tableau **F4**

Si plusieurs types d'objets ont été sélectionnés, l'onglet contenant le type d'objet désiré doit être sélectionné dans la vue tableau.

Appeler la commande **Trier selon parcours**

Exporter les objets vers EXCEL

❶ L'attribut "Parcours polyligne" n'est disponible que temporairement dans la vue tableau. Si le contenu de la vue tableau change, l'attribut est supprimé et la commande doit être appelée à nouveau.

Sélectionner des objets par un polygone

Menu: [Données / Sélectionner objets par polygone]

Outre la sélection directe d'objets dans le graphique via une fenêtre ou un clic de souris, la commande "Sélectionner objets par polygone" est disponible. Les éléments de l'image qui sont touchés par le polygone dessiné sont sélectionnés.

La commande est appelée en mode édition dans le menu **Modifier - Sélectionner objets par polygone**, en mode visualisation dans le menu **Données - Sélectionner objets par polygone** ou via le menu contextuel de la fenêtre graphique.

Démarrer la recherche rapide

Recherche dans le fichier par objets, textes ou attributs

Menu: [Fichier / Démarrer recherche rapide] Sinon démarrez la recherche avec **Ctrl+F**.

Sélectionnez les critères de recherche:

Source de données: Si d'autres sources de données externes sont insérées dans le projet, vous pouvez choisir si rechercher dans toutes les données, seulement dans le fichier courant ou dans des données externes.

Type d'objets: Limitez la recherche à un type d'objets spécifique.

❶ Saisissez une partie du nom du type d'objets, pour réduire le choix dans la liste.

Attribut: Choisissez un attribut pour limiter à ce dernier la recherche.

Opérateur de comparaison: Sélectionnez entre les opérateurs suivants

like: Le texte de recherche doit être contenu dans le texte ou dans l'attribut

not like: Le texte de recherche ne doit pas être contenu dans le texte ou dans l'attribut

= Le texte doit être identique à

> Est supérieur à

> Est supérieur ou égal à

< Est inférieur à

< Est inférieur ou égal à

!= N'est pas égal à

tout: La recherche est exécutée pour tous les types d'objets sélectionnés et sans restriction de texte ou d'attribut.

vide: L'attribut doit être vide

pas vide: L'attribut recherché ne doit pas être vide

Texte de recherche: Saisissez le texte à rechercher

Démarrez la recherche avec **OK**

Le résultat de la recherche est montré dans la [Vue tableau](#), sinon en activant l'option relative, on peut afficher le résultat de la recherche aussi dans le graphique.

Si plus que 100 éléments ont été trouvés, un avertissement est affiché

- **[Oui]** : La recherche est exécutée sur la totalité des données et tous les éléments trouvés sont affichés dans la vue tableau. ici, l'option afficher les résultats de la recherche dans le graphique est désactivée!



Sur la base de la quantité de données, la recherche peut prendre beaucoup de temps!

- **[Non]** : Seulement les 100 premiers éléments sont visualisés. - **[Annuler]** : la recherche n'est pas exécutée, le dialogue de recherche est ouvert à nouveau et les critères de recherche peuvent être modifiés.



Recherche par un texte

1. Saisissez le texte à rechercher
2. Démarrez la recherche avec **[Ok]**



Recherche par un type d'objets

1. Sélectionnez le type d'objets
2. Sélectionnez l'opérateur de comparaison **tout**
3. Démarrez la recherche avec **[Ok]**



Recherche par immeuble / parcelle dans grands fichiers

1. Sélectionnez le type d'objets adéquat
2. Sélectionnez l'attribut "Nom"
3. Entrez le nom de l'immeuble / parcelle
4. Dans la vue tableau les résultats de la recherche incl. les surfaces sont affichés.
5. Avec un double-clic vous faites un zoom sur la surface souhaitée.

Rechercher les coordonnées

La commande **Recherche de coordonnées** permet de zoomer sur cette paire de coordonnées après avoir saisi les valeurs Est et Nord.

La commande peut être appelée via le **Menu: [Données - Recherche de coordonnées]**.

Outre les coordonnées, il est possible d'indiquer le système de coordonnées souhaité des coordonnées à rechercher.

Ouvrir le gestionnaire de recherche

Recherche préconfigurée

Les recherches préconfigurées sont démarrées via le menu **Editer - Ouvrir le gestionnaire de recherche**.

Les recherches sont définies par l'utilisateur ou proposées via un fichier de configuration.

La boîte de dialogue de recherche s'ouvre:

Toutes les recherches enregistrées sont répertoriées sous "Nom recherche". Après avoir sélectionné une recherche, les paramètres

de recherche s'affichent et peuvent être remplis. Avec **OK** la recherche est démarrée.

Le résultat de la recherche s'affiche dans la vue tableau, ou si vous activez l'option correspondante, le résultat de la recherche peut également être affiché dans le graphique.

Si plus de 100 résultats sont trouvés, un message d'avertissement est affiché:

Oui : L'ensemble des données est parcouru et toutes les résultats sont affichés dans la vue tableau.



Ici l'option "Afficher les résultats de la recherche sur le graphique" est activée!

La recherche peut prendre beaucoup de temps en fonction de la quantité de données!

Non : Les 100 premiers résultats trouvés sont affichés.

Annuler: La recherche n'est pas effectuée, la boîte de dialogue de recherche s'affiche à nouveau et la recherche peut être modifiée. Ensuite, la vue tableau s'ouvre et toutes les résultats sont affichés. Le texte de recherche est affiché en jaune avec les objets trouvés dans la vue tableau.

Pour créer de nouvelles recherches ou modifier des recherches existantes, utilisez le [gestionnaire de recherche](#), qui peut être appelé à côté de la liste des recherches préconfigurées avec le bouton "Editer".

Gestionnaire de recherche

Le gestionnaire de recherche est appelé dans la boîte de dialogue "[Rechercher](#)".

Dans le gestionnaire de recherche, les paramètres d'une recherche préconfigurée sont compilés et enregistrés sous un nom quelconque. Les recherches enregistrées peuvent être exécutées à tout moment.

Par recherche, les paramètres suivants sont définis:

Nom recherche

Source de données à rechercher ou Toutes les sources de données

Types d'objets (y compris plusieurs) à rechercher, ou Tous les types d'objets

Attribut à rechercher

Désignation à afficher à l'utilisateur lors de l'exécution de la recherche au lieu du nom de l'attribut

Opérateur

=: L'attribut est exactement identique à la valeur recherchée

!=: L'attribut ne contient pas la valeur recherchée

<: L'attribut est inférieur à la valeur recherchée

>: L'attribut est supérieur à la valeur recherchée

<=: L'attribut est inférieur ou égal à la valeur recherchée

>=: L'attribut est supérieur ou égal à la valeur recherchée

like: L'attribut contient la valeur recherchée

not like: L'attribut ne contient pas la valeur recherchée

tout: Tous les objets ayant l'attribut spécifié sont trouvés, quelle que soit la valeur de l'attribut

vide: L'attribut est vide

non vide: l'attribut contient une valeur

Valeur de recherche prédéfinie: Valeur par défaut saisie lors de la recherche. Cette valeur peut être écrasée lors de l'exécution de la recherche.

Vous pouvez rechercher autant d'attributs que vous voulez, les conditions de recherche sont toujours liées avec un AND logique.

L'ajout, la suppression et la rangée des paramètres de recherche sont effectués à l'aide des icônes correspondantes de la boîte de dialogue.

Toutes les recherches peuvent être [exportées](#) et à nouveau [importées](#), les recherches existantes peuvent également être effacées à nouveau.

Exporter la recherche

Les recherches préconfigurées peuvent être exportées sous forme de fichier. L'exportation s'effectue par l'intermédiaire du [Gestionnaire de recherche](#).

Après l'appel de la commande, une boîte de dialogue permet de spécifier le fichier dans lequel exporter la recherche. Les recherches peuvent être exportées soit dans un fichier, soit dans un fichier de configuration.

Importer la recherche

Les recherches préconfigurées, qui via [Exporter la recherche](#) ont été enregistrées comme fichier, peuvent via le [Gestionnaire de recherche](#) être réimportés dans le projet.

❶ Les recherches préconfigurées peuvent également être utilisées automatiquement par l'intermédiaire d'un fichier de configuration et la connection d'une GéoDatabase rmDATA.

Ouvrir le Gestionnaire de source de données

Via le [Gestionnaire de source de données](#) les données GIS sont intégrées dans rmDATA GeoDesktop.

Ajouter une carte de base

La commande se trouve sous le Menu: [Données - Ajouter carte de base] .

Dans une boîte de dialogue, les couches WMS/WMTS suivantes sont proposées, pour les intégrer directement dans la fenêtre graphique, cliquez sur les couches désirées:

Importer les données

Importer les données

Menu: [Données - Importer les données]

La commande **Importer les données** permet d'importer des données externes dans une Géodatabase rmDATA. Toutes les données sont importées dans une Géodatabase rmDATA existante ou nouvelle. Après l'importation, la Géodatabase est intégrée dans le géodocument courant.

Sélection du type

Tout d'abord, sélectionnez le format des données.

Sélection du fichier

Spécifiez un ou plusieurs fichiers (selon l'importation) à partir desquels vous souhaitez importer. Sélectionnez les fichiers à importer:

Ajoutez les fichiers à la liste avec 

ou faites glisser les fichiers avec la souris (Drag & Drop).

Utilisez  pour supprimer les fichiers sélectionnés de la liste.

Sélection de la Géodatabase

L'onglet "Sélection Géodatabase" définit dans quelle Géodatabase les fichiers doivent être importés. Les fichiers peuvent être importés dans une Géodatabase nouvelle ou existante:

[Importer dans une nouvelle Géodatabase](#)

Importer dans Géodatabase existante: L'un des fichiers de Géodatabase inclus dans le géodocument actif peut être sélectionné dans la liste déroulante ou une Géodatabase existante peut être sélectionnée dans la boîte de dialogue Ouvrir un fichier.

Options: - Système de coordonnées du fichier(s) source: Si vous souhaitez importer dans un autre système de coordonnées, vous pouvez définir ici le système de coordonnées source.

❶ En mode édition, l'onglet est supprimé car l'importation est toujours dans la Géodatabase ouverte pour l'édition.

Autres paramètres

Tous les autres paramètres sont liés au type d'importation et sont disponibles en cliquant sur les liens suivants:

[Importer points depuis données ASCII](#)

[Importer données attributives depuis données ASCII](#)

[Importer données depuis fichiers Autodesk DWG](#)

[Importer données depuis fichiers Autodesk DXF](#)

[Importer fichiers DXF Poste-Annexe-A](#)

[Importer données depuis fichiers Esri-Shape](#)

[Importer données depuis IGLIS](#)

[Importer données depuis fichiers rmDATA XML](#)



D'autres importations sont disponibles dans les applications ou en mode édition.

Répertoire d'importation par défaut

Un répertoire par défaut peut être défini dans le fichier `rmdata_konfiguration.xml` dans le dossier de société ou dans le dossier utilisateurs:

```
<section name="GeoDesktop-Folders">
  <entry name="DefaultImportDirectory">C:\Temp</entry>
</section>
```



Avec `Enregistrer gabarit`, vous pouvez enregistrer les paramètres dans un modèle avec un nom que vous choisissez vous-même. Au prochain démarrage de l'import-manager, vous n'aurez qu'à sélectionner votre importation et vous aurez configuré tous les paramètres correctement.

Import ASCII

Importer les points depuis les fichiers ASCII

Dans l'import-manager, sélectionnez l'importation de données "Importer des points depuis Ascii". Suivez les étapes ci-dessous:

[Importation données en mode visualisation](#)

[Importation données en mode édition](#)

Sur d'autres pages de paramétrisation, vous pouvez définir des paramètres spécifiques pour le format Ascii.

Mappage

Le mappage des colonnes, du fichier Ascii, avec les attributs/champs dans GeoDesktop se fait avec l'aide d'une table de conversion.

Sélectionnez un fichier de mappage:

Depuis un dossier prédéfini. Ici vous trouvez les fichiers de mappage, installés avec GeoDesktop ou un des modules resp. les fichiers de mappage enregistrés dans un [dossier de société](#) centralisé.

Depuis un dossier quelconque avec le bouton `...`: Si vous avez créé votre propre fichier de mappage, sélectionnez-le directement.

Créer un nouveau mappage:

En cliquant sur le bouton `Assistant ...` vous créez une nouvelle table de conversion. Pour plus d'informations, voir [ici...](#)



Si plusieurs fichiers ASCII sont sélectionnés, ils doivent posséder la même structure!

Paramètres

Ici vous pouvez définir d'autres paramètres d'importation, ces paramètres sont optionnels.

Résolution de conflits

Les noms des points et des surfaces doivent être univoques. En cas d'égalité de nom, les options suivantes sont disponibles:

Renommer : Les points et les surfaces importés sont renommés avec un préfixe resp. un suffixe. Les objet existants restent inchangés.

Priorité au point existant : Les points existants dans le fichier restent inchangés, l'objet depuis la source est ignoré.

Priorité au nouveau point : Le nouveau point importé remplace le point existant.

Resoudre interactivement : Un dialogue de collision s'ouvre, où vous pouvez décider, pour chaque point, si utiliser les points depuis GeoMapper ou depuis la source.



En cas de surfaces avec nom identique, les surfaces importées sont renommées avec un préfixe resp. suffixe. Quand les deux valeurs sont vides, la surface n'est pas importée. La surface existante est gardée.

Points

Importer Region: Il définit si, pour les points, le champ de nom *Region* doit être importé ou ignoré.

Cliquez sur **Terminer**, pour terminer l'importation et ouvrir un dialogue qui montre l'état de l'importation.

Assistant de mappage d'importation ASCII

Pour l'importation de fichiers ASCII, un assistant de mappage est disponible, de manière que un ou plusieurs fichiers ASCII de points peuvent être reprises.

Type de format

En premier on définit si les données du fichier ASCII sont séparées par caractère, ou structurées en colonnes avec largeur fixe. En outre une ligne d'en-tête existante lors de l'importation peut être exclues, et les commentaires peuvent être exclus aussi.

Configuration de format

Séparé par caractère

Ils sont définis les caractères de séparation et le séparateur pour les décimales.



En outre il faut absolument sélectionner les colonnes pour les coordonnées (Valeur Est, Valeur Nord)! Dans ce but cliquez avec le bouton droit de la souris sur la colonne relative et assignez l'attribut désiré.

Colonnes à largeur fixe

Les colonnes doivent être définies.



En outre il faut absolument sélectionner les colonnes pour les coordonnées (Valeur Est, Valeur Nord)! Dans ce but cliquez avec le bouton droit de la souris sur la colonne relative et assignez l'attribut désiré.

Point

Dans la colonne "Type d'objet de la GeoDB" le type d'objet de la Géodatabase est défini par l'utilisateur. Dans le dialogue les simples lignes peuvent être dupliquées et ensuite modifiées: , . Comme conditions, tous les attributs du fichier ASCII peuvent être utilisés et ainsi différents types d'objets peuvent être créés. En outre au type d'objets, des attributs (soit d'attributs du fichier ASCII ou des valeurs d'attributs fixes) peuvent être affectés.

❗ Après **Terminer** le mappage créé peut être enregistré dans un fichier.

Import Autodesk DWG

Importation de données depuis fichiers Autodesk DWG

Dans l'import-manager, sélectionnez l'importation de données "Importer données depuis fichiers Autodesk DWG". Suivez les étapes ci-dessous

[Importation données en mode visualisation](#)

[Importation données en mode édition](#)

Sur les pages suivantes vous pouvez définir les paramètres spécifiques pour l'importation DWG Autodesk.

❗ Si vos données DWG/DXF contiennent des motifs de remplissage qui ne sont pas correctement affichés, alors vous pouvez les compléter dans un propre fichier motif de remplissage.

Mappage

A l'aide de la table de conversion, les objets CAD peuvent être attribués à des types d'objets GeoDesktop.

Sélectionnez un fichier de mappage:

Dans un chemin prédéfini. Ici vous trouvez les fichiers de mappage, qui ont été installés avec GeoMapper ou un des ces modules resp. les fichiers de mappage enregistrés dans un [Répertoire de société](#) central.

Dans un chemin quelconque avec le bouton : Si vous avez créé votre propre fichier de mappage, sélectionnez-le directement.

Créer un nouveau mappage:

En cliquant sur le bouton vous pouvez créer une nouvelle table de conversion. Pour plus d'informations, voir [ici ...](#)

Paramètres

Ici vous pouvez définir des ultérieurs paramètres optionnels.

Divers

Séparateur décimal: Définit l'interprétation générale des nombres décimaux dans le texte ou les attributs du fichier d'entrée.

Interpréter les hauteurs 0 comme non valables:

Oui: Les coordonnées altimétriques ne sont pas importées

Non: Le 0 est importé comme coordonnée altimétrique

Insérer dans le graphique les objets AutoCAD non convertis

Oui: Les objets AutoCAD, qui n'ont pas été convertis en type d'objets GeoDesktop sont insérés dans le projet. Ces objets sont affichés dans le groupe Éléments CAD du gestionnaire d'affichage.

Non: Les objets AutoCAD, qui n'ont pas été convertis en type d'objets GeoDesktop ne sont pas importés.

Insérer les objets AutoCAD non convertis dans un fichier externe: Si cette option est sélectionnée, tous les objets AutoCAD qui n'ont pas été convertis en types d'objets GeoDesktop sont sauves dans un fichier séparé.

Type d'objet pour les objets AutoCAD non convertis: Disponible uniquement en cas d'importation dans une GéoDataBase d'entreprise. Si la classe d'objet "Élément CAD" est configurée dans la configuration, les objets AutoCAD non convertis peuvent être convertis dans l'un des types d'objets de cette classe.

Dégeler les layers gelés

Oui: Les layers **gelés** du fichier d'entrée sont repris comme ON, de sorte que les éléments CAD qui s'y trouvent sont visibles dans GeoDesktop.

Non: Les layers **gelés** du fichier d'entrée sont repris comme OFF, et les éléments CAD qui s'y trouvent ne sont pas visibles dans un premier temps dans GeoDesktop.

⚠ Un état de layer *gelé* n'est pas prévu dans GeoDesktop.

Rayon d'accrochage au point: Si lors de l'importation de polygones, dans ce rayon, un point avec hauteur valable est trouvé, cette hauteur est utilisée. Dans ce but, dans le mappage pour la hauteur, il faut choisir l'option "Accrochage au point".

Echelle du fichier source: Définissez l'échelle des données de sortie. Si dans GeoDesktop vous utilisez la même échelle, alors les positions et les hauteurs des données de sortie correspondent. Pour l'échelle 1:1000 aucune modification ne se produit.

❗ Elle est considérée seulement si dans le mappage des données, la position de l'étiquette et l'hauteur sont importées. Sinon les étiquettes sont représentées selon la configuration.

Résolution de conflits

Noms des points et des surfaces doivent être univoques. En cas de noms identiques les options suivantes sont disponibles:

Renommer : Les points et les surfaces importées sont renommés avec un préfixe resp. suffixe. Les objets existants restent non modifiés.

Priorité au point existant : Le point existant dans le fichier est maintenu, l'objet depuis la source est ignoré.

Priorité au nouveau point : Le nouveau point importé remplace le point existant.

Resoudre interactivement : Un dialogue de collision s'ouvre où pour chaque point vous pouvez décider si utiliser le point depuis GeoMapper ou depuis la source.

⚠ Les surfaces importées ayant le même nom, sont renommées avec un préfixe resp. un suffixe. Si préfixe et suffixe sont vides, la surface n'est pas importée et l'ancienne surface est gardée.

Points

Importer Region: Il définit si pour les points, le champ *Region* doit être importé ou non.

Appuyez sur **Terminer**, pour terminer l'importation. Un dialogue qui affiche l'état de l'importation, s'ouvre.

Importation de données depuis fichiers Autodesk DXF

Dans l'import-manager, sélectionnez l'importation de données "Importer données depuis fichiers Autodesk DXF". Suivez les étapes ci-dessous

[Importation données en mode visualisation](#)

[Importation données en mode édition](#)

Sur les pages suivantes vous pouvez définir les paramètres spécifiques pour l'importation DXF Autodesk.

❗ Si vos données DWG/DXF contiennent des motifs de remplissage qui ne sont pas correctement affichés, alors vous pouvez les compléter dans un propre fichier motif de remplissage.

Mappage

A l'aide de la table de conversion, les objets CAD peuvent être attribués à des types d'objets GeoDesktop

Sélectionnez un fichier de mappage:

Dans un chemin prédéfini. Ici vous trouvez les fichiers de mappage, qui ont été installés avec GeoMapper ou un des ces modules resp. les fichiers de mappage enregistrés dans un [Répertoire de société](#) central.

Dans un chemin quelconque avec le bouton **...**: Si vous avez créé votre propre fichier de mappage, sélectionnez-le directement.

Créer un nouveau mappage:

En cliquant sur le bouton **Assistant ...** vous pouvez créer une nouvelle table de conversion. Pour plus d'informations, voir [ici...](#)

Paramètres

Ici vous pouvez définir des ultérieurs paramètres optionnels.

Divers

Séparateur décimal: Définit l'interprétation générale des nombres décimaux dans le texte ou les attributs du fichier d'entrée.

Interpréter les hauteurs 0 comme non valables:

Oui: Les coordonnées altimétriques ne sont pas importées

Non: Le 0 est importé comme coordonnée altimétrique

Insérer dans le graphique les objets AutoCAD non convertis

Oui: Les objets AutoCAD, qui n'ont pas été convertis en type d'objets GeoDesktop sont insérés dans le projet. Ces objets sont affichés dans le groupe Éléments CAD du gestionnaire d'affichage.

Non: Les objets AutoCAD, qui n'ont pas été convertis en type d'objets GeoDesktop ne sont pas importés.

Insérer les objets AutoCAD non convertis dans un fichier externe: Si cette option est sélectionnée, tous les objets AutoCAD qui n'ont pas été convertis en types d'objets GeoDesktop sont sauves dans un fichier séparé.

Type d'objet pour les objets AutoCAD non convertis: Disponible uniquement en cas d'importation dans une GéoDataBase d'entreprise. Si la classe d'objet "Élément CAD" est configurée dans la configuration, les objets AutoCAD non convertis peuvent être convertis dans l'un des types d'objets de cette classe.

Dégeler les layers gelés

Oui: Les layers **gelés** du fichier d'entrée sont repris comme ON, de sorte que les éléments CAD qui s'y trouvent sont visibles dans GeoDesktop.

Non: Les layers **gelés** du fichier d'entrée sont repris comme OFF, et les éléments CAD qui s'y trouvent ne sont pas visibles dans un premier temps dans GeoDesktop.

 Un état de layer *gelé* n'est pas prévu dans GeoDesktop.

Rayon d'accrochage au point: Si lors de l'importation de polygones, dans ce rayon, un point avec hauteur valable est trouvé, cette hauteur est utilisée. Dans ce but, dans le mappage pour la hauteur, il faut choisir l'option "Accrochage au point".

Echelle du fichier source: Définissez l'échelle des données de sortie. Si dans GeoDesktop vous utilisez la même échelle, alors les positions et les hauteurs des données de sortie correspondent. Pour l'échelle 1:1000 aucune modification ne se produit.

 Elle est considérée seulement si dans le mappage des données, la position de l'étiquette et la hauteur sont importées. Sinon les étiquettes sont représentées selon la configuration.

Résolution de conflits

Noms des points et des surfaces doivent être univoques. En cas de noms identiques les options suivantes sont disponibles:

Renommer : Les points et les surfaces importées sont renommés avec un préfixe resp. suffixe. Les objets existants restent non modifiés.

Priorité au point existant : Le point existant dans le fichier est maintenu, l'objet depuis la source est ignoré.

Priorité au nouveau point : Le nouveau point importé remplace le point existant.

Resoudre interactivement : Un dialogue de collision s'ouvre où pour chaque point vous pouvez décider si utiliser le point depuis GeoMapper ou depuis la source.

 Les surfaces importées ayant le même nom, sont renommées avec un préfixe resp. un suffixe. Si préfixe et suffixe sont vides, la surface n'est pas importée et l'ancienne surface est gardée.

Points

Importer Region: Il définit si pour les points, le champ *Region* doit être importé ou non.

Appuyez sur **Terminer**, pour terminer l'importation. Un dialogue qui affiche l'état de l'importation, s'ouvre.

Assistant de mappage pour éléments DWG, DXF

Pour la conversion des fichiers Autodesk DWG/DXF, un assistant de mappage est disponible, ainsi les objets d'un fichier Autodesk peuvent être repris dans des objets de GeoDesktop.

Créer un mappage

rmDATA GeoDesktop analyse les fichiers sélectionnés et affiche dans le registre les classes d'objets affectables:
Pour chaque classe d'objets, tous les layers d'un groupe AutoCAD (Insert, Point, Text, ...) sont énumérés, et à chaque layer on peut attribuer un type d'objets de GeoDesktop.
Si des blocs se trouvent sur différents layers, pour chaque bloc, une ligne avec une condition est créée. Comme condition on peut définir aussi des propriétés telles que couleur, style de texte, hauteur de texte ou type de ligne.
Dans le dialogue avec  on peut dupliquer une ligne et après la modifier.
Avec  on peut supprimer une ligne.

Colonnes disponibles

Type d'objet importation: Tous les layers contenant cet élément AutoCAD sont automatiquement listés.

Conditions: Les conditions vous permettent de gérer plus en détail les éléments de cette ligne qui seront mappés. Par exemple, tous les blocs disponibles sont listés ici. Cliquez sur la condition soulignée en bleu pour l'éditer.

Type d'objet GeoDB: Vous indiquez ici dans quel type d'objet GeoDesktop l'élément AutoCAD sera converti.

Assignations attributs: Une fois que vous avez assigné un type d'objet, cliquez sur le texte souligné en bleu pour appeler l'attribution d'attribut. Vous pouvez choisir ici les attributs du fichier DWG/DXF ou des valeurs d'attributs fixes.

 Un objet AutoCAD peut être repris une seule fois. En cas de définition double est valable la séquence du registre et la séquence des lignes.

En appuyant sur  le mappage créé peut être enregistré dans un fichier.

Aperçu

Dans la table suivante vous avez un aperçu des possibles mappages:

Classe d'objet Géodatabase	Eléments AutoCAD possibles (groupes)	Conditions	Affectation-Attribut
Point	Insert	Nom bloc, Couleur	Attribut de bloc, Coord.-Z
	Texte	Couleur, Style texte, Hauteur texte	Valeur texte
	Point	Couleur	Hauteur objet (Thickness), Coord.-Z
Surface	Insert	Nom bloc, Couleur	Attribut de bloc, Coord.-Z
	Text	Couleur, Style texte, Hauteur texte	Valeur texte
	Point	Couleur	Hauteur objet (Thickness), Coord.-Z
	Hatch	Couleur	
	Polygon	Couleur, Type de ligne	Hauteur objet (Thickness), Elévation de la ligne (Elevation)
Polyligne	Arc	Couleur, Type de ligne	Hauteur objet (Thickness)
	Line	Couleur, Type de ligne	Hauteur objet (Thickness), Hauteur des sommets (accr.au point)
	Polyline	Couleur, Type de ligne	Hauteur objet (Thickness), Elévation de la ligne (Elevation), Hauteur des sommets (accr.au point)
Texte	Insert	Nom bloc, Couleur	Attribut de bloc, Coord.-Z
	Text	Couleur, Style texte, Hauteur texte	Valeur texte
	Point	Couleur	Hauteur objet (Thickness), Coord.-Z
Symbole de polyligne	Insert	Nom bloc, Couleur	Attribut de bloc, Coord.-Z
	Text	Couleur, Style texte, Hauteur texte	Valeur texte
	Point	Couleur	Hauteur objet (Thickness), Coord.-Z
Symbole-2-Points	Insert	Nom bloc, Couleur	Attribut de bloc, Coord.-Z
	Text	Couleur, Style texte, Hauteur texte	Valeur texte
	Point	Couleur	Hauteur objet (Thickness), Coord.-Z
Symbole-3-Points	Insert	Nom bloc, Couleur	Attribut de bloc, Coord.-Z
	Text	Couleur, Style texte, Hauteur texte	Valeur texte
	Point	Couleur	Hauteur objet (Thickness), Coord.-Z
Cote de distance	AlignedDimension	DimensionStyle	

Possibilités étendues



A l'aide de l'assistant de mappage vous pouvez répondre à la plupart des exigences de conversion des éléments CAD. La table de conversion offre, elle même encore une série de possibilités, non accessibles via l'assistant mais qu'on peut coder directement dans la table de conversion, par exemple:

- Regrouper plusieurs éléments CAD dans un seul objet de la géobase de données.
- Créer et lier des objet versionnés (prédécesseur, successeur).
- Créer signes conventionnels depuis éléments CAD
- et d'autres...

Pour plus d'informations, sur les possibilités étendues voir [ici](#) .

Import Esri Shape

Importation de données depuis fichiers ESRI-Shape

Dans l'Import-manager, sélectionnez "Importer des données depuis des fichiers ESRI Shape" et suivez les étapes ci-dessous:

[Importation données en mode visualisation](#)

[Importation données en mode édition](#)

Sur d'autres pages de paramétrisation, vous pouvez définir des paramètres spécifiques pour l'importation ESRI-Shape.

❗ Si vos données externes contiennent des motifs de remplissage de surface qui ne sont pas affichés correctement, vous pouvez les ajouter dans votre propre fichier de motifs de remplissage.

Mappage

A l'aide de la table de conversion les objets Shape peuvent être attribués à des types d'objets GeoDesktop

Sélectionnez un fichier de mappage:

Depuis un dossier prédéfini. Ici vous trouvez les fichiers de mappage, installés avec GeoMapper ou avec un des modules resp. les fichiers de mappage enregistrés dans un GeoDesktop [répertoire de société](#) centralisé.

Depuis un répertoire quelconque choisi avec le bouton : Quand vous créez vos propres fichiers de mappage, ils se crée directement dans un dossier de projet.

Créer un nouveau mappage:

En cliquant sur le bouton vous pouvez créer une nouvelle table de conversion. Pour plus d'informations lisez [ici...](#)

Cliquez sur , pour terminer l'importation et ouvrir un dialogue qui montre l'état de l'importation.

Assistant de mappage Importation Esri-Shape

Pour l'importation de fichiers Esri-Shape, un assistant de mappage est disponible, ainsi les objets Esri-Shape peuvent être convertis en objets GeoDesktop

Créer un mappage

rmDATA GeoDesktop analyse les fichiers sélectionnés et montre dans propres onglets les classe d'objets affectables.

Pour chaque classe d'objets tous les fichiers Shape sont listés par groupe (Point, Polygon, Polyline,...), et pour chaque couche on peut affecter un type d'objet GeoDesktop

Tous les attributs des fichiers Shape peuvent être utilisés comme conditions.

Dans le dialogue les simples lignes avec peuvent être dupliquées et ensuite modifiées

Cliquez sur pour supprimer une ligne.

Colonnes disponibles

Type d'objet importation: Tous les fichiers Shape avec la classe d'objet correspondante sont automatiquement listés.

Conditions: Les conditions vous permettent de gérer plus en détail les éléments de cette ligne qui seront mappés. Cliquez sur la condition soulignée en bleu pour l'éditer.

Type d'objet GeoDB: Vous indiquez ici dans quel type d'objet GeoDesktop l'élément sera converti.

Assignations attributs: Une fois que vous avez assigné un type d'objet, cliquez sur le texte souligné en bleu pour appeler l'attribution d'attribut. Vous pouvez choisir ici les attributs du fichier Shape ou des valeurs d'attributs fixes.

❗ Chaque objet peut être repris une seule fois. En cas de définition double, la séquence de l'onglet et des lignes est valable.

Appuyez sur pour enregistrer le mappage dans un fichier.

Aperçu

Dans la table suivante on montre un aperçu des mappages possibles:

Classe d'objets Géodatabase	Formats Esri-Shape (Groupes)
Point	Point
	Multipoint
Surface	Point
	Polygone
	Multi-Point
	Multi-Polygone
Polyligne	Polyline
	Polygone
Texte	Point
	Multi-Point
Symbole de polyligne	Point
	Multi-Point
Symbole-2-Points	Multi-Point (exactement deux points)
Symbole-3-Points	Multi-Point (exactement trois points)

Interface IGLIS

Menu: [Données - Importer les données]

L'interface IGLIS permet l'échange bidirectionnel de données au format IGLIS-ASCII.



Le module "Interface IGLIS" est utilisé uniquement en AUTRICHE!

Wählen Sie im Importmanager den Datenimport "Daten aus IGLIS Dateien importieren". Folgen Sie den Schritten unter

[Datenimport im Viewing-Modus](#)

[Datenimport im Edit-Modus](#)

Mapping

Im Register **Mapping** muss eine Konvertierungstabelle für den Import ausgewählt werden. Standardmäßig wird im Programmdatenverzeichnis die Datei "IGLIG.Iglis-Mapping" installiert, es können aber auch angepasste Mapping-Dateien für den Import verwendet werden.

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen, diese Einstellungen sind optional.

Konfliktauflösung

Punkt- und Flächenbezeichnungen müssen eindeutig sein. Es stehen folgende Optionen bei Namensgleichheit zur Verfügung:

Umbenennen : Die importierten Punkte und Flächen werden mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Die bestehenden Objekte bleiben unverändert erhalten.

Vorrang bestehender Punkt : Der in der Datei existierende Punkt bleibt bestehen, das Objekt aus der Quelle wird ignoriert.

Vorrang neuer Punkt : Der neu importierte Punkt ersetzt den bestehenden Punkt.

Interaktiv lösen : Sie erhalten einen Kollisionsdialog, in dem Sie für jeden Punkt entscheiden, ob die Punkte aus GeoMapper oder aus der Quelle verwendet werden sollen.



Wenn in den Daten gleichnamige Punkte vorkommen, empfehlen wir Ihnen den Subnamen-Suffix auf A zu setzen und den Namen-Präfix zu leeren.

Drücken Sie **Fertigstellen**, um den Import abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

Importer les données depuis les fichiers DXF Post-Anhang-A



Cette "Interface DXF Post-Anhang-A" est utilisé uniquement en AUTRICHE!

Wählen Sie im Importmanager den Datenimport "Daten aus Post-Anhang-A DXF Dateien importieren". Folgen Sie den Schritten unter [Datenimport im Viewing-Modus](#)
[Datenimport im Edit-Modus](#)

Mapping

Im Register **Mapping** kann eine bestehende Konvertierungstabelle für den Import ausgewählt werden oder es kann eine neue Konvertierungstabelle über den [Assistent ...](#) für den Import definiert werden.

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen, diese Einstellungen sind optional.

Sonstiges

Dezimaltrennzeichen: Definiert, wie Dezimalzahlen in Texten oder Attributen der Eingangsdatei generell zu interpretieren sind.

0-Höhen als ungültige Höhen interpretieren:

Ja: Es wird keine Höhenkoordinate übernommen

Nein: 0 wird als Höhenkoordinate übernommen

Nicht konvertierte AutoCAD Objekte in der Grafik einfügen

Ja: AutoCAD Objekte, welche nicht in GeoDesktop Objekttypen konvertiert wurden, werden in das Projekt eingefügt. Diese Objekte sind in der Gruppe "CAD-Elemente" im Darstellungsmanager ersichtlich.

Nein: AutoCAD Objekte, welche nicht in GeoDesktop Objekttypen konvertiert wurden, werden nicht importiert.

Nicht konvertierte AutoCAD Objekte in externe Datei einfügen:

Wird die Option gewählt, dann werden alle AutoCAD Objekte, welche nicht in GeoDesktop Objekttypen konvertiert wurden, werden in einer eigenen Datei abgelegt.

Maßstab der Quelldatei: Geben Sie den Maßstab der Ausgangsdaten an. Wenn Sie in GeoDesktop den gleichen Maßstab nutzen, dann entsprechen die Positionen und Höhen den Ausgangsdaten. Beim Maßstab 1:1000 erfolgt keine Änderung.



Wird nur berücksichtigt, wenn im Mapping der Daten die Beschriftungsposition und Höhe übernommen wird. Ansonsten werden die Beschriftungen entsprechend der Konfiguration dargestellt.

Konfliktauflösung

Punkt- und Flächenbezeichnungen müssen eindeutig sein. Es stehen folgende Optionen bei Namensgleichheit zur Verfügung:

Umbenennen : Die importierten Punkte und Flächen werden mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Die bestehenden Objekte bleiben unverändert erhalten.

Vorrang bestehender Punkt : Der in der Datei existierende Punkt bleibt bestehen, das Objekt aus der Quelle wird ignoriert.

Vorrang neuer Punkt : Der neu importierte Punkt ersetzt den bestehenden Punkt.

Interaktiv lösen : Sie erhalten einen Kollisionsdialog, in dem Sie für jeden Punkt entscheiden, ob die Punkte aus GeoMapper oder aus der Quelle verwendet werden sollen.



Bei gleichnamigen Flächen werden die importierten Flächen mit dem Präfix bzw. Suffix umbenannt. Sind die beiden Werte leer, wird die Fläche nicht importiert. Es bleibt die alte Fläche erhalten.

Punkte

Region importieren: Legt fest, ob bei Punkten das Namensfeld *Region* importiert oder ignoriert werden soll.

Drücken Sie **Fertigstellen** , um den Import abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

Import rmDATA XML

Importation de fichiers depuis rmDATA XML

Dans l'Import-manager, sélectionnez "Importer des données depuis des fichiers rmDATA XML" et suivez les étapes ci-dessous

[Importation données en mode visualisation](#)

[Importation données en mode édition](#)

Sur d'autres pages de paramétrisation, vous pouvez définir des paramètres spécifiques pour l'importation rmDATA XML

Mappage

A l'aide de la table de conversion les objets importés peuvent être attribués à des types d'objets GeoDesktop.

 Si aucun fichier de mappage n'est spécifié ou si aucun mappage n'est défini, les objets du fichier XML rmDATA sont importés dans la base de données géographiques avec leur définition originale.

Sélectionnez un fichier de mappage:

Depuis un dossier prédéfini : Ici vous trouvez les fichiers de mappage, installés avec GeoDesktop ou un de ses modules resp. les fichiers de mappage, qui ont été enregistrés dans un [répertoire de société](#) centralisé.

Depuis un dossier quelconque avec le bouton  : Si vous avez créé votre propre fichier de mappage, il se trouve normalement dans le dossier de projet.

Créer un nouveau mappage:

En cliquant sur  vous créez une nouvelle table de conversion. Pour plus d'informations lisez [ici...](#)

Paramètres

Ici vous pouvez définir d'autres paramètres d'importation, ces paramètres sont optionnels.

Résolution de conflits

Les noms des points et des surfaces doivent être univoques. En cas d'égalité de nom, les options suivantes sont disponibles:

Renommer : Les points et les surfaces importés sont renommés avec un préfixe resp. un suffixe. Les objets existants restent inchangés.

Priorité au point existant : Les points existants dans le fichier restent inchangés, l'objet depuis la source est ignoré.

Priorité au nouveau point : Le nouveau point importé remplace le point existant.

Resoudre interactivement : Un dialogue de collision s'ouvre, où vous pouvez décider, pour chaque point, si utiliser les points depuis GeoMapper ou depuis la source.

 Dans le cas de surfaces avec le même nom, les surfaces importées sont renommées avec préfixe resp. suffixe. Si les deux valeurs sont vides, la surface n'est pas importée. La surface existante reste.

Points

Importer Region: Il définit si, pour les points, le champ de nom *Region* doit être importé ou ignoré.

Appuyez sur , pour finir l'importation. Un dialogue qui affiche l'état de l'importation, s'ouvre.

Importation de fichiers depuis rmDATA XML

Pour l'importation de fichiers rmDATA XML, un assistant de mappage est disponible, ainsi les objets rmDATA XML peuvent être convertis en objets GeoDesktop

Créer un mappage

rmDATA GeoDesktop analyse les fichiers sélectionnés et montre dans propres onglets les classe d'objets affectables.

Pour chaque classe d'objets, tous les types d'objets sont listés et un type d'objet GeoDesktop peut être attribué à chacun.

Dans le dialogue les simples lignes avec  peuvent être dupliquées et ensuite modifiées

Cliquez sur  pour supprimer une ligne.

Colonnes disponibles

Type d'objet importation: Tous les types d'objets des données source sont listés automatiquement.

Conditions: Les conditions vous permettent de gérer plus en détail les éléments de cette ligne qui seront mappés. Cliquez sur la condition soulignée en bleu pour l'éditer.

Type d'objet GeoDB: Vous indiquez ici dans quel type d'objet GeoDesktop l'élément sera converti.

Assignations attributs: Une fois que vous avez assigné un type d'objet, cliquez sur le texte souligné en bleu pour appeler l'attribution d'attribut.

 Chaque objet peut être repris une seule fois. En cas de définition double, la séquence de l'onglet et des lignes est valable.

 Les objets non mappés sont acceptés avec leur définition selon le fichier XML rmDATA.

Appuyez sur **Terminer** pour enregistrer le mappage dans un fichier.

Import rmGEO

Importer les points depuis rmGEO

Dans l'import-manager, sélectionnez l'importation de données "Importer des points depuis rmGEO". Suivez les étapes ci-dessous:

[Importation données en mode visualisation](#)

[Importation données en mode édition](#)

Sur d'autres pages de paramétrisation, vous pouvez définir des paramètres spécifiques pour rmGEO.

Paramètres

Ici vous pouvez définir d'autres paramètres d'importation, ces paramètres sont optionnels.

Résolution de conflits

Les noms des points et des surfaces doivent être univoques. En cas d'égalité de nom, les options suivantes sont disponibles:

Renommer : Les points et les surfaces importés sont renommés avec un préfixe resp. un suffixe. Les objet existants restent inchangés.

Priorité au point existant : Les points existants dans le fichier restent inchangés, l'objet depuis la source est ignoré.

Priorité au nouveau point : Le nouveau point importé remplace le point existant.

Resoudre interactivement : Un dialogue de collision s'ouvre, où vous pouvez décider, pour chaque point, si utiliser les points depuis GeoMapper ou depuis la source.

Points

Importer Region: Il définit si, pour les points, le champ de nom *Region* doit être importé ou ignoré.

Après **Terminer**, le projet rmGEO s'ouvre et les points souhaités pour l'exportation/importation peuvent être sélectionnés. Ensuite, les points sont importés et un état de transfert est affiché.

 Pour pouvoir exécuter cette importation dans GeoDesktop il faut posséder la licence et avoir installé *rmGEO4* sur l'ordinateur. Si rmGEO est installé sur un autre ordinateur, procédez de la manière suivante:

- **Transférer points depuis rmGEO vers GeoDesktop**
 - Exportez les points dans rmGEO depuis **Gestion / Exportation de données / rmDATA-XML** vers GeoDesktop
 - Transférez le fichier XML exporté sur l'ordinateur avec GeoDesktop
 - Importez les points dans GeoDesktop avec **Fichier / Import-manager / Importer les données depuis fichier rmDATA XML**
- Importez les points dans rmGEO avec **Gestion / Importation de données / rmDATA-XML**

Importation données depuis rmGEO/CodeGrafik

Sélectionnez dans l'Import-manager l'importation "Importer données depuis rmGEO/CodeGrafik". Suivez les étapes ci-dessous

[Importation données en mode visualisation](#)

[Importation données en mode édition](#)

Sur d'autres pages de paramétrisation, vous pouvez définir des paramètres spécifiques pour rmGEO:

Paramètres

Ici vous pouvez définir d'autres paramètres d'importation, ces paramètres sont optionnels.

Résolution de conflits

Les noms des points et des surfaces doivent être univoques. En cas d'égalité de nom, les options suivantes sont disponibles:

Renommer : Les points et les surfaces importés sont renommés avec un préfixe resp. un suffixe. Les objet existants restent inchangés.

Priorité au point existant : Les points existants dans le fichier restent inchangés, l'objet depuis la source est ignoré.

Priorité au nouveau point : Le nouveau point importé remplace le point existant.

Resoudre interactivement : Un dialogue de collision s'ouvre, où vous pouvez décider, pour chaque point, si utiliser les points depuis GeoMapper ou depuis la source.



Dans le cas de surfaces avec le même nom, les surfaces importées sont renommées avec préfixe resp. suffixe. Si les deux valeurs sont vides, la surface n'est pas importée. La surface existante reste.

Points

Importer Region: Il définit si, pour les points, le champ de nom *Region* doit être importé ou ignoré.

Appuyez sur [Terminer](#) pour passer à rmGEO4.

rmGEO4

Le projet rmGEO est ouvert automatiquement.

Sélectionnez dans le dialogue le paramètre "CodeGrafik".

Cliquez sur [Dessiner].

Vous retournez automatiquement vers GeoDesktop

Un dialogue qui affiche l'état de l'importation, s'ouvre.



Pour pouvoir exécuter cette importation dans GeoDesktop il faut posséder la licence et avoir installé *rmGEO4* sur l'ordinateur.

Importation de données depuis rmGEO/CodeGrafik Basis

Sélectionnez dans l'Import-manager l'importation "Importer données depuis rmGEO/CodeGrafik Basis". Suivez les étapes ci-dessous

[Importation données en mode visualisation](#)

[Importation données en mode édition](#)

Sur d'autres pages de paramétrisation, vous pouvez définir des paramètres spécifiques pour rmGEO:

Paramètres

Ici on peut définir optionnellement d'autres paramètres d'importation.

Résolution de conflits

Les noms des points et des surfaces doivent être univoques. En cas d'égalité de nom, les options suivantes sont disponibles:

Renommer : Les points et les surfaces importés sont renommés avec un préfixe resp. un suffixe. Les objet existants restent inchangés.

Priorité au point existant : Les points existants dans le fichier restent inchangés, l'objet depuis la source est ignoré.

Priorité au nouveau point : Le nouveau point importé remplace le point existant.

Resoudre interactivement : Un dialogue de collision s'ouvre, où vous pouvez décider, pour chaque point, si utiliser les points depuis GeoMapper ou depuis la source.

 En cas de surfaces avec le même nom, les surfaces importées sont renommées avec un préfixe resp. un suffixe. Si préfixe et suffixe sont vides, la surface n'est pas importée et l'ancien surface est gardée.

Points

Importer Region: Il définit si, pour les points, le champ de nom *Region* doit être importé ou ignoré.

Appuyez sur **Terminer** pour passer à rmGEO4.

rmGEO4

Le projet rmGEO est ouvert automatiquement.

Sélectionnez dans le dialogue le paramètre "CodeGrafik".

Cliquez sur **Dessiner**.

Vous retournez automatiquement vers GeoDesktop

Un dialogue qui affiche l'état de l'importation, s'ouvre.

 Pour pouvoir exécuter cette importation dans GeoDesktop il faut posséder la licence et avoir installé *rmGEO4* sur l'ordinateur.

Importer les données attributives

Importer données attributives depuis données ASCII

Importation de données attributives depuis fichiers ASCII vers des objets d'une GeoDB existante

Les données attributives issues de fichiers ASCII sont insérées dans une Géodatabase rmDATA existante via la commande **Importer les données** de la barre d'outils de rmDATA GeoDesktop ou via le **Menu: [Données - Importer les données]**. En mode édition, l'importation est appelée par le **Menu: [Base de données - Importer les données]** et elle est importée dans la Géodatabase ouverte pour l'édition.

Après l'appel de la commande, sélectionnez l'option **Importer des données attributives depuis fichier ASCII** dans l'onglet **Sélection du type**.

Ensuite les fichiers à importer sont sélectionnés dans l'onglet **Sélection du type**.

 Si plusieurs fichiers ASCII sont sélectionnés, leur structure doit être identique!

L'onglet **Sélection de la géodatabase** permet de définir dans quelle géodatabase les fichiers doivent être importés. Les fichiers ne peuvent être importés que dans une géodatabase existante:

Importer dans Géodatabase existante: L'un des fichiers de géodatabase inclus dans le Géodocument actif peut être sélectionné dans la liste déroulante ou une géodatabase existante peut être sélectionnée dans la boîte de dialogue d'ouverture de fichier.

 En mode édition, l'onglet est supprimé car l'importation est toujours dans la Géodatabase ouverte pour l'édition.

Dans l'onglet *Mappage*, vous pouvez sélectionner une table de conversion existante pour l'importation ou définir une nouvelle table de conversion à l'aide de l'**Assistant...**.

Dans l'onglet **Paramètres** d'autres options sont définies pour l'importation:

Ecraser les attributs existants

OUI: Les valeurs d'attribut des fichiers ASCII sont importées dans la GéoDB.

NON: Les valeurs d'attribut des fichiers ASCII ne sont importées que si la valeur d'attribut dans la GéoDB est vide.

Ecraser les attributs existants avec des valeurs vides

OUI: Les valeurs d'attribut GeoDB existantes sont supprimées lorsqu'une valeur vide est importée du fichier importé.

NON: Les valeurs d'attribut GeoDB existantes sont conservées si l'attribut importé contient une valeur vide.



L'option "Ecraser les attributs existants avec des valeurs vides" ne peut être activée que si l'option "Ecraser les attributs existants" est aussi activée (=OUI).

Les données attributives de GéoDB ne sont effacées que si le type de données de l'attribut est une chaîne de caractères.

Après **Terminer**, les données attributives sont importées, et l'état de transfert est affiché.

Règles pour l'importation

Si le même ID apparaît plus souvent dans le fichier ASCII, avec l'option "Ecraser les attributs existants" activée, la valeur de l'attribut du dernier enregistrement trouvé est toujours importée.

Si le même ID apparaît plus souvent dans la Géodatabase, tous les enregistrements avec le même ID recevront les mêmes données attributives.

La comparaison de l'ID est effectuée insensible à la casse

Les espaces au début et à la fin de l'ID sont automatiquement supprimés.

Assistant de mappage d'importation données attributives depuis fichier ASCII

Assistant de création d'une table de conversion pour l'importation de données attributives à partir de fichiers ASCII

Un assistant de mappage est disponible pour importer des données attributives à partir de fichiers ASCII dans une Géodatabase rmDATA, ce qui permet d'intégrer des données attributives à partir d'un ou plusieurs fichiers ASCII dans une Géodatabase.

Type d'objet

À partir d'une liste de tous les types d'objets de la GeoDB sélectionnée, un type d'objet dans lequel les données seront importées est défini: **Sélection type d'objet** Ensuite, tous les attributs du type d'objet sélectionné sont affichés. C'est à partir de ces derniers que l'on détermine l'attribut clé qui permettra ensuite d'attribuer les enregistrements des données attributives: **Sélectionner l'attribut ID**

Type de format

L'étape suivante détermine si les données du fichier ASCII sont séparées par des séparateurs ou disposées en colonnes de largeur fixe. De plus, il est possible d'exclure un en-tête existant lors de l'importation et d'exclure les commentaires.

Configuration de format

Un clic droit sur un nom de colonne permet d'afficher la liste "Attributs/Champs" avec l'attribut **ID (texte)** ainsi que tous les autres attributs de configuration du type d'objet sélectionné dans la GeoDB. Le champ ID est obligatoire et doit être assigné. En outre, au moins un attribut supplémentaire doit être assigné pour que l'importation puisse être effectuée.

Séparé par caractère

Le séparateur ainsi que le séparateur des nombres décimaux sont définis.



En outre, il faut absolument sélectionner la colonne pour l'ID et au moins une autre colonne pour l'importation de données attributives! Pour ce faire, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la colonne correspondante et affectez l'attribut souhaité.

Colonnes à largeur fixe

Les colonnes doivent être définies.

⚠ En outre, il faut absolument sélectionner la colonne pour l'ID et au moins une autre colonne pour l'importation de données attributives! Pour ce faire, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la colonne correspondante et affectez l'attribut souhaité.

ℹ En cliquant sur **Terminer** le mapping créé peut être enregistré dans un fichier.

Exporter les données

Exporter les données

Exportation de données depuis rmDATA GeoDesktop

La commande **Données - Exporter les données** permet d'exporter les données de rmDATA GeoDesktop dans différents formats de sortie.

Sélection de type

Différentes possibilités d'exportation sont disponibles après l'appel de commande:

[Exporter extrait de l'écran en DXF](#)

[Exporter les redlining en KML](#)

[Exporter les données vers fichier Autodesk DWG](#)

[Exporter les données Shape comme Géodatabase privée](#)

[Exporter les données comme fichier rmDATA Géodatabase](#)

Répertoire d'exportation par défaut

Un répertoire par défaut peut être défini dans le fichier `rmdata_konfiguration.xml` dans le dossier de société ou dans le dossier utilisateurs:

```
<section name="GeoDesktop-Folders">
<entry name="DefaultExportDirectory"C:\Temp </entry>
</section>
```

ℹ Avec **Enregistrer gabarit**, vous pouvez enregistrer les paramètres dans un modèle avec un nom que vous choisissez vous-même. Au prochain démarrage de l'export-manager, vous n'aurez qu'à sélectionner votre exportation et vous aurez configuré tous les paramètres correctement.

Exporter l'extrait de l'écran en DXF

Exporter l'extrait d'écran actuelle au format Autodesk DXF

Le contenu de l'extrait d'écran courant peut être exporté au format Autodesk DXF via le Menu: **[Données - Exporter les données]**.

Toutes les données vectorielles actuellement présentes dans la fenêtre graphique sont exportées.

Après l'appel de la commande, dans l'onglet **Sélection de type** il faut sélectionner l'option **Exporter extrait d'écran en DXF**.

Ensuite, dans l'onglet **Sélection du fichier**, le nom du nouveau fichier est proposé et peut être modifié.

Après **Terminer**, l'état de l'exportation est affiché :

Une fois l'exportation terminée, un résumé s'affiche:

Nom du fichier exporté

Nombre d'objets exportés

Remarques, en cas d'erreur lors de l'exportation

Exporter les redlining en KML

Exportation en KML des redlinings pour la visualisation dans Google Earth

Les objets de redlining suivants peuvent être enregistrés dans un fichier KML via le Menu: **[Données - Exporter les données]** :

Lignes

Cercles

Surfaces

Textes



Un système de coordonnées de destination doit toujours être défini pour l'exportation KML!

Après l'appel de la commande, dans l'onglet **Sélection de type** il faut sélectionner l'option **Exporter les redlining en KML**.

Ensuite, le fichier KML de destination est indiqué dans l'onglet **Sélection du fichier**.

Après **Terminer**, l'état du transfert et un résumé de l'exportation sont affichés:

Exporter les données comme fichier DWG Autodesk

Exportation de données d'une GeoDB en fichier Autodesk DWG

L'exportation exporte les données de la base de données actuellement ouverte en modification vers un fichier Autodesk DWG.

Appelez la commande dans le Menu: **[Base de données - Exporter base de données]** .

Sélection du type

Dans l'onglet "Sélection du type" sélectionnez **Exporter les données vers fichier Autodesk DWG**

Sélection du fichier

Saisissez le fichier de destination. Sélectionnez les objets que vous souhaitez exporter. Sélectionnez le système de coordonnées du fichier de destination.



Voir aussi [Généralités pour l'exportation d'une base de données](#)

Paramètres

Version de fichier: spécifiez le format de fichier Autodesk souhaité. Les formats suivants

AutoCAD 2013

AutoCAD 2010

AutoCAD 2007 sont disponibles.

Séparateur décimal: Spécifiez le séparateur décimal à utiliser, par exemple, pour les attributs de blocs.

Exporter fichier gabarit

complet: Toutes les définitions (blocs, calques, styles de lignes, styles de texte, . . .) du dessin prototype sont exportées.

Seul. les définitions utilisées: Seules les définitions nécessaires à l'affichage des données exportées dans AutoCAD sont exportées.

Approximations des arcs

Non: Les arcs sont exportés comme arcs

Oui: Les arcs sont approchés avec des segments de ligne.

Flèche maximale pour interpolation d'arc: Lorsque des arcs sont interpolés, ce paramètre détermine le nombre de segments générés.

Exporter objets 3D

Oui: Les informations sur la hauteur des points sont transmises aux symboles et aux polygones. Les objets correspondants sont exportés avec coordonnée Z ou comme polygones 3D.

Exporter courbes de niveau

en tant que polygones 3D: les courbes de niveau depuis rmDATA GeoModeller sont exportées comme polygones 3D

en tant que polygones 2D avec élévation: La hauteur des courbes de niveau de rmDATA GeoModeller est exportée comme élévation

Exporter les éléments CAD: Option pour rmDATA GeoMapper

Exporter étiquettes invisibles

Oui: Les étiquettes masquées sont par ex. exportés en tant qu'attributs de bloc

Non: Les étiquettes masquées ne sont pas exportés, même pas en tant qu'attributs de bloc

Exporter attributs vides

Non: Les attributs vides ne sont pas exportés.

Exporter polygones épargnées: Lors de l'exportation 2D, les polygones sont épargnés sur les symboles des points.

Exportation

Avec **Terminer**, les données sont exportées de la base de données vers le fichier DWG.

- ❗ Le dessin prototype utilisé pour l'exportation est le dessin prototype actuel de la première configuration utilisée dans la géodatabase. Tous les paramètres (unités, variables système,...) et les layouts de ce prototype se trouvent donc aussi dans le nouveau fichier exporté. Cependant, les éléments graphiques existants de l'espace objet du dessin prototype sont supprimés.

Exporter les données comme fichier Géodatabase rmDATA

Exportation de données d'une géodatabase rmDATA comme géodatabase privée

Les données d'une GeoDB privée ou d'une GeoDB Enterprise (Oracle, SQL-Server) peuvent être exportées vers une GeoDB privée.

La commande peut être appelée en mode visualisation dans le Menu: **[Données - Exporter les données]**.

Après l'appel de la commande, dans l'onglet **Sélection de type** il faut sélectionner l'option **Exporter les données comme fichier Géodatabase rmDATA**.

L'onglet **Source de données** permet d'indiquer laquelle des géodatabases disponibles doit être exportée.

Ensuite, dans l'onglet **Sélection du fichier**, on indique le fichier GeoDB3 de destination.

Vous pouvez soit exporter toutes les données de la base de données, soit sélectionner les données à exporter dans le graphique.

Après **Terminer**, l'étendue de la source de données est recalculée et l'exportation est effectuée. L'état du transfert et un résumé de l'exportation sont affichés:

- ❗ Les données d'une rmDATA Asset Database ne peuvent pas être exportées avec cette fonctionnalité!

Exporter les données Shape vers Géodatabase rmDATA privée

Exportation d'un fichier Shape inclus. le style comme Géodatabase privée

Tous les fichiers Shape intégrés dans un Géodocument peuvent être exportés vers une Géodatabase privée. Toutes les données Shape avec les données attributives, ainsi que le style associé, sont exportées dans la Géodatabase. Par la suite, la Géodatabase ainsi créée peut être publiée par exemple dans rmDATA GeoWeb.

Après l'appel de la commande, dans l'onglet **Sélection de type** il faut sélectionner l'option **Exporter les données Shape en fichier rmDATA GeoDatabase**.

Dans l'onglet **Sélection des types d'objets**, on indique quelles données Shape doivent être exportées dans la nouvelle géodatabase

Ensuite, dans l'onglet **Sélection du fichier**, on indique le fichier GeoDB3 à exporter ainsi que le système de coordonnées utilisé.

Après **Terminer**, l'état du transfert et un résumé de l'exportation sont affichés:

Adapter la source de données

Adaptation d'autres sources de données ou de fichiers raster non géoréférencés

La commande **Adapter source de données** permet d'adapter d'autres sources de données (fichiers AutoCAD DWG/DXF, images raster, fichiers GeoDB3, données Shape, etc.) dans la carte du document GeoDesktop courant. Une transformation Helmert-2D est appliquée à la source de données en spécifiant des couples de points de calage.

 Les images raster, même si elles ne sont pas géoréférencées, peuvent être intégrées dans rmDATA GeoDesktop via le gestionnaire de sources de données ou par Drag&Drop. Dans un premier temps, l'image intégrée est positionnée dans la portion de fenêtre graphique courante. Ensuite, l'image peut être transformée via la commande **Adapter source de données**.

Appel de commande: en mode visualisation: **Menu: [Données - Adapter source de données]** en mode édition: **Menu: [Editer - Adapter source de données]**

Exécution de la commande:

Appeler la commande ou cliquez sur un élément de la source de données à ajuster dans la carte

Si aucune source de données valide n'a été sélectionnée avant l'appel de la commande, une boîte de dialogue affiche toutes les sources de données adaptables et une source de données doit être sélectionnée.

Premier couple de points:

Ancien point: définir point de calage

Nouveau point: définir point de calage

Deuxième couple de points:

Ancien point: définir point de calage

Nouveau point: définir point de calage

La source de données est orientée avec les paramètres de transformation Helmert-2D calculés. Les paramètres de transformation peuvent être modifiés ou redéfinis dans le gestionnaire de sources de données pour chaque source de données.

Cartes thématiques

Représentation des objets individuels en fonction de leur valeur attributive

Les cartes thématiques contiennent des règles prédéfinies qui représentent les objets différemment dans la fenêtre graphique en fonction de certaines leurs attributs.

Travailler avec les cartes thématiques

Les nouvelles cartes thématiques sont créées via le **Menu : [Données - Ajouter carte thématique]** ou dans le menu contextuel du gestionnaire d'affichage.

Les cartes thématiques existantes peuvent être modifiées via le **Menu : [Données - Editer carte thématique]** ou dans le menu contextuel du gestionnaire d'affichage.

Une ou plusieurs cartes thématiques peuvent être assignées à une classe d'objets.

La carte thématique active est définie dans le menu contextuel du gestionnaire d'affichage. Il n'est aussi pas possible de définir une carte thématique. Dans ce cas, la classe d'objet est affichée avec les paramètres par défaut, mais les cartes thématiques existantes ne sont pas supprimées.

Les cartes thématiques peuvent également être supprimées via le menu contextuel.

Créer ou éditer les cartes thématiques

Lors de l'appel des commandes via le menu, tout d'abord il faut sélectionner la classe d'objet:

L'étape suivante consiste à définir le nom et le type de la carte thématique:

Par catégories

L'attribut souhaité doit être sélectionné (Critère). Un style est proposé pour chaque valeur d'attribut existant. Une palette de couleurs est automatiquement créée, elle peut aussi être sélectionnée dans une liste: bouton [Définir palette de couleurs](#) La couleur et l'étiquette peuvent également être éditées individuellement pour chaque valeur attributive dans la liste. Via [Définir style de base](#), le styling peut être complété par d'autres éléments (étiquettes, etc.) en plus des couleurs de la carte thématique.

Par domaine

L'attribut souhaité doit être sélectionné (Critère). Des domaines de valeurs d'attribut sont définis et un style est proposé pour chaque domaine. Les domaines peuvent être dérivés à partir d'attributs avec des valeurs numériques ou des chaînes de caractères. Dans le cas de domaines avec des chaînes de caractères, les valeurs sont triées et les domaines sont dérivés de la liste triée. En fonction du nombre de classes spécifié, une palette de couleurs est automatiquement créée et peut également être sélectionnée dans une liste: bouton [Définir palette de couleurs](#) Le domaine, la couleur et l'étiquette peuvent également être éditées individuellement dans la liste. Via [Définir style de base](#), le styling peut être complété par d'autres éléments (étiquettes, etc.) en plus des couleurs de la carte thématique.

Visualisation dans le gestionnaire d'affichage

Dans le gestionnaire d'affichage, la classe d'objet montre également une légende correspondante, qui peut être affichée et masquée:

Copier le graphique dans le presse-papiers

Copie de la fenêtre graphique courante dans le presse-papiers

Après avoir appelé la commande **Données - Copier le graphique dans le presse-papiers**, la partie actuelle de la fenêtre graphique peut être insérée et réutilisée comme image dans d'autres applications.

Vue

Ouvrir le gestionnaire de signets

Créer et utiliser les signets dans un document

Menu: [Vue / Ouvrir le gestionnaire de signets]

Voir le chapitre [Gestionnaire de signets](#)

Ajouter comme signet

Enregistre l'extrait de carte courant comme signet

Menu: [Vue / Ajouter comme signet]

L'extrait courant de la carte est automatiquement enregistré comme signet. Les signets sont gérés via le [Gestionnaire de signets](#).

Pan dynamique

Il passe en mode pan dynamique.

Menu: [Vue / Pan]

Après le démarrage de la commande, en appuyant sur le bouton gauche de la souris et en le glissant on peut déplacer la carte dynamiquement.

 Le pan dynamique est toujours disponible aussi sans démarrer la commande, il suffit d'appuyer sur le mollet de la souris et le glisser.

Zoom dynamique

Il passe en mode zoom dynamique.

Menu: [Vue / Zoom +/-]

Démarrez la commande via le menu ou la barre d'outils.

Maintenez le bouton de la souris enfoncé et glissez-le vers le bas ou vers le haut pour agrandir resp. réduire la carte.

Quand vous démarrez une autre commande, le zoom dynamique s'arrête.

❶ Le zoom dynamique est toujours disponible aussi sans démarrer la commande en tournant la molette de la souris.

Zoom fenêtre

Permet de zoomer sur une fenêtre rectangulaire définie.

Menu: [Vue / Zoom fenêtre]

Démarrez la commande via le menu ou la barre d'outils.

Définir une fenêtre dans laquelle vous désirez faire le zoom.

L'affichage est adapté à la fenêtre définie.

Zoom vers l'étendue

Effectue un zoom pour afficher l'étendue maximale de tous les objets.

Menu: [Vue / Zoom étendu]

Après le démarrage de la commande la fenêtre s'adapte pour visualiser tous les objets du projet.

Définir la vue de démarrage

Définit la zone qui sera affichée dans la fenêtre graphique après l'ouverture d'un document

La vue de démarrage est une zone de la carte qui s'affiche dans la fenêtre graphique après l'ouverture d'un document.

La vue de démarrage est définie par le Menu: [Vue - Définir la vue de démarrage] , resp. supprimée par le Menu: [Vue - Supprimer la vue de démarrage] .

❶ Si une vue de démarrage est définie, la commande [Zoom étendu](#), affiche la vue de démarrage dans la fenêtre graphique.

Supprimer la vue de démarrage

Menu: [Vue / Supprimer la vue de démarrage]

Il supprime la vue de démarrage courante

Voir aussi le chapitre [Vue - Définir la vue de démarrage](#)

Afficher/masquer le gestionnaire d'affichage

Le gestionnaire d'affichage contient tous les types d'objet de la configuration courante.

Menu: [Vue / Afficher/masquer Gestionnaire d'affichage]

La commande permet d'afficher ou de masquer le gestionnaire d'affichage.

Pour plus d'informations sur le gestionnaire d'affichage, voir [ici...](#)

Afficher/masquer la vue tableau

La vue tableau contient toutes les informations importantes pour les objets sélectionnés.

Menu: [Vue / Afficher/masquer la vue tableau]

La commande affiche ou masque la vue tableau.

Pour plus d'informations sur la vue tableau, voir [ici...](#)

Afficher/masquer les informations d'objets

Il affiche ou masque la boîte de dialogue "Informations d'objets"

Menu: [Vue / Afficher/masquer informations d'objets]

Voir aussi le chapitre [Informations sur les objets](#)

Afficher/masquer le gestionnaire de mesures

Menu: [Vue / Afficher/masquer le gestionnaire de mesures]
Il affiche ou masque le gestionnaire de mesures
Voir aussi le chapitre [Gestionnaire de mesures](#)

Analyse

Fonctions d'analyse

Dans le Menu : [Analyse] , les fonctions d'analyse suivantes sont proposées:

- [Sélectionner des objets par intersection](#)
- [Créer des objets par intersection](#)
- [Créer une zone tampon](#)
- [Générer des polygones à partir de contours de surface](#)
- [Diagramme de Voronoi](#)
- [Regrouper des objets](#)
- [Reprendre les données attributives](#) (seulement dans l'application "Edition")

Sélectionner des objets par intersection

Sélectionner des objets avec les fonctions d'intersection

La commande est appelée via le Menu: [Analyse - Sélectionner objets par intersection] . Les "objets d'origine" sélectionnés par l'utilisateur (objets dans la fenêtre graphique: points, textes, polygones, surfaces) sont intersectés avec une ou plusieurs classes d'objets ("plan d'intersection").

Le résultat de l'intersection est la sélection des objets du plan d'intersection qui ont un'intersection avec les objets de départ.

Si des objets valides sont sélectionnés dans le graphique avant l'appel de la commande, l'intersection avec ces objets est effectuée.

Les classes d'objets souhaitées du second plan d'intersection sont alors immédiatement sélectionnées.

Objets d'origine	Plan d'intersection	Resultat
Points, Textes	Points, Textes	Il selectionne tous les points ou textes du plan d'intersection, sur lesquels les points d'insertion des points ou des textes des objets d'origine, se trouvent.
	Polygones	Il selectionne toutes les polygones du plan d'intersection, sur lesquelles les points d'insertion des points ou des textes des objets d'origine, se trouvent.
	Surfaces	Il selectionne toutes les surfaces du plan d'intersection, dans lesquelles ou sur le contour desquelles, les points d'insertion des points ou des textes des objets d'origine, se trouvent.
Polygones	Points, Textes	Il selectionne tous les points ou textes du plan d'intersection, dont les points d'insertion se trouvent sur une ligne des objets d'origine.
	Polygones	Il selectionne toutes les polygones du plan d'intersection, qui sont coupés ou touchés par les polygones des objets d'origine.
	Surfaces	Il selectionne toutes les surfaces du plan d'intersection, qui sont coupés ou touchés par une ou plusieurs polygones des objets d'origine, ou dans lesquelles se trouvent un ou plusieurs polygones des objets d'origine.
Surfaces	Points, Textes	Il selectionne tous les points ou textes du plan d'intersection, dont les points d'insertion se trouvent à l'intérieur ou sur le contour d'une surface des objets d'origine.
	Polygones	Il selectionne toutes les polygones du plan d'intersection, qui sont coupés ou touchés par une ou plusieurs surfaces des objets d'origine, ou qui se trouvent à l'intérieur d'une surface des objets d'origine.
	Surfaces	Il selectionne toutes les surfaces du plan d'intersection, qui sont coupées ou touchées par des surfaces des objets d'origine, ou dans lesquelles se trouvent une ou plusieurs surfaces des objets d'origine, ou qui se trouvent dans une surface des objets d'origine.

Créer des objets par intersection

Créer des nouveaux objets par la fonction d'intersection

La commande est appelée via le Menu: [Analyse - Créer objets par intersection] . Les objets sélectionnés par l'utilisateur dans la fenêtre graphique ("premier plan d'intersection": Points, Textes, Polygones, Surfaces) sont coupés avec une classe d'objet ("second plan d'intersection") librement sélectionnée.

Le résultat est la création d'objets à partir du premier plan d'intersection, intersectés avec les éléments du second plan.

Si des objets valides sont sélectionnés dans le graphique avant l'appel de la commande, l'intersection avec ces objets est effectuée. La classe d'objets souhaitée du second plan d'intersection est alors immédiatement sélectionnée.

Mode Visualisation

En mode Visualisation le résultat de l'intersection est un ou plusieurs polygones ou polygones de marquage.

 Les points ne sont pas générés en mode Visualisation.

Mode Edition

En mode Edition, le résultat de l'intersection est un ou plusieurs objets du type courant. La sélection du type courant s'effectue avant d'appeler la commande dans la **barre d'état**.

Si aucun type courante n'a été défini, un objet sans type est créé. Celle-ci peut être transformée ultérieurement en un autre type d'objet via le menu contextuel du gestionnaire d'objets avec la commande **Changer de type**.

Premier plan d'intersection	Second plan d'intersection	Résultat
Points	Points	Des points qui sont superposés dans les plans d'intersection sont générés.
	Polylignes	Des points qui sont superposés à des lignes du second plan d'intersection sont générés.
	Surfaces	Des points qui se trouvent à l'intérieur ou sur le contour de surfaces du second plan d'intersection sont générés. Les îlots sont considérés.
Polylignes	Points	Si un point du second plan d'intersection se trouve sur une ligne du premier plan d'intersection, deux nouvelles lignes, qui se terminent à ce point, sont créées.
	Polylignes	Les lignes du premier plan d'intersection sont divisées/cassées par les lignes du second plan d'intersection. Lorsque des polylignes des deux plans d'intersection se chevauchent, de nouvelles polylignes sont également créées et, le cas échéant, divisées.
	Surfaces	Les lignes du premier plan d'intersection sont divisées lorsqu'elles touchent une surface du second plan d'intersection. Cela crée N lignes.
Surfaces	Points	De nouvelles surfaces sont créées lorsqu'un point du second plan d'intersection se trouve à l'intérieur ou sur le contour de la surface d'origine.
	Polylignes	De nouvelles surfaces partielles sont créées lorsque la surface du premier plan d'intersection est coupées par une ou plusieurs lignes du second plan d'intersection. De nouvelles surfaces ne sont créées à partir d'une surface que si la surface peut effectivement être divisée. Si la surface ne peut pas être divisée parce que la polyligne se termine à l'intérieur de la surface, la surface d'origine est recrée géométriquement inchangée.
	Surfaces	Les surfaces des deux plans sont intersectées et des nouvelles surfaces, qui se trouvent sur les deux plans, sont créées.

Reprise de données attributives

Les données attributives sont reprises lorsque les attributs correspondants sont définis dans le type d'objet sélectionné. Les autres données attributives ne sont pas reprises. Les données attributives sont en principe reprises des deux plans d'intersection. Si un attribut existe à la fois dans le premier et le second plan d'intersection, il est repris du premier plan d'intersection. Si à un objet du premier plan d'intersection plusieurs objets du second plan d'intersection sont attribués (par exemple, une surface divisée en surfaces partielles par plusieurs polylignes), aucune donnée attributives du second plan d'intersection n'est reprise. Tous les nouveaux objets créés sont sélectionnés et peuvent être immédiatement affichés dans la vue tableau ou dans les informations d'objet.

Créer une zone tampon

Créer une zone tampon à partir d'objets existants

La commande est appelée via le **Menu: [Analyse - Créer zone tampon]** . Ensuite, l'utilisateur sélectionne les objets dans la fenêtre graphique pour lesquels une zone tampon doit être créée. Les objets valides sont:

- Points
- Polylignes
- Surfaces

Si des objets valides sont déjà sélectionnés dans le graphique avant l'appel de la commande, la zone tampon est créée autour de ces objets. Saisissez ensuite la largeur du tampon. La largeur du tampon doit être > 0 . Ce n'est que si seules des surfaces ont été sélectionnées que la largeur du tampon peut être égale à 0. Une fois la largeur du tampon spécifiée, une ou plusieurs zones tampons sont créées. Les zones tampons qui se chevauchent sont regroupées en une seule zone tampon (UNION).

Mode Visualisation

En mode Visualisation le résultat du calcul du tampon est un ou plusieurs polygones de marquage.

Mode Edition

En mode Edition, le résultat du calcul du tampon est une ou plusieurs surfaces du type de surface courant. La sélection du type de surface courant (le type de surface courant doit être une "surface libre") s'effectue avant d'appeler la commande dans la [barre d'état](#). Si aucun type de surface courant n'a été défini, une surface sans type est créée. Celle-ci peut être transformée ultérieurement en un autre type de surface via le menu contextuel du gestionnaire d'objets avec la commande **Changer de type**.

❗ La création du tampon ne peut pas être effectuée avec toutes les constellation géométriques. En cas d'erreur lors de la création du tampon, les objets qui empêchent sa création sont affichés dans la vue tableau.

Tous les nouveaux objets sont sélectionnés et peuvent être immédiatement affichés dans la vue tableau ou dans les informations d'objet.

Créer des polygones à partir de contours de surfaces

Créer des polygones à partir de contours de surfaces

La commande est appelée via le Menu: **[Analyse - Créer polygones depuis contours de surfaces]**. À partir des contours des surfaces sélectionnées, des polygones sont générés. Les îles sont également considérés.

Si des surfaces valides sont déjà sélectionnées dans le graphique avant l'appel de la commande, les nouvelles polygones sont créées immédiatement.

Mode Visualisation

En mode visualisation, des lignes de marquage sont créées.

Mode Edition

En mode Edition une polygone du type courant est créée. La sélection du type de polygone courant s'effectue avant d'appeler la commande dans la [barre d'état](#).

Si aucun type de polygone courante n'a été défini, une polygone sans type est créée. Celle-ci peut être transformée ultérieurement en un autre type de polygone via le menu contextuel du gestionnaire d'objets avec la commande **Changer de type**.

Tous les nouveaux objets sont sélectionnés et peuvent être immédiatement affichés dans la vue tableau ou dans les informations d'objet.

Diagramme de Voronoi

Diagramme de Voronoi

Diagramme de Voronoi Menu: **[Analyse - Diagramme de Voronoi]**. Ensuite, l'utilisateur sélectionne les points dans la fenêtre graphique à partir desquels les surfaces (Polygone-VORONOI, Polygone-THIESSEN) seront créées. Les objets valides sont des points provenant de toutes les sources de données.

Si des objets valides sont déjà sélectionnés dans le graphique avant l'appel de la commande, les surfaces sont immédiatement formées sur la base de ces objets.

❗ Pour la création d'une surface il faut sélectionner aux moins deux points.

Mode Visualisation

En mode visualisation, plusieurs polygones de marquage sont créés.

Mode Edition

En mode Edition des surfaces du type courant sont créées. La sélection du type de surface courant (le type de surface courant doit être une "surface libre") s'effectue avant d'appeler la commande dans la [barre d'état](#). Si aucun type de surface courant n'a été défini, une surface sans type est créée. Celle-ci peut être transformée ultérieurement en un autre type de surface via le menu contextuel du gestionnaire d'objets avec la commande **Changer de type**.

Tous les nouveaux objets sont sélectionnés et peuvent être immédiatement affichés dans la vue tableau ou dans les informations d'objet.

Regrouper des objets

Regrouper des objets en nouveaux objets

La commande est appelée via le **Menu**: [Analyse - Regrouper objets] . Ensuite, l'utilisateur sélectionne des objets (polylignes ou surfaces) dans la fenêtre graphique pour les regrouper en nouveaux éléments de polylignes ou surfaces.

Si des objets valides sont déjà sélectionnés dans le graphique avant l'appel de la commande, ils sont immédiatement regroupés.

Les polylignes sont suivis jusqu'à la bifurcation suivante et regroupés en un nouveau polyligne. Les surfaces superposées ou directement adjacentes sont regroupées en une seule surface (UNION).

Mode Visualisation

En mode Visualisation, un ou plusieurs polygones resp. lignes de marquage sont générés.

Mode Edition

En mode Edition les objets du type d'objet courant sont créés. La sélection du type d'objet surface courant s'effectue avant d'appeler la commande dans la [barre d'état](#).

Si aucun type d'objet courant n'a été défini, un objet sans type est créé. Celle-ci peut être transformée ultérieurement en un autre type d'objet via le menu contextuel du gestionnaire d'objets avec la commande **Changer de type**.

Tous les nouveaux objets sont sélectionnés et peuvent être immédiatement affichés dans la vue tableau ou dans les informations d'objet.

Créer une surface depuis surfaces partielles

Créer une surface depuis une surface partielle d'un multipolygone

La commande est appelée via le **Menu**: [Analyse - Créer surface depuis surfaces partielles] . Ensuite, l'utilisateur sélectionne une surface partielle d'un multipolygone dans la fenêtre graphique. Un nouvel objet de surface est créé à partir de cette surface partielle. Si l'utilisateur choisit une surface simple au lieu de la surface partielle d'un multipolygone, alors un nouvel objet de surface est créé à partir de cette géométrie de surface.

Mode Visualisation

En mode visualisation, un polygone de marquage est créé.

Mode Edition

En mode Edition une surface du type courant est créée. La sélection du type de surface courant (le type de surface courant doit être une "surface libre") s'effectue avant d'appeler la commande dans la [barre d'état](#).

Si aucun type de surface courant n'a été défini, une surface sans type est créée. Celle-ci peut être transformée ultérieurement en un autre type de surface via le menu contextuel du gestionnaire d'objets avec la commande **Changer de type**.

Reprise de données attributives

Les données attributives sont reprises lorsque les attributs correspondants sont définis dans le type d'objet sélectionné. Les autres données attributives ne sont pas reprises.

La surface modifiée est sélectionnée et peut être immédiatement affichée dans la vue tableau ou dans les informations d'objet.

Redlining

Redlinings

Dessin d'objets simples dans un Géodocument

Les redlinings sont des **objets de redlining** ou des **cotations**, qui peuvent être créés et enregistrés dans un Géodocument. Les redlinings sont affichés et masqués via le gestionnaire d'affichage.

Via le **Menu: [Redlining]** les redlinings peuvent être créés, **déplacés** ou **supprimés**.

Redlining

Insérer des objets de redlining temporaires

Les objets de redlining suivants peuvent être créés dans un Géodocument:

Lignes

Cercles

Surfaces

Textes

Après l'appel de la commande, définir les points de base des objets de redlining dans la fenêtre graphique. Si l'accrochage aux objets est activée, on peut insérer les objets de redlining sur des objets existants.

Appuyez sur **[Enter]** pour terminer la commande.

Les paramètres spécifiques pour la représentation des objets de redlining sont définis par le **Menu: [Document - Paramètres du programme - Redlinings - Redlining]**.

Cotations

Insérer des cotations

Il est possible de créer les types de cotation suivants dans un géodocument via le **Menu: [Redlining]**:

Cote linéaire alignée (ou de distance)

Cote linéaire alignée avec ligne de décalage

Cote orthogonale

Cote angulaire

Après l'appel de la commande, définir les points de base des cotations dans la fenêtre graphique. Si l'accrochage aux objets est activée, on peut insérer les cotations sur des objets existants.

Appuyez sur **[Enter]** pour terminer la commande.

Les paramètres spécifiques pour la représentation des cotations sont définis par le **Menu: [Document - Paramètres du programme - Redlinings - Cotation]**.

Déplacer un texte de cote

Repositionnement des textes d'une ou plusieurs cotes

La commande **Redlining - Déplacer texte de cote** permet de déplacer un ou plusieurs textes de cote.

Après le choix des textes, indiquez le point de base et le point de destination du décalage.

Ensuite, il est possible de sélectionner un nouveau texte et de le déplacer ou de terminer la commande avec **[Enter]**.

Déplacer les redlinings

Repositionnement des objets de redlining ou des cotations

Les redlinings sont déplacés via la commande **Redlining - Déplacer redlining**.

Après le choix des objets, indiquez le point de base et le point de destination du décalage.

Supprimer les redlinings

Elimination des objets de redlining ou les cotations.

Les redlinings sont supprimés en utilisant les commandes suivantes:

Redlining - Supprimer redlinings sélectionnés

Redlining - Supprimer tous les redlinings

Si des objets ont été sélectionnés avant l'appel de la commande, le programme demande une confirmation de suppression. Si aucun objet n'a été sélectionné avant l'appel de la commande, les objets peuvent être sélectionnés après la commande. Si tous les redlinings sont supprimés via la commande **Redlining - Supprimer tous les redlinings**, une demande de confirmation est également effectuée.

Gestionnaire d'affichage

Général

Vue d'ensemble

Le gestionnaire d'affichage est l'outil central pour ajouter ou modifier des nouveaux objets dans le graphique.

Voir aussi:

[Filtre de sélection](#)

[Tout développer / comprimer](#)

[Afficher et masquer](#)

[Définir sélectivité](#)

[Favoris](#)

[Filtrer les types d'objets affichés](#)

[Etat d'affichage](#)

Filtre de sélection

Permet de limiter les types d'objets visualisés.

Pour rechercher facilement un type d'objet spécifique , saisissez une partie du nom dans le filtre de sélection.

□

Afficher ou masquer

Afficher ou masquer des objets.

Masquer des types d'objets et des groupes d'affichage

Sélectionnez un ou plusieurs types d'objets resp. groupes d'affichage.

Cliquez sur □

Les types d'objets sont masqués dans le graphique.

Afficher des types d'objets et des groupes d'affichage

Sélectionnez un ou plusieurs types d'objets resp. groupes d'affichage.

Cliquez sur □

Les types d'objets sont affichés dans le graphique.

❗ □ indique que les objets du sous-groupe ont des visibilitées différentes.

Afficher et masquer exclusivement

Dans le menu contextuel se trouve la commande "Afficher exclusivement". Ainsi seulement les types d'objets sélectionnés sont affichés dans le graphique - tous les autres sont masqués.

Tout afficher

Via le menu contextuel avec la commande "Tout afficher" tous les types d'objets sont affichés dans le graphique.

Gérer la sélectivité

Choisir quels types d'objets doivent être sélectionnables dans le graphique.

Définir des types d'objets et des groupes d'affichage comme non sélectionnables

Sélectionnez un ou plusieurs types d'objets resp. groupes d'affichage.

Cliquez sur le □

Les objets de ce type sont encore visible sur le graphique mais maintenant on ne peut plus les sélectionner.

Définir des types d'objets et des groupes d'affichage comme sélectionnables

Cliquez à nouveau sur le .

Les types d'objets sont à nouveau sélectionnables.

  indique que les objets du sous-groupe ont des sélectivités différentes.

Exclusivement sélectionnable

Dans le menu contextuel se trouve la commande "Exclusivement sélectionnable". Ainsi seulement les types d'objets sélectionnés sont sélectionnables sur le graphique.

Tout sélectionnable

Via le menu contextuel avec la commande "Tout sélectionnable" tous les types d'objets sont à nouveau sélectionnables.

 Déjà dans la configuration vous pouvez définir les types d'objets qui ne peuvent pas être sélectionnables.

Favoris

Permet de marquer les types d'objets les plus utilisés comme favoris. Ainsi dans le gestionnaire d'affichage, vous pouvez afficher seulement les types d'objets favoris.

Affichage des favoris



Cliquez sur l'étoile à côté du filtre .

L'étoile devient jaune .

Dans le gestionnaire d'affichage seulement les types d'objets marqués comme favoris sont affichés.

Marquer un type d'objet comme favori

Sélectionnez un ou plusieurs types d'objets.

Vous pouvez maintenant ajouter ces types d'objets à vos favoris en utilisant la commande du menu contextuel "Ajouter aux favoris".

Derrière les types d'objets sélectionnés apparaît l'étoile  pour indiquer qu'ils font partie des favoris.

Les types d'objets sont marqués en tant que favoris.

Ne plus utiliser un type d'objet comme favori

Sélectionnez un ou plusieurs types d'objets.

Via le menu contextuel, avec la commande "Supprimer de liste de favoris" vous pouvez supprimer ces types d'objets des favoris.

Maintenant ces types d'objets ne sont plus considérés comme favoris.

Enregistrer les favoris

Dès que le projet est fermé, les favoris sont enregistrés pour chaque configuration utilisée. Quand vous utilisez ultérieurement la même configuration, ces favoris sont automatiquement proposés.

 Les favoris sont enregistrés pour vous personnellement. C'est à dire qu'ils sont mémorisés dans vos données d'application et non pas dans un dossier du bureau.

Filtrer les types d'objets affichés

Permet de limiter l'affichage aux types d'objets qui ont été utilisés dans le dessin courant.



En plus des favoris il est possible de gérer seulement les types utilisés:

- Tous les types sont affichés
 - Seulement les types utilisés sont affichés dans le gestionnaire d'affichage.
- Dans le menu, entre autres, vous pouvez maintenant faire la sélection souhaitée:

❗ Dans chaque groupe, au moins un élément doit être coché.

Etat d'affichage

Permet d'enregistrer les types d'objets resp. les données couramment visibles sous un nom descriptif. Ainsi de pouvoir dans un deuxième temps reprendre cet affichage.

Enregistrer l'état d'affichage

Cliquez sur  et sélectionnez la commande **Enregistrer**

Donnez un nom

Pour chaque type d'objet et pour chaque source de données il est enregistré si il est visible et sélectionnable.

❗ Lors de l'enregistrement des paramètres de fichier, tous les états d'affichage sont enregistrés et sont automatiquement créés dans les nouveaux fichiers. Même dans les fichiers existants, lorsque vous passez à un autre gabarit de fichier, vous pouvez choisir d'accepter ou non l'état d'affichage.

Appliquer l'état d'affichage

Cliquez sur  et sélectionnez l'état d'affichage désiré

Supprimer l'état d'affichage

Cliquez sur  et sélectionnez la commande **Supprimer**

▫ Cochez les états d'affichage qui ne sont plus nécessaires

Cliquez sur 

Zoom sur une classe d'objet

Modifie la zone de la fenêtre graphique pour que tous les éléments de la classe d'objet sélectionnée soient visibles.

Le zoom sur les limites d'une classe d'objets s'effectue dans le gestionnaire d'affichage via le menu contextuel d'une classe d'objets et la commande  **Zoom étendu**. Le zoom sur les limites de la classe d'objet spécifiée est exécuté.

Gestionnaire des sources de données

Gestionnaire de source de données

Le gestionnaire de sources de données permet de gérer les connexions aux sources de données des formats les plus divers dans rmDATA GeoDesktop.

Ajouter une nouvelle connexion

L'ajout d'une nouvelle connexion à une source de données peut se faire de trois manières différentes:

Double-cliquez sur le type de source de données souhaité

Cliquez sur le bouton  à côté du type de source de données souhaité

Menu contextuel du type de source de données souhaité, commande **Ajouter connexion**

L'assistant des [Paramètres de connexion](#) s'ouvre pour définir les paramètres de connexion nécessaires.

Modifier une connexion existante

Toutes les connexions existantes aux sources de données sont affichées par type de source de données. La modification d'une connexion existante peut se faire de trois manières différentes:

Double-cliquez sur la connexion souhaitée

Cliquez sur le bouton **Modifier connexion** à côté de la connexion concernée

Menu contextuel de la connexion souhaitée, commande **Modifier connexion**

L'assistant des [Paramètres de connexion](#) s'ouvre pour définir les paramètres de connexion nécessaires.

Déconnecter une connexion existante

La connexion à des sources de données individuelles peut être déconnectée. Cela ne supprime pas les paramètres de connexion, mais seulement les données de cette source de données ne sont pas affichées. Les connexions sont automatiquement déconnectées si la source de données spécifiée ne peut être atteinte. La séparation d'une connexion se fait de deux manières:

Cliquez sur le bouton **Modifier l'état de la connexion** à côté de la connexion souhaitée

Menu contextuel de la connexion souhaitée, commande **Modifier l'état de la connexion**

Rétablir une connexion existante

Une connexion déconnectée à une source de données peut être rétablie:

Cliquez sur le bouton **Modifier l'état de la connexion** à côté de la connexion souhaitée

Menu contextuel de la connexion souhaitée, commande **Modifier l'état de la connexion**

Supprimer une connexion existante

Si une connexion est supprimée, tous les paramètres de connexion sont supprimés et les données sont supprimées du projet. Pour réintégrer la source de données affectée, tous les paramètres de connexion doivent être à nouveau définis. La suppression d'une connexion se fait de deux manières:

Cliquez sur le bouton **Supprimer connexion** à côté de la connexion souhaitée

Menu contextuel de la connexion à supprimer, commande **Supprimer connexion**

Créer une nouvelle Géodatabase

Création d'une nouvelle Géodatabase rmDATA.

La création d'une nouvelle Géodatabase rmDATA peut se faire de la manière suivante:

Gestionnaire de sources de données: Ajouter rmDATA Géodatabase - Créer nouvelle source de données

Lors de l'importation de données quelconques dans une Géodatabase rmDATA

Dans le dialogue "[Modifier source de données](#)"

Sélection de la configuration

Dans la première étape on spécifie les configurations à charger dans la nouvelle Géodatabase. Ensuite on peut définir le système de coordonnées de la Géodatabase ainsi qu'une description. Le bouton **Paramètres de la base de données** permet d'accéder aux paramètres avancés de la nouvelle géodatabase.

□

Définir l'emplacement

L'étape suivante définit le nom du fichier et l'emplacement de la nouvelle Géodatabase.

Sélection de la connexion

Voir le chapitre [Paramètres de connexion](#).

Importation de données

Une fois la Géodatabase créée, l'étape suivante permet d'importer les données immédiatement. Voir le chapitre [Importer des données](#)

Source de données

Sources de données

Dans la partie inférieure du gestionnaire d'affichage on peut gérer les sources de données insérées.

Insérer des données

Cliquez sur 

Sélectionnez les fichiers désirés

Alternative

Glissez simplement le fichier depuis l'explorateur Windows dans le graphique.

Insérer des dossiers

Cliquez sur 

Sélectionnez le dossier désirés

Tous les fichiers du dossier sélectionné sont affichés dans le graphique (pour autant que le format soit supporté).

Alternative

Glissez simplement le dossier depuis l'explorateur Windows dans le graphique.

Insérer des services WMS et WMTS

Cliquez sur 

■

rmDATA GeoDesktop offre le choix entre *Web Map Service* et *Web Map Tile Service* . Sélectionnez le genre de service désiré.

Saisissez dans le [dialogue des paramètres](#) les données de connexion nécessaires.

Supprimer des sources de données

Sélectionnez la source de données

Cliquez sur  ou appuyer sur la touche **Del**

Charger la source de données

Lors du chargement de la source de données dans le graphique à côté de la source de données un symbole rotatif  est affiché.

Erreur lors de l'affichage des sources de données

Quand pour une source de données une erreur est produite, à côté de la source de données un point d'exclamation  s'affiche.

- ① Restez avec la souris sur la source de données. L'erreur est affichée dans l'info-bulle. Alternativement cliquez avec le bouton droit de la souris sur la source de données et appelez dans le menu contextuel la commande **Copier le message d'erreur dans le presse-papier** . Ainsi vous pouvez envoyer l'erreur à votre administrateur ou au support rmDATA.

- ① L'erreur le plus fréquent se présente quand le nom ou le chemin de la source de données a été changé. Dans le menu contextuel ouvrez les propriétés de la source de données pour corriger la référence.

Priorité d'affichage des sources de données

Définir la priorité d'affichage des sources de données dans le graphique en glissant les sources de données dans le gestionnaire d'affichage.

Les sources de données sont insérées dans le graphique selon l'ordre dans lequel elles sont listées dans le gestionnaire d'affichage. Ainsi le fichier qui se trouve le plus bas dans la liste est aussi le dernier dans la priorité d'affichage. Il sera superposé par toutes les autres sources de données qui se trouvent plus haut.

- ① Les sources de données se trouvent toujours plus bas des objets propre à GeoDesktop

Modifier la priorité d'affichage avec la souris

Glisser avec la souris la source de données à la position désirée.

Modifier la priorité d'affichage via le menu contextuel

□

Sélectionnez la sources de données

Appeler le menu contextuel avec le bouton droit de la souris

Fichiers AutoCAD DWG e DXF

Paramètres pour insérer les fichiers DWG et DXF

Ouvrez les paramètres des fichiers DWG/DXF via le menu contextuel de la source de données (clic du bouton droit de la souris sur la source de données)

❗ Si vos fichiers externes DWG/DXF contiennent des remplissages de surface, qui ne sont pas correctement représentés, vous pouvez les compléter dans un fichier de motifs de remplissage personnalisé.

Connexion

Nom de la connexion: nom affiché dans le gestionnaire d'affichage

Fichier: Sélectionnez le chemin à la source de données avec  .

Afficher les références externes: Si cette option est activée, tout les références externes existantes du DWG-DXF sont montrées.

Transformation

Voir [Transformation](#)

Affichage

Transparence: Saisissez une valeur pour la transparence. Valeur 0 pour totalement visible et 255 pour opaque.

Colorer source de données: Il définit si tous les objets du dessin CAD inséré doivent être colorés uniformément.

Couleur: Il définit la couleur des objets de la source de données CAD, si l'option *Colorer source de données* est activée.

Géodatabase (GeoDB)

Paramètres pour insérer les géodatabases

Ouvrez les paramètres pour insérer les géodatabases via le menu contextuel de la source de données (cliquez avec le bouton droit de la souris sur la source de données)

Connexion

Nom de la connexion: ce nom est affiché dans le gestionnaire d'affichage

Fichier: Sélectionnez le chemin à la source de données avec  (./img/Dateiauswahl.png) .

Transformation

Voir [Transformation](#)

Affichage

Colorer source de données: Définit si tous les objets de la base de données insérée doivent être colorés uniformément.

Couleur: Il définit la couleur des objets de la source de données, si l'option *Colorer source de données* est activée.

Configuration active: Définissez l'affichage, la vue et l'échelle avec lesquelles la géodatabase doit être représentée.

Actualiser extension: L'extension est enregistrée dans la base de données. Au cas où des nouveaux objets sont insérés, ou d'autres sont supprimés, avec la fonction "Actualiser extension" on peut redéfinir l'extension courante, ainsi avec la commande "Zoom étendu" la région correcte est affichée.

Fichiers PDF

Paramètres pour insérer les fichiers PDF

Dans le menu contextuel de la source de données (cliquez avec le bouton droit de la souris sur la source de données) ouvrez les paramètres pour les fichiers PDF.

Connexion

Nom de la connexion: ce nom est affiché dans le gestionnaire d'affichage

Fichier: Sélectionnez le chemin à la source de données avec .

Transformation

Voir [Transformation](#)

Affichage

Transparence: Saisissez une valeur pour la transparence. Valeur 0 pour totalement visible et 255 pour opaque.

Sélectionner la page: Si le PDF possède plusieurs pages, sélectionnez la page désirée. Pour insérer une page ultérieure, insérez le fichier une deuxième fois.

Données raster

Paramètres pour insérer les images raster et les orthophotos.

Dans le menu contextuel de la source de données (cliquez avec le bouton droit de la souris sur la source de données) ouvrez les paramètres pour les images raster

Connexion

Nom de la connexion: ce nom est affiché dans le gestionnaire d'affichage

Fichier: Sélectionnez le chemin à la source de données avec .

Transformation

Voir [Transformation](#)

Affichage

Transparence: Saisissez une valeur pour la transparence. Valeur 0 pour totalement visible et 255 pour opaque.

Affectation Canal raster: Pour les images raster avec 4 ou plus bandes/canaux vous pouvez définir d'où les valeurs pour la représentation des canaux RVB et canaux transparents doivent provenir. Le canal transparent peut être désactivé (complètement opaque)

Canal rouge: "Défaut" ou "Canal 1" ... "Canal N" (où N = nombre de canaux)

Canal vert: "Défaut" ou "Canal 1" ... "Canal N" (où N = nombre de canaux)

Canal bleu: "Défaut" ou "Canal 1" ... "Canal N" (où N = nombre de canaux)

Canal transparent: "Défaut", "Désactivé" ou "Canal 1" ... "Canal N" (où N = nombre de canaux)

Services WMS e WMTS

Configurer une connexion à un *Web Map Service (WMS)* ou *Web Map Tile Service (WMTS)* et intégrer les relatives données raster.

□

Utiliser les services enregistrés

Lors de l'installation de rmDATA GeoDesktop des services sont déjà configurés. En outre vous pouvez enregistrer vos propres services et les sélectionner (voir ci-dessus).

Cliquez sur .

Sélectionnez un service

Cliquez sur [Terminer](#)

- ① Die Services können in folgenden Ordnern gespeichert werden:
- %AppData%\rmDATA\GeoDesktop\Settings\ServiceConnections.xml
 - Firmenverzeichnis\Settings\ServiceConnections.xml
 - Abteilungsverzeichnis\Settings\ServiceConnections.xml

Die Standard Services werden von rmDATA im *Programmverzeichnis* abgelegt.

- ① Klicken Sie auf  um den Dienst für die spätere Verwendung abzulegen. Der Dienst wird unter dem angegebenen Verbindungsnamen abgelegt. Sie können auch die gewählten Layer und das ausgewählte Koordinatensystem zu dem Service speichern. Dazu müssen Sie nach der Wahl des Services auf die Einstellungsseite weitergehen und dann Speichern.

Sie können auch die gewählten Layer und das ausgewählte Koordinatensystem zu dem Service speichern. Dazu müssen Sie nach der Wahl des Services auf die

Die Services werden mit folgender Struktur im File abgelegt:

```
<wms>
  <server>
    <Name>AT - Burgenland - (Flächenwidmungsplan)</Name>
    <ServiceUrl>https://gis.bgl.gv.at/gisbgl/services/Public/Nur_Flaechenwidmung/MapServer/WMS
Server?request=GetCapabilities&service=WMS</ServiceUrl>
    <Password>
    </Password>
    <Username>
    </Username>
    <CrsOriginal>EPSG:102100</CrsOriginal>
    <CrsOverride>rmDATA:31252</CrsOverride>
    <SelectedLayer name="Generalisierte Widmungen" style="default" />
    <SelectedLayer name="Widmungen, Vorrangflächen und widmungsgleiche Kenntlichmachungen" style="default" />
  </server>
  <server>
    .
    .
    .
    .
  </wms>
</wmts>
<wmts>
  .
  .
  .
  .
```

Donner une nouvelle connexion

Nom de la connexion: Nom affiché dans le gestionnaire d'affichage

Service URL: Insérer le nom du service WMS

Détail de connexion: Si le service est protégé, saisissez l'utilisateur et le mot de passe.

Cliquez sur [Terminer](#). Si vous désirez insérer d'autres paramètres, cliquez sur [Suivant](#)

Paramètres

Sélectionnez la classe d'objets: Toutes les classes d'objets disponibles du service WMS sont affichés. Sélectionnez les classes d'objets désirés.

Sélectionnez le système de coordonnées: (Seulement pour les services WMS)

Serveur de système de coordonnées: Les systèmes de coordonnées proposés par le serveur sont affichés.

Système de coordonnées utilisé: GeoDesktop sélectionne automatiquement le système de coordonnées du serveur approprié selon le *Système de coordonnées utilisé* . Les données sont transformées dans ce système. Si le nom du Serveur de système de coordonnées n'est pas reconnu automatiquement, le système de coordonnées peut être défini manuellement.



Si dans le projet en élaboration aucun système de coordonnées n'est défini, alors **aucune transformation de coordonnées** sera effectuée. Vous pouvez modifier le système de coordonnées du projet dans les [paramètres de fichier](#)

Paramètres supplémentaires

Actuellement tous les services WMTS sont affichés jusqu'au niveau de zoom 19. L'utilisateur peut configurer les niveaux de zoom dans le fichier avec la clé **"MaxLevel"** :

```
<wmts>
  <MaxLevel>23</MaxLevel>
  <server>
    .
    .
  
```

Affichage

Transparence: Saisissez une valeur pour la transparence. Valeur 0 pour totalement visible et 255 pour opaque.

Données ESRI Shape

Paramètres pour insérer les fichiers Shape.

Dans le menu contextuel de la source de données (cliquez avec le bouton droit de la souris sur la source de données) ouvrez les paramètres pour les fichiers Shape

Connexion

Nom de la connexion: ce nom est affiché dans le gestionnaire d'affichage

Fichier: Sélectionnez le chemin à la source de données avec

Transformation

Voir [Transformation](#)

Affichage

Colorer source de données: Définit si tous les objets des données Shape insérées doivent être colorés uniformément. Si cette option est "Oui", les couleurs définies dans l'éditeur de style sont ignorées.

Couleur: Il définit la couleur des données Shape, si l'option *Colorer source de données* est activée.

Transformer une source de données

Permet de transformer les sources de données sur la base des vôtres données via une transformation de système de coordonnées ou d'Helmert-2D.

Ouvrez les paramètres de votre source de données

Allez sur l'onglet "Transformation"

Sélectionnez la transformation désirée:

Transformation entre systèmes de coordonnées

 Pour exécuter une transformation de système de coordonnées de votre source de données, il faut définir le système de coordonnées dans les paramètres de fichier.

Le système de coordonnées de la source de données est connu: La source de données est transformée automatiquement.

Le système de coordonnées de la source de données est erroné ou manque: Vous pouvez écraser le système de coordonnées de la source de données original. Insérez le nouveau système sous "Système de coordonnées source utilisée".

Transformation avec paramètres de transformation connus

Sélectionnez la "Transformation-Helmert-2D" ou "Transformation-Affine-2D"

Insérez les paramètres de transformation

La source de données est transformée avec les paramètres donnés.

 La Transformation-Helmert-2D est plus rapide que la transformation entre systèmes de coordonnées.

Transformation avec points de calage

Sélectionnez la "Transformation-Helmert-2D" ou "Transformation-Affine-2D"

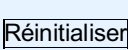
Sélectionnez l'ancien point de calage

Sélectionnez le nouveau point de calage

Cliquez sur 

Répétez le point de calage le nombre de fois désiré.

 Avec la transformation Helmert-2D, pour un ajustage grossier une couple de points de calage suffit!

 Avec le bouton  l'ajustage est annulé. Après la confirmation avec le bouton  le fichier se trouve à nouveau sur la position d'origine.

Ajuster graphiquement

Permet d'ajuster graphiquement une source de données

Cette commande est disponible sous le menu contextuel des sources de données externes.

Sélectionnez le point d'origine et le point de destination.

Répétez la sélection les fois que vous souhaitez.

Terminez la sélection de points avec le bouton 

Quand au moins 2 couples ont été sélectionnées, apparaît la question "Mettre à l'échelle les données en fonction des points sélectionnés?"

Si la réponse est  la source de données est déplacée, tournée et mise à l'échelle selon les points sélectionnés.

Si la réponse est  la source de données n'est pas mise à l'échelle. Par contre une translation et une rotation sont effectuées.

 Cette commande est disponible pour toutes les sources de données externes à l'exception des services WMS / WMTS

 Quand vous ouvrez les propriétés de la source de données, vous voyez les points de calage sélectionnés et leurs écarts.

Mettre en surbrillance (temporaire)

Il permet la mise en surbrillance temporaire de la couleur de données externes dans le graphique

Cette commande est disponible dans le menu contextuel des sources de données externes et dans les niveaux inférieurs.

Pour la mise en surbrillance la couleur utilisée est définie dans les paramètres de programme sous "Colorier objets sélectionnés avec". La mise en surbrillance est maintenue jusqu'à ce que le fichier soit fermé ou que la commande du menu contextuel **Annuler mise en surbrillance** soit démarrée.

- ❶ La mise en surbrillance temporaire est visible seulement dans l'espace modèle. Dans la zone layout, en exportation et en impression, la mise en surbrillance *n'est pas* visible.
- ❶ La mise en surbrillance temporaire est possible pour les sources de données suivantes: DWG, DXF, GeoDB, Shape, Oracle.
- ❶ Si dans les paramètres spécifiques de la source de données, une couleur est définie, néanmoins la couleur de mise en surbrillance temporaire est utilisée.

Définition de la plage d'échelle

Permet de définir la plage d'échelle dans laquelle la source de données doit être visible.

Appelez la commande dans le menu contextuel pour les:

fichiers raster,

fichiers Shape ou

layers des fichiers DWG et DXF

Sélectionnez la plage d'échelle

Cliquez sur **Ok**

Enregistrer une définition de style dans un fichier

Permet d'enregistrer une ou plusieurs définitions de style dans un fichier

Dans un document de rmDATA GeoDesktop à chaque classe d'objets un style spécifique peut être affecté et ceci être modifié (voir [Editeur de styles](#)).

Les définitions de styles spécifiques peuvent être enregistrées dans un fichier pour ensuite les importer dans un autre projet.

L'exportation est exécutée via la commande suivante:

Enregistrer la définition de style dans un fichier qui se trouve dans le menu contextuel du gestionnaire d'affichage.

Ici on peut choisir le fichier dans lequel le style doit être enregistré. En outre on peut choisir une ou plusieurs classes d'objets dont le style doit être exporté. Tous les styles sont enregistrés avec le même nom de la classe d'objets relative.

- ❶ Pour chaque style aussi un fichier DWG est exporté, ceci contient des définitions ultérieures (blocs, styles de ligne, styles de texte, etc.)

Charger la définition de style depuis un fichier

Permet de reprendre une ou plusieurs définitions de style depuis un fichier

Dans un document de rmDATA GeoDesktop à chaque classe d'objets un style spécifique peut être affecté et ceci être modifié (voir [Editeur de styles](#)).

Les définitions de styles spécifiques peuvent être enregistrées dans un fichier pour ensuite les importer dans un autre projet.

L'importation est exécutée via la commande **Charger la définition de style depuis un fichier** qui se trouve dans le menu contextuel du gestionnaire d'affichage:

- 1.) Sélectionnez une ou plusieurs classes d'objets, auxquelles il faut attribuer une définition de style
- 2.) Appelez la commande dans le menu contextuel
- 3.) Affectez les styles présents dans le fichier aux classes d'objets sélectionnées. Si la classe d'objets et le style ont le même nom, l'affectation est automatique. Un aperçu de l'attribution est montrée dans ce dialogue.

① Les styles qui ont été enregistrés pour les classes d'objets sélectionnées, sont automatiquement supprimés!

① Avec chaque fichier de style aussi un fichier DWG avec le même nom est importé, ceci contient des définitions ultérieures (blocs, styles de ligne, styles de texte, etc.)

① Voir aussi
[Style: Données OpenStreetMap](#)

Applications

Application Tâches et Documents

Général

Saisie et édition des Tâches et des Documents

Tâches

Les tâches sont (par analogie aux tâches dans Microsoft Outlook) des objets qui arrivent à échéance après un certain temps. Dans rmDATA GeoDesktop, les tâches peuvent être positionnées dans le graphique et obtenir ainsi un contexte spatial. Il est ainsi possible d'insérer sur la carte, par exemple, les nids de poule qui doivent être réparés, ou de repérer les lanternes défectueuses. Une fois la réparation terminée et la tâche terminée, les objets disparaissent de nouveau de la carte.

Les tâches sont définies comme tâches individuelles ou comme [série de tâche](#).

Pour la saisie et la gestion des tâches il y a un [Assistant de tâches](#), un [Gestionnaire des tâches](#) et une [Aperçu des tâches](#). Pour l'appel de commande, voir [Ajouter une tâche](#).

Documents

Les documents sont utilisés pour intégrer des liens vers des fichiers externes (photos, listes Excel, protocoles de puits, etc.) dans la fenêtre graphique d'un projet GeoDesktop. Ces fichiers peuvent alors être ouverts à partir du document. Les documents ont toujours une position dans le graphique.

Les documents sont insérés et modifiés via un [Assistant des documents](#). Pour l'appel de commande, voir [Ajouter un document](#).

Tâches sérielles

Définir les tâches comme une série

Une tâche peut être définie comme une tâche sérielle et est ensuite répétée selon un calendrier régulier. Une fois qu'une tâche d'une série est marquée comme terminée, elle devient une tâche simple et reçoit l'état "Accomplie". Les notes indiquent que la tâche a été accomplie. Ensuite, une nouvelle tâche est générée avec la date d'échéance suivante en fonction de la série. Tous les attributs et documents sont repris, la tâche reçoit l'état "Non commencée" et «0% accomplie».

La définition d'une série se fait dans l'[Assistant des tâches](#), via la commande **Définir la tâche comme sérielle**. La boîte de dialogue permettant de définir une tâche série s'ouvre: ◻

Chaque série a un type de série ainsi qu'une durée de la série.

Les types de série sont:

Journalière

Tous les x jours

Tous les jours ouvrables
Hebdomadaire
Toutes les x semaines le <JourDeLaSemaine>
Mensuelle
Le jour x (1-28) chaque x mois
Le jour x <JourDeLaSemaine> chaque x mois
Annuelle
Tous les x <Mois>
Le jour x <JourDeLaSemaine> dans le <Mois>
Pour la durée d'une série il faut définir une date de début. Pour la fin de la série, il y a les options suivantes:
La série n'a pas de date de fin
La série se termine après "n" tâches
La série a une date de fin fixe

Modifier les tâches

Modification des tâches
Les tâches sont modifiées via l'[Assistant des tâches](#).
Les options suivantes sont disponibles pour ouvrir une tâche existante dans l'assistant des tâches:
Double-clic sur une tâche dans la fenêtre graphique (fonctionne seulement si aucun autre objet n'est dans la zone de la tâche)
Commande **Modifier tâches et documents** dans la barre d'outils puis sélection d'une tâche dans la fenêtre graphique
Commande **Modifier tâches et documents** dans le menu contextuel après la sélection d'une tâche dans la fenêtre graphique
Commande dans le Menu: [Tâches et Documents - Modifier tâches et documents]
Double-clic sur une tâche dans le [Gestionnaire des tâches](#)
Double-clic sur une tâche dans le [Aperçu des tâches](#)

Déplacer les tâches

Les tâches sont déplacées de la manière suivante:
Commande **Modifier la position** dans l'[Assistant des tâches](#)
Commande **Positionner la tâche** dans le [Gestionnaire des tâches](#) e dans la [Aperçu des tâches](#)
Commande **Déplacer tâches et documents** dans le menu contextuel après la sélection d'une tâche dans la fenêtre graphique
Commande im Menu: [Tâches et Documents - Déplacer tâches et documents]

Supprimer les tâches

Les tâches sont supprimées de la manière suivante:
Commande **Supprimer tâches** dans le [Gestionnaire des tâches](#) et dans la [Aperçu des tâches](#)
Touche **DELETE** dans le [Gestionnaire des tâches](#) et dans la [Aperçu des tâches](#)
Commande **Supprimer tâches et documents** dans le menu contextuel après la sélection d'une tâche dans la fenêtre graphique
Touche **DELETE** après la sélection des tâches dans la fenêtre graphique
Commande dans le Menu: [Tâches et Documents - Supprimer tâches et documents]

Ajouter une tâche

Ajout de tâches
Les tâches sont enregistrées par l'intermédiaire de l'[Assistant des tâches](#). Il peut être appelé par les moyens suivants:
Menu: [Données - Ajouter tâche]
Barre d'outils:

□
[Gestionnaire des tâches](#), [Aperçu des tâches](#):

Assistant des tâches

Saisie et édition des tâches.
L'assistant de tâches permet de créer des nouvelles tâches et de modifier des tâches existantes.
Pour l'appel de la commande, voir [Ajouter les tâches](#) resp. [Editer les tâches](#)

Onglet "Informations"

Les attributs d'une tâche sont gérés dans l'onglet "Informations":

Objet: Champ obligatoire

Numéro: Champ rempli automatiquement. Utilisé pour identifier les tâches dans le graphique.

Catégorie: Par exemple, distribution d'eau, réseau de canalisations, réseau routier,... Les catégories peuvent être complétées à volonté et sont disponibles à tout moment.

Priorité: Les valeurs possibles sont "Haute", "Normale", "Basse". Les tâches sont colorées différemment en fonction de la priorité dans le graphique..

Etat: Les valeurs possibles sont: "Non commencée", "En traitement", "Accomplie", "En attente de quelqu'un d'autre", "Reportée". Les tâches accomplies ne s'affichent plus dans le graphique.

%accomplie: Indique dans quelle mesure la tâche a déjà été accomplie.

Responsable: Personne à laquelle la tâche est assignée. Une liste complète de toutes les personnes utilisées est disponible et de nouvelles personnes peuvent être enregistrées à tout moment.

Début le: Date à laquelle la tâche doit commencer.

Echéance le: Date d'échéance de la tâche. Les tâches en retard sont affichées en rouge dans le [Gestionnaire des tâches](#) et dans la [Aperçu des tâches](#).

Notes: Champ de texte libre. Lorsqu'une tâche a été exécutée, la date d'exécution est automatiquement inscrite dans les notes. La tâche peut être positionnée ou déplacée dans la fenêtre graphique par la commande **Positionner la tâche...** ou le positionnement peut être supprimé par .

La tâche peut être une tâche unique ou **définie comme une série**. Une série peut être modifiée ou supprimée. Voir aussi le chapitre [Tâches sérielles](#).

Avec , la tâche en cours est imprimée avec toutes les informations dans un rapport.

Onglets "Documents"

Les tâches peuvent également contenir des liens de fichiers qui renvoient par exemple à des photos, des plans ou des protocoles de puits. Les liens aux fichiers sont gérés dans l'onglet "Documents".

Les icônes correspondantes permettent de sélectionner un ou plusieurs fichiers ou dossiers de fichiers comme liens et de les joindre à la tâche. Double-cliquez sur un lien de fichier pour ouvrir le fichier avec l'application enregistrée dans Windows. Le bouton  ou la touche **Delete** permettent de supprimer les liens sélectionnés.

Insertion de liens de fichiers par Drag & Drop

Les fichiers peuvent également être glissés par Drag & Drop de l'Explorateur Windows vers l'onglet "Documents" et liés à la tâche.

Si l'assistant des tâches n'est pas ouvert, vous pouvez également faire glisser des fichiers dans la fenêtre graphique. Ensuite, si vous sélectionnez une tâche existante, celle-ci est ouverte et les fichiers sont liés à la tâche.

 Si vous faites glisser des fichiers dans la fenêtre graphique par Drag & Drop, ces fichiers ne doivent pas être des sources de données régulières (par ex. TIFF géoréférencés, JPG, Autocad DWG/DXF,...). Dans ce cas, les fichiers sont intégrés comme sources de données dans le GéoDocument. Les autres fichiers non géoréférencés sont ignorés.

Gestionnaire des tâches

Gestion des tâches via le gestionnaire des tâches.

Le gestionnaire des tâches affiche toutes les tâches qui n'ont pas encore été exécutées. Les tâches sont triées par échéance, les tâches en retard sont affichées en rouge. En outre, chaque tâche indique si elle est positionnée ou s'il s'agit d'une tâche sérielle.

Les commandes suivantes sont disponibles dans le gestionnaire des tâches:

Editer tâche : Un double-clic sur une tâche ouvre l'[Assistant des tâches](#) où la tâche sélectionnée peut être éditée.

Ajouter tâche : Ouvre l'[Assistant des tâches](#) où une nouvelle tâche peut être créée.

Supprimer tâches : Toutes les tâches sélectionnées dans le gestionnaire des tâches sont supprimées.

Marquer les tâches comme accomplies: Toutes les tâches sélectionnées dans le gestionnaire de tâches sont définies avec l'état "Accomplie". L'attribut "% accomplie" est défini à "100". Les tâches terminées ne sont plus affichées dans le gestionnaire des tâches.

Zoom sur les tâches : Dans la fenêtre graphique, toutes les tâches sélectionnées dans le gestionnaire de tâches sont zoomées et sélectionnées.

Exporter tâches vers Excel : Toutes les tâches sélectionnées dans le gestionnaire de tâches sont exportées dans un fichier EXCEL avec tous leurs attributs.

Positionner la tâche : Vous pouvez géoréférer une tâche dans la fenêtre graphique ou modifier une géoréférence existante.

Imprimer tâches : Toutes les tâches sélectionnées dans le gestionnaire de tâches sont sorties avec tous leurs attributs dans un rapport. Le rapport généré peut être enregistré, imprimé ou envoyé par e-mail.

Enregistrer: Les formats suivants sont disponibles pour l'enregistrement:

PDF

DOC

XLS

Imprimer: Le rapport est imprimé, il est également possible de configurer un en-tête et un pied de page pour l'impression (voir

[Paramètres définis par l'utilisateur](#))

Envoyer par E-Mail: Le client de messagerie actuel s'ouvre et un nouvel e-mail s'ouvre. Le rapport est inséré en tant que pièce jointe au format PDF.

Vue d'ensemble : Via le bouton Vue d'ensemble, toutes les tâches (y compris celles déjà effectuées) sont affichées.

Aperçu des tâches

Gestion des tâches dans l'aperçu des tâches

Dans l'aperçu des tâches toutes les tâches avec tous les attributs, sont affichées. Ici vous pouvez voir si une tâche a été géoréférencée ou s'il s'agit d'une tâche sérielle. Les tâches peuvent être triées et un filtre est disponible.

□



Avec la touche MAJ, il est possible de trier sur plusieurs colonnes.

Les tâches sont classées par ordre d'échéance. Les tâches terminées sont affichées en gris à la fin de la liste. Les tâches en retard sont affichées en rouge.

Dans la vue d'ensemble des tâches, les commandes suivantes sont disponibles:

Editer tâche : Un double-clic sur une tâche ouvre l'[Assistant des tâches](#) où la tâche sélectionnée peut être éditée.

Ajouter tâche : Ouvre l'[Assistant des tâches](#) où une nouvelle tâche peut être créée.

Supprimer tâches : Toutes les tâches sélectionnées dans le gestionnaire des tâches sont supprimées.

Marquer les tâches comme accomplies: Toutes les tâches sélectionnées dans le gestionnaire de tâches sont définies avec l'état "Accomplie". L'attribut "% accomplie" est défini à "100".

Zoom sur les tâches : Dans la fenêtre graphique, toutes les tâches sélectionnées dans le gestionnaire de tâches sont zoomées et sélectionnées.

Exporter tâches vers Excel : Toutes les tâches sélectionnées dans le gestionnaire de tâches sont exportées dans un fichier EXCEL avec tous leurs attributs.

Positionner la tâche : Vous pouvez géoréférer une tâche dans la fenêtre graphique ou modifier une géoréférence existante.

Imprimer tâches : Toutes les tâches sélectionnées dans le gestionnaire de tâches sont sorties avec tous leurs attributs dans un rapport. Le rapport généré peut être enregistré, imprimé ou envoyé par e-mail.

Enregistrer: Les formats suivants sont disponibles pour l'enregistrement:

PDF

DOC

XLS

Imprimer: Le rapport est imprimé, il est également possible de configurer un en-tête et un pied de page pour l'impression (voir

[Paramètres définis par l'utilisateur](#))

Envoyer par E-Mail: Le client de messagerie actuel s'ouvre et un nouvel e-mail s'ouvre. Le rapport est inséré en tant que pièce jointe au format PDF.

Modifier les documents

Modification des documents.

Les documents sont modifiés via l'[Assistant des documents](#). Il y a plusieurs possibilités pour ouvrir un document existant dans l'assistant des documents:

Double-clic sur un document dans la fenêtre graphique (fonctionne seulement si aucun autre objet n'est dans la zone du document)

Commande **Modifier tâches et documents** dans la barre d'outils ensuite sélection d'un document dans la fenêtre graphique

Commande **Modifier tâches et documents** dans le menu contextuel après sélection d'un document dans la fenêtre graphique

Commande dans le Menu: [Tâches et documents - Modifier tâches et documents]

Déplacer les documents

Les documents sont déplacés de la manière suivante:

Commande **Modifier la position** dans l'[Assistant des documents](#)

Commande **Déplacer tâches et documents** dans le menu contextuel après sélection d'un document dans la fenêtre graphique

Commande dans le Menu: [Tâches et documents - Déplacer tâches et documents]

Supprimer les documents

Les documents sont supprimés de la manière suivante:

Commande **Supprimer tâches et documents** dans le menu contextuel après sélection d'un document dans la fenêtre graphique

Touche **DELETE** après sélection d'un document dans la fenêtre graphique

Commande dans le Menu: [Tâches et documents - Supprimer tâches et documents]

Ajouter les documents

Ajout des documents.

Les documents sont ajoutés via l'[Assistant des documents](#). Il peut être appelé par les moyens suivants:

Menu: [Tâches et documents - Ajouter document]

Barre d'outils:

Assistant des documents

Ajout et modification des documents.

L'assistant des documents permet de créer de nouveaux documents et de modifier des documents existants.

Un document possède les attributs suivants:

Objet : Champ obligatoire.

Numéro : Champ rempli automatiquement.

Catégorie : Par exemple, distribution d'eau, réseau de canalisations, réseau routier,... Les catégories peuvent être complétées à volonté et sont disponibles à tout moment.

Notes : Champ de texte libre.

La commande **Modifier la position** permet de modifier la position du document dans la fenêtre graphique.

Les documents peuvent contenir des liens vers des fichiers, par exemple vers des photos, des plans ou des protocoles de puits. Les icônes correspondantes permettent de sélectionner un ou plusieurs fichiers ou dossiers de fichiers comme liens et de les joindre au document. Double-cliquez sur un lien de fichier pour ouvrir le fichier avec l'application enregistrée dans Windows. Le bouton  ou la touche **Delete** permettent de supprimer les liens sélectionnés.

Insertion de liens de fichiers par Drag & Drop

Les fichiers peuvent également être glissés par Drag & Drop de l'Explorateur Windows vers l'assistant des documents.

Si l'assistant des documents n'est pas ouvert, vous pouvez également faire glisser des fichiers dans la fenêtre graphique. Si une position est sélectionnée, un nouveau document est créé, ouvert dans l'assistant des documents et les fichiers sont joints sous forme de liens de fichiers.

 Si vous faites glisser des fichiers dans la fenêtre graphique par Drag & Drop, ces fichiers ne doivent pas être des sources de données régulières (par ex. TIFF géoréférencés, JPG, Autocad DWG/DXF,...). Dans ce cas, les fichiers sont intégrés comme sources de données dans le GéoDocument. Les autres fichiers non géoréférencés sont ignorés.

Insertion d'images avec des informations GPS

Si vous faites glisser par Drag & Drop des images dans la fenêtre graphique qui ont des coordonnées GPS valides dans les informations du fichier, ces fichiers sont automatiquement intégrés comme un seul document après consultation. L'attribut "Objet" est automatiquement rempli avec le nom du fichier, le document est automatiquement positionné dans le graphique à l'aide des coordonnées GPS. Les fichiers avec la coordonnées GPS 0/0 ne sont pas insérés automatiquement. Pour tous les autres fichiers, l'utilisateur définit l'emplacement d'un nouveau document dans le graphique et les liens vers les fichiers restants sont enregistrés dans ce document.



L'insertion automatique d'images avec des informations GPS ne fonctionne que si un système de coordonnées de destination valide est également défini dans le Géodocument actuel!

Activer l'application

Activation de l'application "Tâches et Documents"

L'activation et la désactivation des applications se font dans les [Propriétés du document](#).

Application Edition

Général

Édition de données géométriques et de données attributives.

L'application "Édition" permet d'ouvrir une GéoDatabase rmDATA (GeoDB) pour l'édition. L'utilisateur modifie les géométries et les données attributives de tous les objets.

L'application contient les cas d'utilisation suivants:

Modifier la géométrie des objets existants

Créer des nouveaux objets

Modifier des données attributives

Exporter des objets vers

Autodesk DXF

Autodesk DWG

Esri Shape

ASCII CSV

rmDATA XML

Lorsque l'application est activée, il est possible d'ouvrir une GéoDatabase [pour l'éditer](#).

L'application passe ensuite dans "Mode Edition", et l'interface utilisateur est reconstruite. Toutes les fonctions et commandes d'édition d'objets sont disponibles.

Les commandes d'édition d'objets existants sont affichées dans la [barre contextuelle](#) au-dessous de la fenêtre graphique pour s'afficher dès qu'un ou plusieurs objets ont été sélectionnés dans le graphique.

Les nouveaux objets sont insérés via le gestionnaire d'affichage.

Les données attributives sont éditées via les [Informations sur les objets](#), édition simple ou édition globale.

Seuls les objets qui sont entièrement dans la zone d'édition peuvent être édités. Il est impossible d'enregistrer de nouveaux objets en dehors de la zone d'édition (voir aussi le chapitre [Charger une zone](#)).

Une fois l'édition terminée, toutes les modifications sont enregistrées dans la GéoDatabase et le Mode Visualisation est rétabli.

Activer une application

Activation de l'application Édition

L'activation et la désactivation des applications se font dans les [Propriétés du document](#).

Passage en mode édition

Passer en Mode Édition et éditer une source de données.

Si le Mode Visualisation est activé, vous pouvez ouvrir une source de données existante (rmDATA Geodatabase) pour l'éditer:

Menu: [Données - Modifier source de données]

Toolbar: Commande **Modifier source de données**

S'il existe plusieurs sources de données modifiables, elles sont répertoriées dans une boîte de dialogue.

Il n'est possible d'ouvrir qu'une seule source de données à la fois en édition.

Si la source de données est en cours d'édition par un autre utilisateur, un message d'avertissement s'affiche.

Si la source de données contient une configuration qui n'est pas licenciée, elle ne peut pas être éditée. Un message d'avertissement s'affiche.

Après avoir sélectionné la source de données et **OK**, l'interface utilisateur pour le mode d'édition s'affiche. Si le nombre d'objets est suffisamment petit, tous les objets sont chargés pour l'édition. Pour les bases de données plus importantes, l'utilisateur est invité à sélectionner une zone à charger pour l'édition. Toutes les données de cet extrait sont chargées et peuvent être éditées.

❗ Les Géodatabases avec un nombre d'objets maximum de 7500 sont entièrement chargées. Le nombre maximal d'objets peut être défini dans le fichier %appdata%\GeoDesktop\rmdata_konfiguration.xml:

```
section name="UserSettings"entry name="MaxObjectsToLoad"10000/entry/section
```

Dans le dialogue de sélection de la source de données à modifier, vous pouvez également créer une nouvelle Géodatabase et l'ouvrir pour l'édition. Voir le chapitre [Créer une nouvelle Géodatabase](#).

Filtre lors du chargement

Si l'application Enterprise GeoDatabase est activée, un filtre de chargement peut être spécifié lorsque vous passez en mode édition.

❗ Cette fonctionnalité nécessite d'attribuer à l'utilisateur les droits d'utilisateur appropriés dans la base de données.

Filtre de chargement:

Le filtre de chargement définit les objets qui seront chargés en mode édition. Cela permet de charger des types d'objets individuels sur une plus grande plage et, par exemple, d'éditer leurs données ou d'exporter ces objets. Les autres objets ne sont pas chargés et ne peuvent pas être rechargés en mode édition.

⚠ Si le filtre de chargement est actif, la topologie des objets n'est disponible que pour les objets chargés. Une modification géométrique de ces objets peut conduire à des incohérences topologiques!

Charger une zone

Charger les données dans une nouvelle zone en mode édition.

Menu: [Editer - Charger zone] Barre d'outils: Charger zone

Lorsqu'une source de données est ouverte pour être modifiée, seules les données de la source de données qui se trouvent dans l'extrait courant de la fenêtre graphique sont chargées. Les zones chargées sont représentées par un fond blanc. Les zones non chargées ou non complètement chargées sont représentées en violet. ▫

Passage en mode visualisation

Arrêter l'édition d'une source de données et revenir en mode Visualisation.

Pour terminer le [Mode Édition](#) appelez la commande

Fermer la base de données dans la barre d'outils ou dans le Menu: [Base de données - Fermer la base de données].

Les modifications sont enregistrées après la demande, et l'application retourne en mode visualisation.

Constructions

Méthodes de construction

Les méthodes de construction vous aident à déterminer de nouvelles coordonnées des points et sont disponibles comme options de commande pour toutes les commandes appropriées.

Il existe un certain nombre de méthodes de construction graphique pour déterminer les coordonnées des points avec précision. Ceux-ci ont été spécialement développés pour la création de plans et fonctionnent toujours dans le domaine bidimensionnel. Elles peuvent être appelées comme option de commande dans toutes les commandes nécessitant des coordonnées planimétriques (par ex. insertion de points, détermination de longueurs, déplacement de points, etc.).

Les méthodes de construction suivantes sont disponibles:

[Intersection d'arcs](#)
[Point de détail](#)
[Point de détail relatif](#)
[Point projection orthogonale](#)
[PolaireAbsolu](#)
[PolaireRelatif](#)
[Intersection de droites](#)
[Intersection Cercle - Segment](#)
[Orthogonal](#)
[Stationnement](#)
[Point milieu](#)
[Centre du cercle](#)

❶ Certaines méthodes de conception supportent le "mode multiple". Cela signifie que la ligne de base choisie (p. ex. dans la méthode des points de détail) ou le point de base choisi est conservé pendant la construction et que plusieurs points peuvent être construits à partir de cette ligne ou de ce point.

Insertion automatique de cotations

Lors de l'application d'une méthode de construction, il est possible de générer automatiquement des cotes linéaires représentant les longueurs indiquées dans le plan pour la méthode de construction relative.

Les cotes linéaires sont insérées automatiquement en plus du nouvel objet si un type de cote courant est actif dans la [barre d'état](#).

Les méthodes de construction suivantes permettent d'insérer automatiquement le type de cote linéaire courant:

[Intersection d'arcs](#)
[Point de détail](#)
[Point de détail relatif](#)
[Point projection orthogonale](#)
[PolaireAbsolut](#)
[PolaireRelatif](#)
[Orthogonal](#)

Intersection d'arcs

Un point est construit à l'aide de la méthode "Intersection d'arcs".

L'option de commande **Intersection d'arcs** permet de construire un point situé sur l'une des intersections de deux cercles.

Procédez de la manière suivante:

Exécutez une commande contenant l'option de commande "Construction".

Sélectionnez l'option "Construction"

Sélectionnez l'option "Intersection d'arcs"

Saisissez le premier centre du cercle (premier point de la ligne de base)

Saisissez le deuxième centre du cercle (deuxième point de la ligne de base)

Spécifiez le premier rayon du cercle

Spécifiez le deuxième rayon du cercle

Si les deux cercles se coupent, deux solutions sont disponibles. Sélectionnez une intersection dans le graphique.

❶ Si les deux cercles n'ont pas de points d'intersection, un message d'erreur correspondant est affiché. La ligne de base, les deux cercles ainsi que les éventuels nouveaux points (intersections des cercles) sont affichés temporairement lors de la construction.

Point de détail

Un point est construit à l'aide de la méthode "Point de détail".

Avec l'option de commande **Point de détail**, vous construisez un point en indiquant la distance en abscisse et en ordonnée à partir d'une ligne de base.

Procédez de la manière suivante:

Exécutez une commande contenant l'option de commande "Construction".

Sélectionnez l'option "Construction".

Sélectionnez l'option "Point de détail".

Saisissez les deux points de la ligne de base ou sélectionnez un segment existant. Sélectionnez le segment sur le côté où le point de départ doit se situer. Dans ce cas, indiquez également la direction souhaitée.

Spécifiez la longueur de l'abscisse ou sélectionnez l'option "Sélection graphique". Cette option permet de déterminer l'abscisse en sélectionnant un point dans le graphique et en le projetant sur la ligne de base.

Spécifiez la longueur d'ordonnée.

À partir du premier point de la ligne de base, on applique maintenant la distance en abscisse en direction de la ligne de base, et normalement à la ligne de base la distance d'ordonnée. Les valeurs d'abscisse négatives vont en direction opposée à la ligne de base. L'ordonnée est placée à droite de la ligne de base, l'ordonnée négative est placée à gauche de la ligne de base.

Ensuite, le point construit est passé comme résultat à la commande courante (par exemple Nouveau-point).

- ① Cette méthode de calcul est continue, c'est-à-dire qu'il est possible d'indiquer plusieurs valeurs d'abscisse et d'ordonnée consécutives sans devoir redessiner la ligne de base. Les valeurs d'abscisse et d'ordonnée sont toujours calculées à partir du premier point de la ligne de base. La ligne de base, les abscisses et le nouveau point éventuel sont affichés temporairement lors de la construction.

Point projection orthogonale

Un point est construit à l'aide de la méthode "Point projection orthogonale".

Avec l'option de commande **Point projection orthogonale**, vous créez un point en projetant un point sur une ligne de base à définir.

Procédez de la manière suivante:

Exécutez une commande contenant l'option de commande "Construction".

Sélectionnez l'option "Construction".

Sélectionnez l'option "Point projection orthogonale".

Saisissez les deux points de la ligne de base ou sélectionnez un segment existant d'une polygline.

Spécifiez le point à projeter sur la ligne de base.

- ① La ligne de base et le point nouveau éventuel sont affichés temporairement lors de la construction.

Point polaire absolu

Un point est construit à l'aide de la méthode "Point polaire absolu".

Avec l'option de commande **PolaireAbsolu**, vous construisez un point en définissant une direction et une distance à partir d'un point de base.

Procédez de la manière suivante:

Exécutez une commande contenant l'option de commande "Construction".

Sélectionnez l'option "Construction".

Sélectionnez l'option "Point polaire absolu".

Sélectionnez le point de base.

Spécifiez l'angle de direction orienté en Gon (0 = Nord, dans le sens horaire).

Saisissez la distance entre le point de base et le nouveau point.

- ① Il est également possible d'indiquer des valeurs négatives pour l'angle de direction et la distance. La ligne de base, la direction et le point nouveau éventuel sont affichés temporairement lors de la construction.

Point polaire relatif

Un point est construit à l'aide de la méthode "Point polaire relatif".

Avec l'option de commande **PolaireRelatif**, vous construisez un point en définissant une direction et une distance à partir d'un point de base.

Procédez de la manière suivante:

Exécutez une commande contenant l'option de commande "Construction".

Sélectionnez l'option "Construction".

Sélectionnez l'option "Point polaire relatif".

Définissez le premier point de base.

Saisissez le deuxième point de base et ainsi déterminez la ligne de base.

Saisissez l'angle de direction (0 correspond à la direction de la ligne de base, tournant dans le sens horaire)

Saisissez la distance entre le nouveau point et le premier point de base.

❶ Il est également possible d'indiquer des valeurs négatives pour l'angle de direction et la distance. La ligne de base, la direction et le point nouveau éventuel sont affichés temporairement lors de la construction.

Intersection de droites

Un point est construit à l'aide de la méthode "Intersection de droites".

Avec l'option de commande **Intersection de droites** vous construisez un point qui se trouve sur l'intersection entre 2 droites.

Procédez de la manière suivante:

Sélectionnez le premier point de la première droite

Sélectionnez le deuxième point de la première droite

Sélectionnez le premier point de la deuxième droite

Sélectionnez le deuxième point de la deuxième droite

À l'intersection des deux droites, le nouveau point est créé.

❶ Si les deux droites n'ont pas d'intersection parce qu'elles sont parallèles ou superposées l'une à l'autre, un message d'erreur est affiché. Un point d'intersection est également calculé lorsque les deux droites se coupent dans leur prolongement. Les deux droites de base ainsi que le point d'intersection possible après le choix du troisième point sont affichés temporairement lors de la construction.

Intersection Cercle - Segment

Un point est construit à l'aide de la méthode "Intersection cercle-segment".

Avec l'option de commande **Intersection cercle-segment** vous construisez un point qui se trouve

à l'intersection d'un cercle avec une droite

à l'intersection d'un cercle avec un segment d'une polyligne

à l'intersection d'un cercle avec un arc

à l'intersection d'un cercle avec le prolongement d'une droite ou d'un segment de polyligne

à l'intersection d'un cercle avec le prolongement d'un arc.

Procédez de la manière suivante:

Sélectionnez le centre du cercle

Saisissez le rayon du cercle

Sélectionnez le premier point de la droite ou sélectionnez un segment de polyligne

Sélectionnez le deuxième point de la droite

Sélectionnez le point d'intersection

❶ Si le cercle ne coupe pas la droite, un message d'erreur est affiché. Un point d'intersection est également calculé lorsque l'intersection avec le cercle se trouve sur le prolongement de la droite. La droite et le cercle ainsi que les intersections possibles sont affichés temporairement lors de la construction.

Orthogonale

Un ou plusieurs points sont construits à l'aide de la méthode "orthogonale".

Avec l'option de commande **Orthogonale**, vous construisez des points parallèles ou normaux à une direction donnée, en indiquant la direction et la distance. La méthode de construction permet, par exemple, de construire des bâtiments dont une seule façade a été

mesurée géodésiquement et dont les distances des autres angles ont été mesurés à l'aide d'un décamètre à ruban.

Procédez de la manière suivante:

Sélectionnez le premier point de la ligne de base ou cliquer sur un segment de ligne (le point de base suivant est utilisé comme point de base et la direction est reprise)

Sélectionnez le premier point de la ligne de base ou cliquer sur un segment de ligne (la direction est reprise)

Indiquez la direction à l'aide de la souris: 4 directions peuvent être spécifiées, elles sont représentées dans le graphique en fonction de la position de la souris:

en direction de la ligne de base

en direction opposée à la ligne de base

angle droit de la ligne de base vers la droite

angle droit de la ligne de base vers la gauche

Saisissez la distance

Les étapes 3 et 4 peuvent être répétées à volonté.

❶ La méthode de construction se termine avec **Enter**.

Point de détail relatif

Un point est construit à l'aide de la méthode "Point de détail relatif".

Avec l'option de commande **Point de détail relatif**, vous construisez un point en indiquant la distance en abscisse et en ordonnée à partir d'une ligne de base. Les autres points sont toujours calculés avec la distance en abscisse relative par rapport au dernier point inséré. L'ordonnée est calculée par défaut à partir de la ligne de base, mais peut également être calculée à partir du dernier point construit.

Procédez de la manière suivante:

Exécutez une commande contenant l'option de commande "Construction".

Sélectionnez l'option "Construction".

Sélectionnez l'option "Point de détail relatif"

Saisissez les deux points de la ligne de base ou sélectionnez un segment existant. Sélectionnez le segment sur le côté où le point de départ doit se situer. Dans ce cas, indiquez également la direction souhaitée.

Utilisez optionnellement l'option de commande "Ordonnée relative" si vous voulez toujours calculer l'ordonnée à partir du dernier point construit.

Spécifiez la longueur de l'abscisse

Spécifiez la longueur de l'ordonnée

A partir du premier point de la ligne de base, on applique maintenant la distance en abscisse en direction de la ligne de base, et normalement à la ligne de base la distance d'ordonnée. Les valeurs d'abscisse négatives vont en direction opposée à la ligne de base. L'ordonnée est placée à droite de la ligne de base, l'ordonnée négative est placée à gauche de la ligne de base.

Ensuite, le point construit est passé comme résultat à la commande courante (par exemple Nouveau-point).

❶ Cette méthode de calcul est continue, c'est-à-dire qu'il est possible d'indiquer plusieurs valeurs d'abscisse et d'ordonnée consécutives sans devoir redessiner la ligne de base. L'option "Ordonnée relative" ne peut être sélectionnée qu'au début de la construction et s'applique ensuite à l'ensemble du processus de construction. La ligne de base, les abscisses et le nouveau point éventuel sont affichés temporairement lors de la construction.

Stationnement

Un point est construit à l'aide de la méthode "Stationnement".

Avec l'option de commande **Stationnement**, vous construisez un point sur une polyligne prédéfinie sur une stationnement déterminé de cette polyligne.

Procédez de la manière suivante:

Exécutez une commande contenant l'option de commande "Stationnement".

Indiquez le point de départ, les points intermédiaires et le point d'arrivée de la polyligne à laquelle le stationnement doit être appliqué.

Les points indiqués doivent être reliés par des polygones existantes.

La polygone pour le stationnement est temporairement dessinée dans le graphique.

L'entrée du point final est terminée en appuyant sur la touche **Enter**.

Spécifiez le stationnement du nouveau point à créer. La valeur saisie ne doit pas dépasser la longueur totale, celle-ci est affichée lors de la saisie.

Après la saisie, le point est dessiné.

Si la méthode de construction est utilisée pour l'insertion de points, de polygones ou de surfaces, d'autres stationnements peuvent être spécifiés pour la polygone sélectionnée.

Pour terminer la méthode de construction cliquez sur la touche **Esc**.

Point milieu

Un point est construit à l'aide de la méthode "Point milieu".

Avec l'option de commande **Point milieu**, vous construisez un point central qui se trouve entre deux points définis.

Procédez de la manière suivante:

Exécutez une commande contenant l'option de commande **Point milieu**.

Indiquez le point de départ.

Une ligne s'affiche temporairement entre le point de départ indiqué et la coordonnée actuelle de la souris.

Au milieu de la ligne temporaire, une croix indique le point milieu calculé.

Indiquez le point final.

Le nouveau point est inséré au point milieu calculé.

Pour terminer la méthode de construction cliquez sur la touche **Esc**.

Centre du cercle

Un point est construit à l'aide de la méthode "Centre du cercle".

Avec l'option de commande **Centre du cercle**, vous construisez le centre d'un cercle qui est déterminé par sélection de 3 points.

Procédez de la manière suivante:

Exécutez une commande contenant l'option de commande **Centre du cercle**.

Sélectionnez le premier point.

Un cercle temporaire est affiché.

Sélectionnez le deuxième point.

Un cercle est temporairement affiché et, en plus, le centre du cercle est représenté par une croix.

Sélectionnez le troisième point.

Le nouveau point est inséré au centre du cercle calculé.

Pour terminer la méthode de construction cliquez sur la touche **Esc**.

Barre d'outils contextuelle

Barre d'outils contextuelle

Modifier les objets à l'aide des commandes de la barre d'outils contextuelle.

Toutes les commandes permettant d'éditer les objets d'une source de données sont appelées dans la barre d'outils contextuelle. La barre d'outils contextuelle apparaît en dessous de la fenêtre graphique lorsqu'un ou plusieurs objets modifiables sont sélectionnés dans le graphique.

Différentes commandes sont activées dans la barre d'outils contextuelle en fonction du type et du nombre d'objets sélectionnés. De même, toutes les options de commande sont affichées dans la barre d'outils contextuelle et peuvent être sélectionnées.

En plus de la barre d'outils contextuelle, un menu contextuel est disponible dans la fenêtre graphique, contenant les mêmes commandes que la barre d'outils contextuelle.

Annuler les opérations

Annulez progressivement les modifications du plan.

Menu: **[Éditer - Annuler opération]** Toolbar: **Annuler opération**

Cette fonction vous permet d'annuler une séquence d'étapes d'édition successives.



Certaines commandes, comme les importations, ne permettent pas ensuite de revenir en arrière.



Après avoir annulé une étape d'édition ("Undo"), il n'est plus possible de restaurer automatiquement l'action annulée ("Redo").

Copier

Copie d'un ou de plusieurs objets.

Menu: [Editer - Copier] Barre d'outils: Copier

Appeler la commande.

Sélectionnez les objets à copier directement en cliquant dans le graphique. Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments en utilisant **Ctrl + clic** (voir [Sélection de données](#)).

Confirmez la sélection avec l'option "Finir".

Sélectionnez le point de base pour la copie.

Sélectionnez le point de destination pour la copie.

Les objets sélectionnés sont copiés à l'emplacement spécifié.



Aucun objet référencé n'est copié s'il n'a pas été sélectionné. Si ils ont été sélectionnés, la topologie est aussi gardée (par exemple, la relation entre la polyligne et les points de mesure). Les cotations, les symboles de polyligne, les espaces papier, les images raster et les données/fichiers d'arrière-plan ne peuvent pas être copiés.

Alternative

Sélectionnez les objets.

Appeler la commande dans la barre d'état ou dans le menu contextuel (pour le menu contextuel, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le graphique).

Déplacer

Déplacement d'objets.

Menu: [Editer - Déplacer] Barre d'outils: Déplacer

Appeler la commande.

Sélectionnez les objets à décaler directement en cliquant dans le graphique. Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments en utilisant **Ctrl + clic** (voir [Sélection de données](#)).

Confirmez la sélection avec l'option "Finir".

Sélectionnez le point de base pour le déplacement.

Sélectionnez le point de destination le déplacement.



Tous les objets topologiquement liés sont déplacés ensemble. C'est-à-dire que si une polyligne est déplacée, les points de mesure référencés sont également déplacés.



Lorsque vous déplacez un texte, seul le texte est déplacé. Si d'autres objets se trouvent sur le point d'insertion du texte, ils ne seront pas déplacés.

Alternative

Sélectionnez les objets.

Appeler la commande dans la barre d'état ou dans le menu contextuel. (Pour le menu contextuel, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le graphique).

Supprimer

Suppression d'objets.

Menu: [Editer - Supprimer] Barre d'outils: Supprimer

Sélectionnez les objets à supprimer directement en cliquant dans le graphique. Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments en utilisant **Ctrl + cliq** (voir [Sélection de données](#)).

Confirmez la sélection avec l'option "Finir".

 La suppression d'objets peut entraîner la suppression d'objets référencés. Ceci concerne tous les objets qui ne peuvent plus exister sans la référence, par exemple les symboles de polyligne.

 Dans le cas d'une polyligne tracée sur des points de mesure, la polyligne est maintenue lorsque les points sont effacés.

Alternative

Sélectionnez les objets à supprimer.

Appuyez sur la touche **Delete** pour supprimer les objets sélectionnés.

Alternative

Sélectionnez les objets à supprimer.

Appelez la commande dans la barre d'état ou dans le menu contextuel. (Pour le menu contextuel, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le graphique).

Déplacer les points

Déplacer un ou plusieurs points.

Barre d'outils: Déplacer les points

La commande déplace un ou plusieurs sommets d'objets différents.

Appelez la commande.

Sélectionnez un point sommet en cliquant dans la fenêtre graphique.

Si un seul point est sélectionné, la nouvelle position peut être spécifiée immédiatement

Si plusieurs points sont sélectionnés via une fenêtre ou la touche **Ctrl**, la sélection peut être terminée avec **Enter**. Ensuite, le point d'origine du déplacement et le point de destination du déplacement peuvent être spécifiés.

 La commande déplace topologiquement les sommets de tous les objets qui font référence au point sélectionné. Pour remplacer des objets individuels, la commande "Remplacer sommet" doit être utilisée.

Tourner les points

Tourner un point ou un symbole de polyligne.

Barre d'outils: Tourner point

Sélectionnez les objets

Sélectionnez les objets directement en cliquant sur le graphique. Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments en utilisant **Ctrl + cliq** (voir [Sélection de données](#)).

Appelez la commande dans la barre d'outils contextuelle ou dans le menu contextuel.

Sélectionnez si vous voulez faire tourner aussi les étiquettes.

Spécifiez graphiquement la façon dont l'objet doit être tourné. Vous pouvez également définir l'angle directement avec l'option "Saisir l'angle".

Terminer la commande avec [Finir].

Alternative

Sélectionnez les objets à tourner.

Appelez la commande dans la barre d'état ou dans le menu contextuel. (Pour le menu contextuel, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le graphique).

Couper une polyligne

Divise une polyligne à la position prédéfinie en 2 polygones.

Sélectionnez une polyligne.

Appuez la commande dans la barre d'outils contextuelle ou dans le menu contextuel.

Indiquez le point de coupure:

Sélectionnez un point sur la ligne

Sélectionnez une ligne croisée pour couper à l'intersection

Vous avez maintenant les options suivantes:

Terminez la commande avec **Enter** ou cliquez sur le bouton [Finir]. La polyligne est coupée en deux polygones adjacentes.

Choisissez un deuxième point de coupure sur la polyligne. Vous pouvez à nouveau sélectionner un point sur la polyligne ou une polyligne croisée. La partie de polyligne entre le premier et le second point de coupure est supprimée. Les deux parties restantes deviennent des nouvelles polygones.

- ❶ L'un des deux points de rupture peut également se situer au point de départ ou d'arrivée de la polyligne. Dans ce cas, il reste une polyligne.

Insérer des points intermédiaires

Fonction pour insérer de nouveaux points intermédiaires dans une polyligne ou dans une surface libre.

Sélectionnez le segment de polyligne ou la surface libre dans lequel les points intermédiaires doivent être insérés.

Appuez la commande dans la barre d'outils contextuelle ou dans le menu contextuel.

La direction courante du segment est affichée. Le premier point intermédiaire est inséré entre le point de départ et le point final du segment. Tout point intermédiaire supplémentaire est inséré entre le dernier point intermédiaire inséré et le point final du segment.

Sélectionnez les nouveaux points intermédiaires à l'aide de l'une des méthodes suivantes:

Sélectionnez un point existant

Indiquez une nouvelle position dans le graphique

Appuez une **Méthode de construction**

Vous pouvez insérer autant de points que vous le souhaitez sur le segment sélectionné.

- ❶ Veuillez noter la direction du segment de base lorsque vous insérez plusieurs points intermédiaires. Travaillez toujours dans le sens de la flèche!

Remplacer un point intermédiaire

Remplace un point intermédiaire d'une polyligne ou d'une surface libre par un nouveau point intermédiaire. Le nombre de points intermédiaires reste inchangé.

Sélectionnez le point intermédiaire d'une polyligne ou d'une surface libre dont vous souhaitez modifier la position.

Appuez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Sélectionnez la nouvelle position du point intermédiaire en utilisant l'une des méthodes suivantes:

Sélectionnez un point existant

Indiquez la nouvelle position dans le graphique

Appuez une **Méthode de construction**

Le point intermédiaire prend la nouvelle position définie, le chemin de la polyligne s'adapte automatiquement.

- ❶ Les points existants sont gardés, même si la polyligne ou la surface ne passe plus sur leurs position.

- ❶ Impossible de remplacer un point intermédiaire par l'un des points intermédiaires du même objet.

Déplacer un point intermédiaire

Fonction pour déplacer un point intermédiaire d'une polyligne ou d'une surface libre. Tous les objets liés à ce point sont aussi

déplacés.

Sélectionnez la polyligne ou la surface libre dont le point intermédiaire doit être déplacé.

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Sélectionnez la nouvelle position du point intermédiaire en utilisant l'une des méthodes suivantes:

Sélectionnez un point existant

Indiquez la nouvelle position dans le graphique

Appelez une [Méthode de construction](#)

Le point intermédiaire prend la nouvelle position définie, le chemin de la polyligne s'adapte automatiquement.

Tous les objets contenant le même point sont aussi modifiés.

Supprimer un point intermédiaire

Supprime un point intermédiaire appartenant à une polyligne ou à une surface libre.

Sélectionnez une polyligne ou une surface libre.

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Le point intermédiaire sélectionné est supprimé.

Sélectionnez d'autres points intermédiaires à supprimer.

Alternative

Supprimer des points intermédiaires dans une intervalle

Sélectionnez une polyligne ou une surface libre.

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Sélectionnez l'option "De - À".

Sélectionnez le point intermédiaire de départ

Sélectionnez le point intermédiaire final. Pour les surfaces et les polygones fermés, les points intermédiaires seront effacés dans le sens où il y a le moins de points intermédiaires. Dans le cas d'une polyligne non fermée, les points intermédiaires entre les 2 points sélectionnés sont effacés. Les points de départ et final sélectionnés ne seront pas supprimés!

Sélectionnez à nouveau un point intermédiaire de départ ou annulez l'édition.

 Les points existants qui ont été traversés par la polyligne sont gardés.

Joindre une polyligne

Fonction pour joindre 2 polygones dans une seule polyligne.

Sélectionnez la polyligne de base.

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Sélectionnez la polyligne que vous souhaitez joindre à la polyligne de base. Les deux polygones doivent se toucher au début resp. à la fin.

Les deux polygones sont reliés en une seule polyligne. Vous pouvez sélectionner d'autres polygones pour les joindre à la nouvelle polyligne de base.

Alternative

Sélectionnez la polyligne de base.

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Sélectionnez l'une des options suivantes:

Suivi: Recherche tous les polygones adjacents jusqu'au noeud suivant.

Suivi-de-type: Comme le "Suivi", mais seuls les polygones qui ont le même type que la polyligne de base sont considérées.

Les polygones sont jointes en une seule polyligne.

 Lors de la fusion, la direction, le type et les attributs sont repris depuis la polyligne de base. Les attributs existants seront donc écrasés!

 Les attributs qui ne sont pas inclus dans la polyligne de base sont repris par la polyligne à joindre.

Continuer une polyligne

Poursuivre la construction d'une polyligne au point de départ ou d'arrivée.

Sélectionnez la polyligne à l'extrémité où vous voulez la continuer.

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

La construction se poursuit à l'extrémité de la polyligne la plus proche de la position sélectionnée.

Insérer un objet comme limite de polyligne

Ajoute à une polyligne d'autres polygones limitant celui-ci.

Commande à utiliser par ex. quand un mur intersecte une maison en correspondance d'un angle oblique. En principe le mur entre dans la ligne de la maison où il ne la touche pas. En ajoutant la maison au mur, en tant qu'objet limite de polyligne, le mur est dessiné de manière à ce qu'il s'arrête sur la ligne de la maison (c'est-à-dire que la ligne parallèle du mur soit prolongée ou raccourcie en conséquence).

Sélectionnez la polyligne que vous souhaitez limiter (polyligne de base).

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Sélectionnez ensuite la polyligne limitante. Elle doit délimiter la polyligne de base au début ou à la fin.

La polyligne de délimitation est insérée à la polyligne de base comme objet de délimitation.

- ① Le point de départ resp. d'arrivée de la polyligne de base doit se trouver sur la ligne limite de polyligne et constituer un sommet de cette ligne. Le plus simple est d'exécuter la commande **Insérer objet limite de polyligne** après la commande **Etendre polyligne** ou la commande **Ajuster polyligne**.

- ① Si la ligne du bâtiment est déplacée, le signe conventionnel du mur est automatiquement ajustée.

- ① Voir aussi le chapitre [Supprimer un objet comme limite de polyligne](#)

Supprimer un objet comme limite de polyligne

Supprime les objets de limitation d'une polyligne.

Supprimer les objets de limites de polyligne qui ont été ajoutés (voir aussi [Insérer un objet comme limite de polyligne](#))

Sélectionnez la polyligne dont vous souhaitez supprimer les objets de limite (polyligne de base).

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Sélectionnez ensuite la polyligne limitante. Celui-ci doit être un objet de délimitation de la polyligne de base.

La polyligne limite n'est plus un objet limite de polyligne de base, la représentation graphique de la ligne de base est ajustée.

Etendre/ajuster une polyligne

Vous pouvez étendre ou raccourcir une ou plusieurs polygones pour qu'elles touchent les bords d'autres polygones.

Sélectionnez les polygones, que vous souhaitez étendre ou ajuster.

- ① Lors de l'ajustage, déterminez quelle partie de la polyligne sera gardée à l'aide de la position de sélection. Lorsque vous placez une fenêtre au-dessus de ces lignes, utilisez le point final de la fenêtre pour déterminer quelle partie des lignes doit être gardée.

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Sélectionnez la ligne de délimitation jusqu'à laquelle les polygones précédemment sélectionnées doivent être étendues ou ajustées.

Les polygones sont étendues ou ajustées à la limite définie.

- ① Comme objet de limitation, vous pouvez choisir n'importe quelle autre polyligne, c'est-à-dire aussi des objets lineaires provenant d'autres sources de données.

Ajuster une polyligne

Voir [Etendre/ajuster une polyligne](#)

Décaler

Décalage d'objets.

Sélectionnez les objets directement en cliquant dans le graphique. Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments en utilisant **Ctrl + Clic**. (Voir [Sélection de données](#)). Vous pouvez également sélectionner tous les objets avec l'option "Tout".

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Saisissez une distance ou un point.

Saisissez la distance directement à l'aide du clavier ou définissez-la en saisissant deux points dans le dessin. Indiquez ensuite le côté vers lequel la polyligne doit être décalée.

Avec l'option "par point", vous déplacez la polyligne de manière à ce qu'elle passe par le point indiqué.

❶ Les points sur lesquels la polyligne de base a été tracée ne sont pas décalés. La polyligne d'origine est gardée.

Inverser la direction d'une polyligne

Change la direction d'une polyligne.

Sélectionnez la polyligne à modifier.

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

La direction de la polyligne est inversée.

❶ Lorsque l'accrochage aux objets pour les polygones est activée, une flèche temporaire indique la direction courante de la polyligne. Lorsque la polyligne est inversée, les éventuelles lignes parallèles (par exemple un mur) ou les symboles de polyligne changent également de côté.

Modifier le rayon

Modification du rayon des segments d'une polyligne.

Appelez la commande.

Sélectionnez le segment à modifier.

Sélectionnez graphiquement l'arc souhaité ou sélectionnez un point en saisissant la distance.

Alternative

Appelez la commande.

Sélectionnez le segment à modifier.

Sélectionnez l'option **Spécifier rayon**.

Saisissez le nouveau rayon pour le segment.

Sélectionnez l'un des 4 arcs résultants.

❶ Les segments de ligne peuvent être convertis en segments d'arc et vice versa. Pour transformer un segment d'arc en segment de ligne, saisissez un rayon de **0**.

Cercle

Si une polyligne forme un cercle, cette commande permet de modifier le rayon du cercle.

Appelez la commande.

Sélectionnez le cercle à modifier.

Saisissez le nouveau rayon du cercle ou l'indiquez graphiquement.

Arc par 2 segments

Création de segments d'arc à partir de deux segments de ligne adjacents.

Sélectionnez une polygône dans le graphique.

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Sélectionnez le segment de raccordement pour l'arc. Le premier segment est automatiquement défini lorsque vous cliquez sur la polygône à éditer avant l'appel de la commande.

Sélectionnez le segment de droite d'arrivée.

- ① GeoDesktop vous aide à faire votre sélection et affiche pendant ce temps un aperçu du segment d'arc qui en résulte. Une fois que vous cliquez sur le segment, il sera considéré pour le calcul.

GeoDesktop crée un arc passant par les trois points des segments adjacents.

- ① GeoDesktop répète l'exécution jusqu'à ce que vous arrêtez la sélection.

Redresser des segments

Créez des segments de droite à partir de segments d'arc d'une polygône déterminée.

Sélectionnez une polygône dans le graphique.

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Sélectionnez un point de départ et un point d'arrivée pour le redressement de la polygône.

- ① Si au début vous sélectionnez la polygône sur un point sommet, la sélection du point de départ tombe et le sommet cliqué devient automatiquement le point de départ.

GeoDesktop remplace tous les segments d'arc entre les points sélectionnés par des segments de droite.

- ① Pour les arcs définis par trois points, le programme utilise deux segments de droite. Ainsi, tous les points précédents sont conservés.

- ① GeoDesktop répète l'exécution jusqu'à ce que vous arrêtez la sélection. Cela vous permet de redresser un nombre quelconque de polygône.

Segments en arcs tangents

Modifie le rayon des segments pour former des arcs tangents.

Utilisez cette commande pour modifier des polygône existants.

Sélectionnez la polygône à modifier (polygône de base)

Sélectionnez la direction de départ:

Sélectionnez un segment de la polygône pour la direction. Il définit aussi le point de départ. (La direction est alors déterminée en fonction du point final)

Sélectionnez 2 points (n'importe où dans le dessin) et un point de départ sur la polygône

Sélectionnez un point final sur la polygône.

GeoDesktop transforme tous les segments entre le segment initial/point de départ sélectionné et le point final en arcs tangents (avec la même géométrie comme si ils étaient dessinés à nouveau).

- ① Si vous sélectionnez un segment pour indiquer la direction initiale, ce même segment n'est pas modifié, mais uniquement les segments suivants.

- ① Si un segment a déjà un rayon, celui-ci sera écrasé.

❶ La commande ne crée pas de nouveaux sommets, mais modifie seulement les rayons des segments existants.

❶ Si dans la polygline d'origine existe un arc construit par 3 points, le sommet au centre est gardé (à cet endroit deux segments au lieu d'un sont créés).

❶ Toutes les surfaces référencées à cette polygline sont conformément calculées à nouveau.

Compenser une polygline

Ajuste les points d'une polygline de manière à ce que le point final soit au point désiré.

La commande modifie la longueur d'un segment de sorte que le point d'arrivée de la polygline coïncide avec un point déterminé. La commande est utilisée dans le cas d'application "compensation de bâtiments".

Sélectionnez la polygline à modifier.

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Point de départ: Sélectionnez le premier point de la polygline à partir duquel les segments doivent être modifiés.

Point final: Sélectionnez le point d'arrivée de la polygline. Ce point doit être déplacé au nouveau point.

Sélectionnez le point de destination: Sélectionnez le point de destination avec lequel le point d'arrivée de la polygline doit coïncider.

La compensation est appliquée à partir du point de départ choisi. L'erreur entre le point d'arrivée et le point visé est répartie proportionnellement sur les segments après le point de départ, en modifiant leur longueur. La direction déterminante est le premier segment après le point de départ. Les angles droits, qui ont été dessinés parallèles ou normales à ce segment, restent angles droits.

Une fois la commande terminée, la distance compensée est temporairement affichée sur le graphique et la valeur est copiée dans le presse-papiers.

Ajouter un point d'insertion de surface

Permet d'insérer des points d'insertion supplémentaires pour une surface existante.

Sélectionnez une surface dans le graphique.

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Saisissez les points d'insertion supplémentaires de la surface dans le graphique.

❶ Les points d'insertion peuvent être saisis dans le graphique ou bien construits. Voir aussi les [Méthodes de construction](#).

Après l'insertion dans le graphique, les nouveaux points d'insertion sont insérés selon la configuration correspondante.

⚠ Au cas où la surface sélectionnée soit déjà calculée et le point d'insertion soit inséré dans une nouvelle surface partielle, la surface serait définie comme étant non valable.

Déplacer un point d'insertion de surface

Permet de déplacer des points d'insertion d'une surface.

Sélectionnez une surface dans le graphique.

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Sélectionnez directement un point d'insertion dans la surface

Le point d'insertion sélectionné est déplacé à la position indiquée

Sélectionnez un point quelconque dans la surface

Les points d'insertion de la surface sont marqués par une croix rouge.

Sélectionnez un point d'insertion à déplacer

On peut déplacer des points jusqu'à ce que vous quittiez pas la commande.

- ❗ Si un point d'insertion est déplacé en dehors de la surface calculée, une surface avec le groupe d'objets enregistré devient invalide. En cas de surface libre, il n'est pas possible de positionner le point d'insertion en dehors du périmètre.

Supprimer un point d'insertion de surface

Permet de supprimer des points d'insertion supplémentaires pour une surface existante.

Sélectionnez une surface dans le graphique.

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Sélectionnez directement un point d'insertion dans la surface

Le point d'insertion sélectionné est supprimé

Sélectionnez un point quelconque dans la surface

Les points d'insertion de la surface sont marqués par une croix rouge.

Sélectionnez un point d'insertion à supprimer

On peut supprimer des points jusqu'à ce que vous quittiez pas la commande.

- ❗ Quand on arrive à supprimer le dernier point d'insertion d'une surface, le programme, après l'affichage d'un message, supprimera aussi la surface. Si vous ne supprimez pas la surface, la commande sera automatiquement terminée.

Calculer les surfaces

Permet de calculer la valeur en surface d'une surface.

Sélectionnez une ou plusieurs surfaces dans le graphique ou l'option "Tout"

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

La valeur en surface des surfaces sélectionnées est calculée.

Sélectionnez d'autres surfaces ou terminez la commande avec Enter.

- ❗ Les surfaces non visibles sont ignorées.

- ❗ Sur la base du paramètre de projet [Réduire la surface à la mesure sur le terrain](#) la valeur de surface est calculée avec réduction.

Définir des surfaces comme non valables

Une surface calculée à partir de lignes du périmètre est invalidée.

Sélectionnez une ou plusieurs surfaces dans le graphique ou l'option "Tout"

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Les surfaces (pas les surfaces libres) ne sont plus valides et il ne reste que le symbole de surface dans le graphique (par exemple, le numéro de la parcelle dans le cas d'une surface cadastrale).

Sélectionnez d'autres surfaces ou terminez la commande avec Enter.

Afficher/masquer la hachure de surfaces

Il permet d'afficher ou de masquer la hachure d'une surface.

Sélectionnez une ou plusieurs surfaces dans le graphique.

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

La hachure des surfaces sélectionnées est affichée resp. masquée.

- ❶ Les surfaces référencées peuvent être hachurées, seulement quand elle sont déjà calculées. Par contre les surfaces libres peuvent être toujours hachurées.

Afficher/masquer le périmètre des surfaces

Il permet d'afficher resp. masquer le contour d'une surface.

Sélectionnez une ou plusieurs surfaces dans le graphique.

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Le périmètre des surfaces sélectionnées est affiché resp. masqué.

- ❶ Les surfaces référencées peuvent être délimitées avec un contour, seulement quand elle sont déjà calculées. Par contre les surfaces libres peuvent être toujours délimitées.

Activer/désactiver les lignes de cotation

Les lignes de cotation sont affichées ou masquées pour les cotes sélectionnées.

Sélectionnez les cotes désirées.

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Pour les cotes de lignes de base choisissez entre

La ligne de base de la cote

La ligne de base du point intermédiaire

Les lignes de cote des cotations sélectionnées sont masquées / affichées.

Déplacer une ligne de cote

Déplacement de la ligne de cote d'une cotation (cote de distance ou cote multiple).

Sélectionnez la cote dont la ligne doit être déplacée.

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Sélectionnez la nouvelle position de la ligne de cote à l'aide de la souris ou saisissez une distance avec l'option **Distance**.

- ❶ Avec la ligne de cote, aussi le texte de cote est déplacé.

- ❶ En cas de cotes multiples, l'abscisse ou l'ordonnée peut être déplacée au choix.

Cotation - Insérer/Supprimer un point intermédiaire

Ajouter des points intermédiaires aux cotations de ligne de base existantes ou modifier les points de départ et d'arrivée.

Sélectionnez une cote de ligne de base existante sur le graphique, en cliquant sur un point intermédiaire existant. Vous allez reconnaître, depuis la boîte de sélection de la souris, si le bon objet a été sélectionné.

Appelez la commande depuis la barre d'outils contextuelle ou depuis le menu contextuel.

Nun haben Sie verschiedene Möglichkeiten der Bearbeitung. Par défaut vous pouvez maintenant insérer d'autres points intermédiaires par un clic.

Indiquer la position par un **Clic de souris**.

Les points intermédiaires sont insérés sur la position indiquée. Dans cette opération, vous avez à disposition aussi les accrochages aux objets. Ainsi vous pouvez confortablement insérer des cotes de simples points.

□
□

Option **Construction**

Après le choix de cette option, vous pouvez définir la position des points intermédiaires avec l'aide des méthodes de construction graphiques.

Option **Point de départ**

Après le choix de cette option, vous pouvez sélectionner un nouveau point de départ. La ligne de cote est redirigée et toutes les

valeurs de cotes sont référées à ce nouveau point de départ.

Option **Point d'arrivée**

Comme pour changer le point de départ, changez simplement le point d'arrivée – les lignes de cote et les valeurs sont également ajustées automatiquement.

Option **Annuler**

La commande est interrompue sans autres conséquences.

❶ Les points intermédiaires peuvent être insérés aussi sur la prolongation de l'abscisse par l'option point de départ ou point d'arrivée, voir l'exemple.

❶ Si vous avez modifié le point de départ ou le point d'arrivée de la cote, à tout moment vous pouvez retourner au mode original d'insertion en choisissant l'option **Point intermédiaire**.

⚠ Cette commande permet aussi de supprimer des points intermédiaires existants. A ce but vous pouvez simplement sélectionner avec la souris un point intermédiaire ou un point d'arrivée ou la ligne de base pour supprimer le point intermédiaire suivant le plus proche.

❶ Juste après le clic, la cote du point #5 est supprimée.

Modifier un texte

Éditer et formater les textes.

Les textes sont édités à l'aide d'un éditeur de texte. L'éditeur de texte s'affiche lorsque vous insérez de nouveaux objets de texte et que vous éditez des textes.

La commande **Editer** est disponible dans le menu contextuel lorsqu'un texte a été sélectionné dans la fenêtre graphique. Ensuite (ou après avoir double-cliqué sur un texte), l'éditeur de texte s'affiche:

❶ Dans l'éditeur de texte, on peut modifier les propriétés de texte suivantes:

Contenu du texte

Style de texte ou police

Taille du texte

Alignement du texte

Gras

Italique

Souligné

Si le texte est configuré comme MTEXT, il est également possible d'insérer des sauts de ligne avec **SHIFT + ENTER**. Les options **Gras**, **Italique** et **Souligné** ne sont disponibles que pour les polices TrueType.

Tourner le texte d'une étiquette

Rotation d'un texte.

Les textes peuvent être tournés après avoir été sélectionnés à l'aide du menu contextuel.

La commande **Tourner étiquette** est disponible dans le menu contextuel lorsqu'un texte a été sélectionné dans la fenêtre graphique. Ensuite, la nouvelle orientation du texte peut être spécifiée.

Sélection de données

Sélection d'objets lors de l'édition.

Sélectionnez les objets de la manière suivante:

Cliquez sur un objet avec la souris.

Faites glisser une fenêtre pour sélectionner plusieurs objets.

Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et sélectionnez plusieurs objets en cliquant dessus.

Les propriétés sont affichées dans le dialogue [Informations d'objet](#). Si plusieurs objets sont sélectionnés, seules les propriétés qui sont identiques pour tous les objets seront affichées.

- ① Si vous recevez l'invite de sélection d'un objet lors d'une édition (p. ex. une copie), procédez comme suit:
 - Exécuter la commande avec 1 objet:
 1. Cliquez avec la souris sur un objet
 2. La commande continue automatiquement (par exemple, cet objet est copié).
 - Exécuter la commande avec plusieurs objets:
 1. Étirer une fenêtre ou maintenez la touche **Ctrl** enfoncée pour sélectionner plusieurs objets.
 2. Terminez la sélection avec **Enter** ou l'option "Finir".
 3. La commande est appliquée aux objets sélectionnés.

Tourner

Rotation des objets.

Menu: [Editer - Tourner]

Appelez la commande.

Sélectionnez les objets directement en cliquant dans le graphique. Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments en utilisant **Ctrl + cliq** (voir [Sélection de données](#))

Confirmez la sélection avec l'option "Finir".

Sélectionnez le point de base pour la rotation.

Sélectionnez la position finale de la rotation à l'aide de la souris

ou sélectionnez l'option "Tourner d'un angle défini" dans le menu contextuel. Les objets sélectionnés sont tournés selon l'angle spécifié

ou sélectionnez l'option "Aligner à la ligne" dans le menu contextuel. Après avoir saisi une ligne de base (ou sélectionné deux points) et une ligne de destination (ou sélectionné deux points), les objets sont tournés selon l'angle des deux lignes.

- ① Tous les objets topologiquement liés sont aussi déplacés. C'est-à-dire que si une polyligne est déplacée, les points de mesure référencés sont également déplacés.

- ① Lorsque vous déplacez un texte, seul le texte est déplacé. Si d'autres objets se trouvent sur le point d'insertion du texte, ils ne seront pas déplacés.

Alternative

Sélectionnez les objets.

Appelez la commande dans la barre d'état ou dans le menu contextuel (pour le menu contextuel, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le graphique).

Miroiter

Miroir d'objets.

Menu: [Editer - Miroiter]

Appelez la commande.

Sélectionnez les objets directement en cliquant dans le graphique. Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments en utilisant **Ctrl + cliq** (voir [Sélection de données](#)).

Confirmez la sélection avec l'option "Finir".

Définissez l'axe du miroir en sélectionnant deux points ou un segment de ligne existant.

- ① Après avoir sélectionné les objets à miroiter, assurez-vous, en sélectionnant l'option **Supprimer les objets de base**, que les objets initialement sélectionnés soient supprimés après le miroir. Vous pouvez désactiver l'option de la même manière.

- ❗ Aucun objet référencé n'est miroité à moins qu'il n'ait été sélectionné. Dans l'affirmative, la topologie (par exemple, la relation entre la polyligne et les points de mesure) est gardée. Impossible de miroiter les cotations, les espaces papier, les images raster et les éléments des fichiers externes.

Alternative

Sélectionnez les objets.

Appelez la commande dans la barre d'état ou dans le menu contextuel (pour le menu contextuel, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le graphique).

- ⚠ En effectuant cette opération, les copies en miroir d'objets linéaires et des surfaces changent de direction afin que les signes conventionnels de ligne et de surface soient générés sur le même côté que l'objet d'origine.

- ⚠ Impossible de miroiter les objets suivants:
- Cotations (les dimensions ne peuvent être modifiées qu'indirectement sur les points considérés)
 - Modèles du terrain
 - Représentations thématiques
 - Calculs de volume
 - Éléments CAO

Aligner des points

Déplacer un ou plusieurs points à l'aide d'une ligne de fuite.

Menu: [Editer / Aligner points] Cmd: [PointAlignment]

Appelez la commande **Aligner points**.

Sélectionnez les objets directement en cliquant dans le graphique. Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments en utilisant **Ctrl + cliq** (voir [Sélection de données](#)).

Spécifiez la ligne de fuite à utiliser pour déplacer les points sélectionnés:

Polyligne: Sélectionnez la polyligne pour aligner les points.

Point de début et d'arrivée: Sélectionnez les points de début et d'arrivée de la ligne de fuite pour aligner les points.

Terminez la commande avec [Finir]

Alternative

Sélectionnez les objets.

Appelez la commande dans la barre d'état ou dans le menu contextuel (pour le menu contextuel, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le graphique).

Editer les données attributives

Editer les données attributives

Edition des données attributives via la fenêtre Informations d'objets.

Les données attributives sont modifiées en mode édition via la fenêtre [Informations d'objets](#).

Édition individuelle

Option pour éditer les données attributives d'un simple objet.

Édition globale

La commande "Activer édition globale" du dialogue permet d'éditer simultanément les données de plusieurs objets du même type. Les données attributives différentes sont affichées dans les informations d'objets avec "varié..." L'édition globale est à nouveau terminée avec la commande "Activer l'édition individuelle".

Activer les formules d'attribut

Réinitialisation d'un attribut à la valeur de la formule.

Les attributs peuvent contenir des formules permettant d'effectuer des calculs mathématiques à partir d'autres données attributives de l'objet ou d'attributs internes. Par exemple, la pente d'un tronçon de canalisation peut être calculée automatiquement à l'aide d'une formule de la longueur actuelle de la polyligne et d'un attribut "différence de hauteur". Cependant, l'utilisateur a toujours la possibilité d'écraser la valeur calculée avec une valeur saisie par lui-même. À ce moment-là, la formule n'est plus considérée. Mais si vous souhaitez à nouveau obtenir la valeur calculée dans l'attribut, utilisez la commande **Activer formule d'attribut**.

La commande **Activer formule d'attribut** est disponible en Mode Edition dans les [informations sur les objets](#):

▢

▢

Ensuite, une boîte de dialogue contenant toutes les formules du type d'objet sélectionné s'affiche:

▢

Ici, vous pouvez choisir les attributs et les formules à activer. Après , les formules sélectionnées sont activées pour l'objet sélectionné (le traitement individuel est actif) ou les objets sélectionnés (la modification globale est active) et les valeurs d'attributs contenues jusqu'alors sont écrasées.

Barre d'état

Commandes et informations dans la barre d'état.

Les informations et commandes suivantes sont disponibles dans la barre d'état en mode édition:

Système de coordonnées de destination

Dans la partie gauche de la barre d'état, le système de coordonnées de destination actuel est affiché, à condition qu'il soit défini pour le GéoDocument.

Coordonnées

Dans la partie gauche de la barre d'état, les coordonnées (Est, Nord, Altitude) sont affichées.

Prochain numéro d'objet

Lorsque des points de mesure ou des surfaces nommées sont ajoutés, le numéro du point ou le nom de la surface est automatiquement ajouté. Pour cela, le numéro d'objet libre suivant est utilisé, ce numéro peut être défini dans la barre d'état. Les icônes de la barre d'état indiquent le numéro automatiquement attribué au point ou à la surface nommée suivante. Le numéro est continuellement augmenté pendant le travail, vous n'avez donc pas besoin de le saisir à chaque fois. Double-cliquez sur l'une des deux icônes pour accéder à la boîte de dialogue de configuration qui permet de modifier ces valeurs.

▢

❗ Si vous saisissez le numéro suivant, GeoDesktop s'assure que vous ne saisissez pas un numéro déjà utilisé. Dans ce cas, il n'est pas possible de confirmer la saisie.

❗ Si vous saisissez un "SubName" numérique, le SubName du numéro d'objet suivant sera incrementé. Sinon, le "Name" est incrementé.

Options d'accrochage

▢

Des méthodes de capture sont disponibles pour capturer les points de toutes les sources de données. Ceux-ci sont activés par l'utilisateur en fonction de ses besoins :

Point de base

Point final

Centre

Point d'intersection

Point projection orthogonale

Point le plus proche

Accrochage exclusif au point (seul. en Mode Edition): Lorsque cette option est activée, seuls les points de mesure sont capturés lors

de la sélection des points. Les autres sommets (par exemple des polygones) ne sont pas capturés.

Surfaces invisibles sélectionnables (configurable séparément pour le Mode Visualisation et le Mode Edition): Si cette option n'est pas activée, les surfaces sans hachures ne peuvent être cliquées que sur la ligne de contour de la surface. Un clic dans la surface ne déclenchera alors aucune sélection de surface.

Mode Ortho

Le Mode Ortho permet d'aligner le réticule dans une direction prédéterminée et de construire toujours exactement dans cette direction ou en direction orthogonale.

Avec F8, le Mode Ortho est activé ou désactivé.

Types d'objet courants

Le type d'objet courant d'une classe d'objet est utilisé pour l'insertion automatique d'objets. Les objets sont insérés automatiquement lorsqu'une commande de construction ou d'analyse correspondante est exécutée:

Dessin de polygones: le type de point courant est inséré à chaque sommet de la polyligne.

Fonctions d'analyse (par exemple "Créer objets par intersection", "Créer zone tampon", etc): Si cette fonction d'analyse génère de nouveaux points, polygones ou surfaces (libres), le type d'objet courant est utilisé pour les nouveaux objets.

Fonctions de construction: Lorsqu'un point est calculé à l'aide d'une fonction de construction, les cotations de distance du type de cote actuel sont utilisées.

Vous pouvez modifier le type d'objet courant d'une classe d'objets en double-cliquant sur l'entrée de la barre d'état. Une liste de tous les types d'objets disponibles de cette classe d'objets s'ouvre. La liste peut être réduite à l'aide d'un filtre ou des groupes d'objets configurés. Les entrées "Point sans type" et "Aucun type" sont également disponibles dans la liste.

Aucun type: Cette option signifie qu'aucun type d'objet n'est actif. Dans ce cas, par exemple, aucun point n'est ajouté automatiquement lors du dessin d'une polyligne et aucune cotation n'est automatiquement ajoutée lors de l'application d'une méthode de construction. Lors de l'application des fonctions d'analyse des objets sans type sont créés. La suppression du type courant peut également se faire via le .

 Les paramètres des options d'accrochage sont enregistrés par utilisateur.

Échelle

Le facteur de zoom actuel (échelle) de la fenêtre graphique s'affiche et peut être modifié dans la zone de texte correspondante.

Gestionnaire d'affichage

Nouveaux objets

Nouveaux objets

Le gestionnaire d'affichage permet d'insérer des nouveaux objets.

Sélectionnez le type d'objet désiré depuis le gestionnaire d'affichage.

Indiquez la position dans le graphique ou choisissez une méthode de construction.

Quand vous insérez un type d'objet avec des attributs obligatoires, à la position sélectionnée, la fenêtre de propriétés s'ouvre.

Avec  vous créez l'objet à la position indiquée.

Voir aussi

[Insérer des points](#)

[Insérer des symboles-2-points](#)

[Insérer des symboles-3-points](#)

[Insérer des polygones](#)

[Insérer des symboles de polyligne](#)

[Insérer des surfaces](#)

[Insérer des textes](#)

[Insérer des cotes de distance](#)

[Insérer des cotes d'arcs](#)
[Insérer des cotes angulaires](#)
[Insérer des cotes de ligne de base](#)
[Insérer des groupes](#)

Objets spéciaux:

[Insérer un quadrillage ou grille](#)

Les types d'objets suivants peuvent être utilisés seulement avec l'application *Modèle de terrain* activée:

[Insérer des profils](#)
[Insérer de nouveaux modèles de terrain](#)
[Insérer des représentations thématiques](#)
[Insérer des calculs de volume](#)

Dans le menu contextuel (clic avec le [bouton droit de la souris](#) sur le type d'objet) vous trouverez d'autres fonctions pour les types d'objets.

Insérer des points

Insertion d'un point via le gestionnaire d'affichage

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton gauche de la souris sur le type d'objet désiré] Cmd: [PointNew]

Sélectionnez le type d'objet désiré depuis le gestionnaire d'affichage.

Déterminez la position:

Indiquez la position avec la souris (librement ou à l'aide de l'accrochage aux objets)

Utilisez une méthode de construction

Quand vous insérez un type d'objet avec des attributs obligatoires, la fenêtre de propriétés s'affiche.

Si aucun attribut obligatoire n'existe, une fois déterminée la position, le point est créé et vous pouvez insérer le point suivant.

Saisissez les attributs obligatoires directement dans la fenêtre de propriétés.

Confirmez le dialogue des propriétés avec [Enter](#) ou avec [bouton droit de la souris](#).

❶ Le point reçoit automatiquement le prochain numéro de point. La [barre d'état](../benutzeroberflaeche/statusleiste) montre le numéro qui aura le prochain point inséré.

Alternative

Cliquez dans le gestionnaire d'affichage avec [bouton droit de la souris](#) sur le type d'objet désiré.

Sélectionnez dans le menu contextuel la commande **Insérer avec le dialogue**.

Déterminez la position:

Indiquez la position avec la souris (librement ou à l'aide de l'accrochage aux objets)

Utilisez une méthode de construction

A la position sélectionnée, la fenêtre de propriétés s'affiche.

- Saisissez les attributs obligatoires directement dans la fenêtre de propriétés (e.g. le numéro de point).
- Si nécessaire modifiez les coordonnées en saisissant la propriété relative.

❶ Si vous êtes d'accord avec les valeurs proposées pour les attributs obligatoires, vous pouvez fermer le dialogue des propriétés sans le modifier.

Confirmez le dialogue des propriétés avec [Enter](#) ou avec [bouton droit de la souris](#).

Insérer des symboles-2-points

Insérer un symbole-2-points depuis le gestionnaire d'affichage

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton gauche de la souris sur le type d'objet]

Sélectionnez le type d'objet désiré sur le gestionnaire d'affichage.

Déterminer la 1ère position:

Indiquez la position avec la souris (librement ou en utilisant l'accrochage aux objets)

Saisissez les coordonnées

Choisissez une méthode de construction

Déterminer la 2ème position:

Indiquez la position avec la souris (librement ou en utilisant l'accrochage aux objets)

Saisissez les coordonnées

Choisissez une méthode de construction

Quand vous insérez un type d'objet avec des attributs obligatoires, à la position sélectionnée, la fenêtre de propriétés s'ouvre.

Saisissez les attributs directement dans cette fenêtre.

Avec [Enter] vous créez un symbole-2-points sur les positions définies.

Insérer des symboles-3-points

Insérer un symbole-3-points depuis le gestionnaire d'affichage

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton gauche de la souris sur le type d'objet]

Sélectionnez le type d'objet désiré sur le gestionnaire d'affichage.

Déterminer la 1ère position:

Indiquez la position avec la souris (librement ou en utilisant l'accrochage aux objets)

Saisissez les coordonnées

Choisissez une méthode de construction

Déterminer la 2ème position:

Indiquez la position avec la souris (librement ou en utilisant l'accrochage aux objets)

Saisissez les coordonnées

Choisissez une méthode de construction

Déterminer la 3ème position:

Indiquez la position avec la souris (librement ou en utilisant l'accrochage aux objets)

Saisissez les coordonnées

Choisissez une méthode de construction

Quand vous insérez un type d'objet avec des attributs obligatoires, à la position sélectionnée, la fenêtre de propriétés s'ouvre.

Saisissez les attributs directement dans cette fenêtre.

Avec [Enter] vous créez un symbole-3-points sur les positions définies.

Insérer des polygones

Insertion d'une polygone depuis le gestionnaire d'affichage

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton gauche de la souris sur le type d'objet désiré]

① Utilisez le **Mode Ortho** pour construire les polygones. Il est simple à activer avec le bouton **F8** resp. définissez la rotation par le relatif symbole dans la barre d'état.

Appeler la commande ou sélectionnez le type d'objet désiré depuis le gestionnaire d'affichage.

Déterminez le 1er point de la polygone:

Sélection d'un point existant

Indication d'une nouvelle position sur le graphique

Saisie de coordonnées dans le système de coordonnées courant

Appel d'une **Méthode de construction**

Avec l'option **Sélection de segment** vous pouvez commencer tout de suite avec un segment déjà existant.

Avec l'option **Numéro-point** vous pouvez donner le numéro d'un point existant.

Passez au mode **Suivi de ligne interactif**

Sélectionnez un segment de ligne existant et bouger - sans cliquer - la souris sur les segments adjacents, jusqu'à sélectionner tous les segments qui forment la polygone désirée. Avec l'option **Finir** terminez le dessin de la polygone.

En appuyant sur la touche **Shift** et bougeant la souris dans le sens inverse, vous pouvez désélectionner les segments pour corriger le parcours de la polygone.

En appuyant sur la touche **Ctrl** aucun nouveau segment n'est mise en surbrillance. Cette fonction est très utile, avec des points qui sont connectés avec beaucoup de segments de lignes, pour empêcher de sélectionner automatiquement des segments non désirés.

Après avoir relâché la touche **Ctrl** le segment de ligne (qui suit le dernier segment sélectionné) au dessous de la souris est mis en évidence.

Passez au mode **Suivi de ligne automatique**

Sélectionnez le point ou le sommet, de départ du suivi.

Sélectionnez le point d'arrivée pour la fin du suivi.

GeoDesktop cherche la liaison géométrique la plus courte *existante* entre ces 2 points.



Si aucune connexion entre point de départ et d'arrivée n'existe, alors il est impossible de trouver le chemin et GeoDesktop montre un message d'erreur. Alors pour déterminer le parcours utilisez une des autres options.

Après la sélection du point, sur la position choisie un nouveau point du type courant est inséré.

Ensuite vous avez à disposition les options suivantes:

Sélectionnez un point ultérieur. Un segment de ligne est inséré au nouveau point - voir point 2.

Sélectionnez directement un segment de ligne adjacente (Option **Sélection de segment** active).

Arc - il passe à la construction d'un arc par 3 points.

Arc Centre - il passe à la construction d'un arc par le centre.

Arc Rayon - il passe à la construction d'un arc par le rayon.

Arc tangent - il passe à la construction d'un arc tangent.

Fermer - il ferme la polyligne (l'option devient active dès qu'au moins un segment existe).

Finir - il termine la construction de la polyligne.

Précédent - il supprime le dernier point; on peut définir un nouveau point.

Si dans la configuration pour ce type d'objet, des attributs obligatoires ont été définis, une fenêtre pour la saisie des attributs est affichée. Vous pouvez commencer directement avec la saisie du premier attribut. Avec **Enter** vous terminez la saisie et créez la polyligne.

Alternative

Appelez la commande ou sélectionnez le type d'objet désiré depuis le gestionnaire d'affichage.

Choisissez l'option **Sélection de segment**

Dans le mode "sélection de segment", les options les plus nommées manquent et GeoDesktop permet seulement la sélection des segments adjacents au parcours des lignes précédentes

Pour retourner en mode original, sélectionnez l'option **Sélection de point**.



Dans la ligne au pied de page, sélectionnez le type de point courant du nouveau point (voir [Barre d'état](#)). Si nécessaire vous pouvez modifier le type de point aussi lors du dessin d'une polyligne. Sélectionnez "Aucun point" pour ne pas définir un type de point pour le sommet.



Les options **Sélection de segment** et **Sélection de point** ont une influence sur le comportement de GeoDesktop. Quand vous êtes en mode "Sélection de segment" vous pouvez *sélectionner* seulement des segments existants, par contre quand vous êtes en mode "Sélection de point" vous pouvez insérer des coordonnées quelconque.

Voir aussi [Insérer des cercles](#).

Insérer des cercles

Insertion d'une polyligne spéciale en forme de cercle.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Menu contextuel de la polyligne / Construire un cercle]

Appelez la commande.

Sélectionnez la méthode de construction du cercle:

Construction par 3 points

Construction par centre et rayon

Construction par centre et point sur le cercle

Construction par 2 points et rayon

Après le choix de l'option de construction vous êtes priés d'indiquer les points et selon l'option de saisir le rayon.

Si le type d'objet possède des attributs obligatoires, le dialogue pour les saisir s'ouvre.

- ① Un cercle est dessiné comme une polygline composée de 2 segments d'arc. Ceci a l'avantage que toutes les fonctions de modification et les options d'affichage des polyglines, sont disponibles aussi pour le cercle. Ainsi le cercle supporte les affichages qui utilisent les signes conventionnels.

Insérer des symboles de polygline

Insertion d'un nouveau symbole de polygline avec le type d'objet courant.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton gauche de la souris sur le type d'objet désiré]

Sélectionnez le type d'objet désiré depuis le gestionnaire d'affichage.

Sélectionnez sur le graphique la polygline sur laquelle insérer le symbole.

Si nécessaire les attributs obligatoires sont requis par une fenêtre de propriétés.

Avec **[Enter]** le symbole est créé à la position sélectionnée.

- ① Les polyglines, selon la configuration, sont aussi insérées automatiquement, par ex. au milieu du segment de ligne sélectionné.

- ① Si vous maintenez la touche **[Shift]** enfoncée pendant que vous déterminez la position, vous pouvez alors déplacer immédiatement la position du symbole de polygline.

Insérer des surfaces

Insersion d'une nouvelle surface avec le type d'objet courant.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton gauche de la souris sur le type d'objet] Il existe 2 genres différentes de surfaces

Surfaces avec groupes d'objets enregistrés

Surfaces libres

Surfaces avec groupes d'objets enregistrés

Appelez la commande ou sélectionnez le type d'objet désiré sur le gestionnaire d'affichage.

Sélectionnez un point comme point d'insertion de la surface

Indiquez une nouvelle position dans le graphique

Saisissez les coordonnées dans le système de coordonnées existant

Appelez une **Méthode de construction**

Si dans la configuration pour ce type d'objet, des attributs obligatoires ont été définis, la fenêtre de saisie des attributs s'ouvre et vous pouvez commencer à saisir le premier attribut. Avec **[Enter]** vous terminez la saisie.

A la position sélectionnée, un point d'insertion de la surface est inséré avec le type de surface courant, et si possible, la surface, avec ses lignes de périmètre définies dans la configuration est calculée.

Surfaces libres Pour l'insertion de surfaces libres, 3 options sont disponibles:

Surface libre par périmètre

Surface libre par point d'insertion

Surface libre par sélection de surfaces

Option **Surface libre par périmètre**

- ① Utilisez le **Mode Ortho** pour construire les polyglines. Il est simple à activer avec le bouton **[F8]** resp. définissez la rotation par le relatif symbole dans la barre d'état.

Sélectionnez le type d'objet désiré sur le gestionnaire d'affichage.

Pour sélectionner le périmètre les options suivantes sont disponibles:

Sélection de points. Les points sélectionnés sont joints avec des segments de ligne.

Sélection d'un point existant

Indication d'une nouvelle position sur le graphique

Saisie de coordonnées dans le système de coordonnées courant

Appel d'une [Méthode de construction](#)

Sélection de segments (pour la sélection d'un segment au lieu d'un point, il faut passer à l'option **Sélection de segment**)

L'option **Numéro de point** permet de saisir le numéro de point d'un point existant.

Passez au mode **Suivi de ligne interactif**

Sélectionnez un segment de ligne existant et bougez - sans cliquer - la souris sur les segments adjacents, jusqu'à avoir tous les segments qui donnent le périmètre, mis en surbrillance. Avec l'option **Finir** terminez le suivi de ligne et ainsi vous pouvez utiliser d'autres options.

En appuyant sur la touche **[Shift]** et bougeant la souris dans le sens inverse, vous pouvez désélectionner les segments pour corriger le périmètre.

En appuyant sur la touche **[Ctrl]** aucun nouveau segment n'est mis en surbrillance. Cette fonction est très utile, avec des points qui sont connectés avec beaucoup de segments de lignes, pour empêcher de sélectionner automatiquement des segments non désirés. Après avoir relâché la touche **[Ctrl]** le segment de ligne (qui suit le dernier segment sélectionné) au dessous de la souris est mis en évidence.

Passez au mode **Suivi de ligne automatique**

Sélectionnez le point ou le sommet, de départ du suivi.

Sélectionnez le point d'arrivée pour la fin du suivi.

GeoDesktop cherche la liaison géométrique la plus courte *existante* entre ces 2 points.



Si aucune connexion entre point de départ et d'arrivée n'existe, alors il est impossible de trouver le chemin et GeoDesktop montre un message d'erreur. Alors pour déterminer le parcours utilisez une des autres options.

Arc - il passe à la construction d'un arc par 3 points.

Arc Centre - il passe à la construction d'un arc par le centre.

Arc Rayon - il passe à la construction d'un arc par le rayon.

Arc tangent - il passe à la construction d'un arc tangent.

Finir - il termine la création du périmètre. Si le périmètre n'est pas encore fermé, il est fermé automatiquement.

Précédent - il supprime le dernier point ou segment; vous pouvez saisir un autre point ou segment.

Si dans la configuration pour ce type d'objet, des attributs obligatoires ont été définis, la fenêtre de saisie des attributs s'ouvre et vous pouvez commencer à saisir le premier attribut. Avec **[Enter]** vous terminez la saisie et la nouvelle surface est créée.

Option **Surface libre par point d'insertion**

Sélectionnez le type d'objet désiré sur le gestionnaire d'affichage.

Cliquez avec le **bouton droit de la souris** dans le graphique pour ouvrir le menu contextuel.

Choisissez l'option "Point d'insertion".

Sélectionnez un point comme point d'insertion de la surface.

Indiquez une nouvelle position dans le graphique

Saisissez les coordonnées dans le système de coordonnées existant

Appelez une [Méthode de construction](#)

Si dans la configuration pour ce type d'objet, des attributs obligatoires ont été définis, la fenêtre de saisie des attributs s'ouvre et vous pouvez commencer à saisir le premier attribut. Avec **[Enter]** vous terminez la saisie.

Sur la position donnée un point d'insertion de la surface avec le type de surface courant est inséré, et la surface avec le périmètre le plus petit possible est créée et calculée.

Option **Surface libre par sélection de surface**

Sélectionnez le type d'objet désiré sur le gestionnaire d'affichage.

Cliquez avec le **bouton droit de la souris** dans le graphique pour ouvrir le menu contextuel.

Choisissez l'option "Sélection de surfaces".

Sélectionnez dans le graphique les surfaces qui forment la nouvelle surface.

Depuis les lignes de contour des surfaces sélectionnées, la topologie de la nouvelle surface est calculée.

Si dans la configuration pour ce type d'objet, des attributs obligatoires ont été définis, la fenêtre de saisie des attributs s'ouvre et vous pouvez commencer à saisir le premier attribut. Avec **[Enter]** vous terminez la saisie et la nouvelle surface est insérée.

Convertir une polygline en surface

Conversion d'une polygline fermée dans une surface.

Menu: **[Gestionnaire d'affichage / Menu contextuel des polyglines / Convertir polygline en surface]**

Dans le gestionnaire d'affichage, cliquez avec le bouton droit sur la surface désirée
Sélectionnez "Créer depuis polyligne"
Sélectionnez dans le graphique la polyligne à transformer en surface
Saisissez les propriétés dans le dialogue de la nouvelle surface (si nécessaire)
Arrêtez la conversion avec l'option "Annuler" ou **ESC**

 Après la conversion la polyligne n'existe plus!

Insérer des textes

Insertion d'un nouveau texte avec le type d'objet courant.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton gauche de la souris sur le type d'objet désiré]

Sélectionnez le type d'objet désiré depuis le gestionnaire d'affichage.

Modifiez le contenu et l'aspect du texte dans l'éditeur de texte:

① Si le texte est configuré comme TEXTMULT (texte multiligne), vous pouvez insérer un saut de ligne avec Shift+Enter. Une note est aussi montrée sur le dialogue.

① Les polices de caractères qui commencent et finissent avec * (e.g. *NORM*) sont des styles de texte. Dans ce cas les formatages sont déjà définis dans le dessin prototype et ils ne sont pas modifiables dans l'éditeur.

Déterminez la position d'insertion du texte par une des méthodes suivantes:

Cliquez avec la souris sur la position (librement ou avec l'accrochage aux objets)

Utilisez une méthode de construction

Avec **Enter** le texte est créé et inséré à la position désirée.

Selon la configuration la rotation du texte est demandée. Vous pouvez définir le point de direction pour la rotation avec la souris, en coordination avec le clavier ou avec l'option "Construction".

① Si une valeur d'un attribut obligatoire du texte est absente, au lieu de l'éditeur de texte, la fenêtre de propriétés est affichée, ici vous pouvez saisir le contenu du texte et les attributs obligatoires.

① Avec l'option du menu contextuel "Insérer texte parallèle à la ligne", vous pouvez insérer un texte parallèle à un segment. Ici vous sélectionnez le segment de ligne désiré et ensuite placez aisément le texte avec la souris.

Insérer des cotes de distance

Insertion d'une nouvelle cote de distance avec le type d'objet courant.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton gauche de la souris sur le type d'objet désiré]

Sélectionnez le type d'objet désiré depuis le gestionnaire d'affichage.

Définissez le point de départ et d'arrivée de la cote.

Ou sélectionnez un segment de polyligne.

La cote de distance est insérée.

① Selon la configuration il est possible de définir la position pour la ligne de cote et pour la mesure.

① Lors du choix d'un segment de ligne, selon un paramètre de configuration, la mesure peut être insérée avec la hauteur pour laquelle le segment a été choisi.

① Sur la base de la configuration, la cote de distance peut être insérée aussi comme cote de largeur: lors de la sélection d'une ligne et d'un point, la distance normale entre le point et la ligne est cotée.

Voir aussi [Insérer une cote entre coins](#)

Insérer une cote entre coins

Insérer une nouvelle cote entre coins avec le type d'objet de cotation courant.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton droit de la souris sur le type d'objet / Insérer cote entre coins]

Sélectionnez le type d'objet désiré sur le gestionnaire d'affichage et appelez la commande depuis le menu contextuel.

Sélectionnez le point de base pour la cote entre coins.

Sélectionnez un 2ème point pour définir la direction de base. Ou définissez la direction de base en cliquant sur un segment de polygone (le point de base est toujours le point d'arrivée le plus proche).

Confirmez la direction de base de la cote entre coins. Soit le long du segment ou orthogonale au segment.

Déterminez le point visé. Soit par sélection d'un point ou par choix de l'option "Saisie distance" où il faut donner abscisse et ordonnée.

Insérer des cotes d'arc

Insérer une nouvelle cote d'arc avec le type d'objet courant.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton gauche de la souris sur le type d'objet]

Sélectionnez le type d'objet désiré sur le gestionnaire d'affichage.

Déterminez le segment d'arc désiré.

La cote d'arc est insérée sur le segment d'arc sélectionné.

Insérer des cotes angulaires

Insertion d'une nouvelle cote angulaire avec le type d'objet courant.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton gauche de la souris sur le type d'objet désiré]

Sélectionnez le type d'objet désiré depuis le gestionnaire d'affichage.

Définissez les points de la cote angulaire.

Sélectionnez avant tout le point de base de la cote angulaire.

Définissez le point de départ de la cote angulaire.

Définissez le point d'arrivée de la cote angulaire.

① Selon la configuration il est possible de définir la position pour la ligne de cote et pour la mesure.

Insérer des cotes de ligne de base

Insérer une nouvelle cote de ligne de base avec le type d'objet courant.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton gauche de la souris sur le type d'objet]

Sélectionnez le type d'objet désiré sur le gestionnaire d'affichage.

Déterminez le segment de ligne de base désiré.

Sur ce segment de ligne de base insérez des points intermédiaires. Vous pouvez insérer les points aussi avec les outils de construction.

Terminez l'insertion des points intermédiaires avec Enter

Insérer des groupes

Insertion d'un groupe

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton droit de la souris sur le type d'objet]

Appelez la commande ou sélectionnez le type d'objet désiré sur le gestionnaire d'affichage.

Indiquer le point d'insertion du groupe

Sélectionnez les objets à ajouter dans le groupe

Si dans la configuration pour ce type d'objet, des attributs obligatoires ont été définis, la fenêtre de saisie des attributs s'ouvre et vous pouvez commencer à saisir le premier attribut. Avec **Enter** vous terminez la saisie et le nouveau groupe est insérée.

Alternative Insérez les groupes via le menu contextuel des objets sélectionnés. Voir [Barre d'état](#)

Modification de groupes

Sélectionnez un groupe

Vous avez à disposition les commandes suivantes dans la barre multifonctionnelle resp. dans le menu contextuel:

Ajouter objets dans groupe: Sélectionnez dans le graphique les objets à ajouter au groupe.

Enlever objets du groupe: Sélectionnez dans le graphique les objets à enlever du groupe.

Déplacer objet groupe: Déplacez l'objet groupe - sans que les objets du groupe soient déplacés.

Supprimer objet groupe: Supprimez l'objet groupe - sans que les objets du groupe soient supprimés.

Changer le type

Changement de type pour un ou plusieurs objets.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton droit de la souris / Changer le type] Cette commande peut être utilisée pour modifier l'aspect graphique d'un ou plusieurs objets.

Sélectionnez le type d'objet désiré dans le gestionnaire d'affichage

Sélectionnez les objets, auxquels vous désirez affecter le type



Si vous sélectionnez un objet que vous avez déjà modifié graphiquement de manière à ce qu'il soit différent dans sa configuration, alors les modifications précédentes ne seront pas touchées par le changement de type.

Voir aussi [Changer le type, sans reprendre l'affichage](#).

Datenbank

Exporter une base de données

Exporter une base de données

Exporter les données à partir de la source de données en édition.

En [Mode Edition](#) toutes les données de la base de données ouverte pour être modifiée peuvent être exportées.

Sélection du type (Format d'exportation)

Les exportations disponibles sont les suivantes:

[Exporter les points en format ASCII](#)

[Exporter les données comme fichier DWG Autodesk](#)

[Exporter les données comme fichier DXF Autodesk](#)

[Exporter les données comme fichiers Esri Shape](#)

[Exporter les données comme fichier XML rmDATA](#)

[Exporter les points vers rmGEO](#)

[Exporter les données comme rmDATA GéoDatabase](#)

[Exporter les données comme fichier IGLIS](#)

Sélection du fichier

□

Sélection du fichier pour l'exportation

Selon le format d'exportation on peut donner un nom de fichier ou un dossier.

Sélection des objets à exporter

Après la sélection du type, l'onglet "Sélection du fichier" permet de spécifier les données à exporter:

Tous les objets existants dans la base de données: Tous les objets de la base de données sont exportés, qu'ils aient été chargés ou non.

Tous les objets chargés: Seuls les objets actuellement chargés dans la fenêtre graphique sont exportés.

Sélection dans le graphique: Il s'ensuit une requête utilisateur où les objets à exporter peuvent être sélectionnés par l'utilisateur. Il y a plusieurs options à disposition:

Les objets peuvent être directement sélectionnés.

Dessiner polygone: Il est possible de dessiner un polygone à partir duquel les objets sont sélectionnés.

Sélectionner polygone: Vous pouvez sélectionner un ou plusieurs polygones existants sur lesquels la sélection d'objets sera effectuée. Seuls les objets entièrement situés dans les polygones sélectionnés sont exportés.

Exporter seulement objets visibles: Les objets masqués dans le gestionnaire d'affichage ou par un filtre, ne seront pas exportés.

Système de coordonnées du fichier de destination

Les données peuvent être transformées avant l'exportation si un système de coordonnées a été défini pour la source de données.

Exporter les points en format ASCII

Exporter des points d'une GeoDB en données ASCII.

Cette exportation permet d'exporter des points de la base de données actuellement ouverte en édition vers un fichier ASCII.

Appelez la commande dans le Menu: [Base de données - Exporter base de données].

Sélection du type

Dans l'onglet "Sélection du type" sélectionnez Exporter points en format ASCII

Sélection du fichier

Définissez le fichier de destination. Sélectionnez les objets à exporter. Sélectionnez le système de coordonnées du fichier de destination.

① Voir aussi [Généralités pour l'exportation d'une base de données](#)

Type de format

Indiquez si les données attributives sont séparées par un séparateur ou formatées par colonnes de largeur fixe. Définissez les en-têtes à écrire dans le fichier ASCII.

① Vous obtenez un retour à la ligne avec Ctrl + ENTER

Configuration de format

Séparé par séparateur

Indiquez le séparateur souhaité pour les données attributives. Définissez le séparateur décimal. Dans le champ d'attribution, indiquez les attributs à exporter.

Largeur des colonnes fixe

Définissez le séparateur décimal. Définissez la largeur des colonnes en cliquant sur une position dans la règle. Dans le menu contextuel d'une colonne, définissez l'attribut, l'orientation du texte et le nombre de décimales pour les valeurs doubles.

Exportation

Avec **Terminer**, les données sont exportées de la base de données vers le fichier ASCII.

Exporter les données comme fichier DXF Autodesk

Exporter les données d'une GeoDB comme fichier Autodesk DXF.

Cette exportation permet d'exporter les données de la base de données actuellement ouverte en édition vers un fichier DXF Autodesk.

Appeler la commande dans le Menu: **[Base de données - Exporter base de données]**.

Sélection du type

Dans l'onglet "Sélection du type" sélectionnez **Exporter les données vers fichier Autodesk DXF**

Sélection du fichier

Définissez le fichier de destination. Sélectionnez les objets à exporter. Sélectionnez le système de coordonnées du fichier de destination.

 Voir aussi [Généralités pour l'exportation d'une base de données](#)

Paramètres

Version de fichier: spécifiez le format de fichier Autodesk souhaité. Formats disponibles

AutoCAD 2013

AutoCAD 2010

AutoCAD 2007.

Séparateur décimal: Spécifiez le séparateur décimal à utiliser, par exemple, pour les attributs de blocs.

Exporter fichier gabarit

Complet: Toutes les définitions (blocs, calques, styles de lignes, styles de texte,...) du dessin gabarit sont exportées.

Seul. les définitions utilisées: Seules les définitions nécessaires à l'affichage des données exportées dans AutoCAD sont exportées.

Approximations des arcs

Non: Les arcs sont exportés comme arcs

Oui: Les arcs sont approximés avec des segments de ligne.

Flèche maximale pour interpolation d'arc: Lorsque des arcs sont interpolés, la hauteur maximale de la flèche détermine le nombre de segments générés.

Exporter objets 3D

Oui: Les informations sur la hauteur des points sont reprises dans les symboles et les polygones. Les objets correspondants sont exportés en coordonnées Z ou en polygones 3D.

Exporter courbes de niveau

comme polygones 3D: Les courbes de niveau de rmDATA GeoModeller sont exportées comme polygones 3D

comme polygones 2D avec élévation: Les hauteurs des courbes de niveau de rmDATA GeoModeller sont exportées comme élévation.

Exporter éléments CAD: Option pour rmDATA GeoMapper

Exporter étiquettes invisibles

Oui: Par exemple, les étiquettes masquées sont exportées sous forme d'attributs de bloc

Non: Les étiquettes masquées ne sont pas exportées, même pas en tant qu'attributs de bloc

Exporter attributs vides

Non: Les attributs vides ne sont exportés.

Exporter polygones épargnées: Lors de l'exportation 2D, les polygones sont épargnées sur les symboles des points.

Exportation

Avec **Terminer**, les données sont exportées de la base de données vers le fichier DWG.

- ❗ Le dessin prototype utilisé pour l'exportation est le gabarit actuel de la première configuration utilisée dans la Géodatabase. Tous les paramètres (unités, variables système,...) et les mises en page de ce prototype se trouvent donc dans le nouveau fichier exporté. Cependant, les éléments graphiques existants de la zone de dessin du dessin prototype sont supprimés.

Exporter les données comme fichiers ESRI-Shape

Exportation de données d'une GeoDB comme fichier Esri-Shape.

Cette exportation permet d'exporter les données de la base de données actuellement ouverte en édition vers un fichier Esri-Shape.

Appellez la commande dans le Menu: [Base de données - Exporter base de données].

Sélection du type

Dans l'onglet "Sélection du type" sélectionnez Exporter les données vers fichiers Esri Shape

Sélection du fichier

Définissez le dossier de destination.

- ❗ Le dossier de destination doit être vide, il ne doit contenir aucun fichier ou dossier.

Sélectionnez les objets à exporter. Sélectionnez le système de coordonnées des fichiers de destination.

- ❗ Voir aussi [Généralités pour l'exportation d'une base de données](#)

Exportation

Avec Terminer, les données sont exportées de la base de données vers le dossier indiqué. Un dossier distinct est créé par classe d'objet, dans lequel un fichier Shape spécifique est créé pour chaque type d'objet exporté.

- ⚠ **Utiliser les filtres:** Si un objet, par exemple une polygone, est exclue par un filtre, alors un objet basé sur cette polygone, par exemple un symbole de polygone, n'est pas exporté.

Exporter les données comme fichier XML rmDATA

Exportation de données d'une GeoDB comme fichier XML rmDATA.

Cette exportation permet d'exporter les données de la base de données actuellement ouverte en édition vers un fichier rmDATA XML.

Ce fichier XML peut être réimporté dans rmDATA GeoDesktop si nécessaire.

Appellez la commande dans le Menu: [Base de données - Exporter base de données].

Sélection du type

Dans l'onglet "Sélection du type" sélectionnez Exporter les données vers fichier rmDATA XML

Sélection du fichier

Définissez le fichier de destination. Sélectionnez les objets à exporter. Sélectionnez le système de coordonnées du fichier de destination.

- ❗ Voir aussi [Généralités pour l'exportation d'une base de données](#)

Paramètres

Positions: Définit si les positions des étiquettes et des symboles sont exportées comme vecteurs de déplacement ou comme

coordonnées absolues.

Exportation

Avec **Terminer**, les données sont exportées de la base de données vers le fichier XML défini.



Utiliser les filtres: Si un objet, par exemple une polyligne, est exclue par un filtre, alors un objet basé sur cette polyligne, par exemple un symbole de polyligne, n'est pas exporté.

Exporter les points vers rmGEO

Exportation de points vers rmGEO.

Cette exportation permet d'exporter les données de la base de données actuellement ouverte en édition dans un fichier rmGEO.

Appelez la commande dans le Menu: **[Base de données - Exporter base de données]**.

Sélection du type

Dans l'onglet "Sélection du type" sélectionnez **Exporter points vers rmGEO**

Sélection du fichier

Définissez le fichier de destination. Sélectionnez les objets à exporter. Sélectionnez le système de coordonnées du fichier de destination.



Voir aussi [Généralités pour l'exportation d'une base de données](#)

Exportation

Avec **Terminer**, les données sont exportées de la base de données vers le fichier défini. rmGEO s'ouvre et d'autres paramètres spécifiques à rmGEO peuvent être définis pour le transfert vers rmGEO.



Utiliser les filtres: Si un objet, par exemple une polyligne, est exclue par un filtre, alors un objet basé sur cette polyligne, par exemple un symbole de polyligne, n'est pas exporté.

Exporter les données vers le Géodatabase rmDATA

Exportation de données GeoDB vers une Géodatabase rmDATA.

Cette exportation permet d'exporter les données de la base de données actuellement ouverte en édition dans une Géodatabase rmDATA. Ce fichier peut être réimporté dans rmDATA GeoDesktop si nécessaire.

Appelez la commande dans le Menu: **[Base de données - Exporter base de données]**.

Sélection du type

Dans l'onglet "Sélection du type" sélectionnez **Exporter les données vers fichier rmDATA Géodatabase**

Sélection du fichier

Définissez le fichier de destination. Sélectionnez les objets à exporter. Sélectionnez le système de coordonnées du fichier de destination.



Voir aussi [Généralités pour l'exportation d'une base de données](#)

Exportation

Avec **Terminer**, les données sont exportées de la base de données vers le fichier GeoDB défini.



Utiliser les filtres: Si un objet, par exemple une polyligne, est exclue par un filtre, alors un objet basé sur cette polyligne, par exemple un symbole de polyligne, n'est pas exporté.

Exporter les données en format IGLIS



Interface d'exportation non utilisée en Suisse

Daten aus einer GeoDB als IGLIS ASCII-Datei exportieren

Mit dem Export werden Daten der aktuell zum Bearbeiten geöffneten Datenbank in eine IGLIS-ASCII-Datei exportiert. Der Export steht zur Verfügung, wenn das Modul "Schnittstelle IGLIS" freigeschaltet ist.

Rufen Sie den Befehl im Menü: [Datenbank - Datenbank exportieren] auf.

Typauswahl

Im Register "Typauswahl" wählen Sie Daten als IGLIS Datei exportieren

Dateiauswahl

Geben Sie die Zieldatei an. Wählen sie die Objekte, die Sie exportieren möchten. Wählen Sie das Koordinatensystem der Zieldatei



Siehe auch [Allgemeines zum Export aus einer Datenbank](#)

Export

Mit Fertigstellen werden die Daten aus der Datenbank in die angegebene Datei exportiert.



Für den Export wird eine Mapping-Datei mit demselben Aufbau wie beim Import verwendet. Diese Datei muss den Dateinamen "IGLIS.IGLIS-Mapping" haben und wird automatisch entweder aus dem Benutzerdatenverzeichnis, dem Firmenverzeichnis oder dem Programmdatenverzeichnis im Unterordner "TransferSettings" gelesen



Verwenden von Filtern: Wird ein Objekt, z.B. ein Linienzug, durch den Filter ausgeschlossen, dann wird auch ein darauf basierendes Objekt, z.B. ein Linienzugsymbol, nicht exportiert.

Paramètres de projet

Général

Définition des paramètres pour la base de données.

Ménu: [Base de données - Paramètres]

Cette boîte de dialogue vous permet de définir tous les paramètres de la base de données à éditer. Ces paramètres sont enregistrés dans la base de données.

[Général](#)

[Points](#)

[Unités](#)

[Calculs](#)

[Attributs de classe](#)

[Nettoyage des points](#)

[Affichage](#)

[Regénérer l'affichage](#)

[Affichage graphique](#)

[État de la sauvegarde](#)

Paramètres de projet - Général

Paramètres généraux du projet.

Gabarit de projet

Tous les paramètres du projet peuvent être prédéfinis dans le gabarit de projet. Sélectionnez un gabarit de projet lors de la création d'un fichier. Les configurations à charger sont également à spécifier.



Si vous changez de gabarit de projet dans un fichier existant, tous les paramètres seront remplacés par ceux du nouveau gabarit de projet.

Paramètres de projet

Vous pouvez définir ici les attributs généraux de la base de données. Ces attributs ne sont pas utilisés dans le programme et ne sont fournis qu'à titre d'information.

Paramètres du système de coordonnées

Ici vous pouvez définir le système de coordonnées. Il est également possible de modifier les valeurs par défaut pour l'altitude, le rayon terrestre moyen et le facteur de réduction. En outre, il est possible de déterminer le centre de gravité en cliquant sur le bouton directement dans l'image, ou encore d'entrer une valeur.



Le *Rayon terrestre moyen* est automatiquement rempli avec la valeur définie dans le système de coordonnées sélectionné. Vous pouvez modifier manuellement cette valeur par la suite, mais dès que vous modifiez la sélection du système de coordonnées, ce paramètre sera de nouveau remplacé par la valeur prédéfinie du nouveau système de coordonnées.



Le *Facteur de réduction* est calculé automatiquement à partir des autres paramètres du système de coordonnées. Vous pouvez modifier manuellement cette valeur par la suite, mais dès que vous modifiez l'un des paramètres pertinents (système de coordonnées, centre de gravité, altitude, rayon terrestre moyenne), le facteur de réduction sera recalculé.



Le facteur de réduction est fixé à 1 si le système de coordonnées de la Géodatabase diffère du système de coordonnées du Géodocument dans lequel elle est éditée.



Certains systèmes de coordonnées nécessitent l'existence d'un fichier appelé *Grid* (grille), qui contient les paramètres de transformation. Si le fichier *Grid* associé au système de coordonnées est manquant, GeoDesktop affiche alors un message d'erreur correspondant et empêche la confirmation de la sélection, car une transformation avec des paramètres erronés peut conduire à des résultats grossièrement différents.

Si vous avez acheté le fichier Grid, placez-le dans le répertoire C:\ProgramData\rmDATA\GeoDesktop\Settings\CRS\ Le fichier Grid doit être au format binaire ntv2.

Configurations de projet

Permet le chargement, le déchargement, la réorganisation, l'exportation et la mise à jour des configurations du projet.

Système de coordonnées

Définition des paramètres du système de coordonnées pour la base de données.

Cette boîte de dialogue vous permet de rechercher les systèmes de coordonnées disponibles ou de sélectionner le système de

coordonnées souhaité.

Mode expert: Système de coordonnées

Dans le champ "Filtre", vous pouvez filtrer les données dans toutes les trois colonnes. En outre, la première ligne de chaque colonne permet de filtrer selon les noms disponibles dans la colonne. ▢

Points

Définition des paramètres pour les points.

Paramètres pour la désignation des points

Afficher nom de point: Spécifie les parties du nom de point qui seront affichées par défaut dans le graphique. Vous pouvez également activer les attribut Region et SubName pour l'affichage.

Cacher les Null non significatifs: Si le nom de point est précédée de Null, ceux-ci ne sont pas représentés dans le graphique.

Numérotation automatique des points: Lorsque vous insérez des points, le numéro de point libre suivant est automatiquement attribué au nouveau point. Sinon, la boîte de dialogue de saisie des données s'affiche et le numéro de point doit être saisi manuellement. Le numéro de point libre suivant est visible ou peut être modifié dans la barre d'état.

Collision de points

Indique si la boîte de dialogue de collision des points doit être affichée lors du déplacement des points de mesure. Dans l'affirmative, l'action proposée pour la collision de points peut être spécifiée.

Unités

Définition des paramètres pour les unités.

Précision de visualisation

Spécifie le nombre de décimales pour le protocole ainsi que l'affichage dans la fenêtre des propriétés.

Accrochage aux objets

Définit la dimension du rayon de l'accrochage aux objets.

Calculs

Définition des paramètres pour les calculs et la construction.

Calculs de surfaces

Réduire la surface à la mesure sur le terrain: Réduction de la valeur de la surface calculée aux mesures sur le terrain.

Considérer altitude moyenne pour la réduction de surface: Au choix, l'altitude moyenne peut entrer dans la formule de réduction.

Arrondir les coordonnées avant de calculer surfaces et cotations

Aucun: Il n'y a pas d'arrondi.

Arrondissement-Cadastre-AT: (Seulement pour l'Autriche) Conformément aux exigences de la BEV, les coordonnées des points limites sont arrondies au centimètre et les coordonnées des points sommet sans point de mesure sont arrondies au millimètre.

Arrondissement-mm: Les coordonnées sont arrondie au mm.

Le paramétrage agit lors du calcul de:

Cotations (cotes de distance, d'arc, cotes angulaires et cotations de ligne de base)

Valeurs de surface et périmètres. Les points sommet et de construction des polygones sont également arrondis aux fins du calcul.

❗ Cependant, l'arrondi ne modifie pas les points ou les sommets; les valeurs arrondies sont seulement utilisées pour le calcul.

❗ Le paramétrage n'affecte pas la longueur des polygones, les méthodes de construction ou les fonctions de calcul.

Construction

Insérer automatiquement les sommets

Option active: Lors de l'insertion d'un nouvel objet sur une ligne existante, un sommet est inséré dans la ligne.

Option non active: Lors de l'insertion d'un nouvel objet sur une ligne existante, aucun sommet supplémentaire n'est ajouté à la ligne. Interpoler l'altitude des nouveaux sommets sur les segments existants: Lorsque l'option est activée, les altitudes des sommets insérés sur un segment d'une polygone sont interpolées à partir des altitudes de début et de fin du segment.

Valeurs par défaut des attributs

Lors d'une importation ou d'un changement de configuration, ne pas définir les valeurs par défaut des attributs obligatoires: Si cette option est activée, aucune modification n'est apportée aux attributs lors d'importations ou de modifications de configuration dans la base de données. Aucun attribut obligatoire n'est rempli et aucune valeur utilisée dernièrement n'est enregistré dans les attributs.



Les attributs obligatoires, en particulier les attributs nécessaires pour l'affichage (différents selon la configuration), doivent toujours être définis lors de l'importation par un mappage approprié si l'option est activée!

Attributs de classe

Définition des paramètres pour les attributs de classe.

Vous pouvez ajouter des attributs de classe personnalisés aux types prédéfinis.

Flux de travail

En cliquant sur le bouton , un nouvel attribut est créé. Ensuite, les valeurs par défaut de l'attribut peuvent être modifiées. La clé `Visible` a pour effet d'afficher l'attribut dans GeoDesktop dans les informations sur l'objet. Par défaut, aucun attribut de classe n'est affiché dans les informations de l'objet dans GeoDesktop.



Date_mesure

Sur demande, les points de construction reçoivent automatiquement la date actuelle. Pour cela, insérez `Internal~CurrentDate` dans la liste de valeurs et mettez "Première valeur comme défaut" sur "Oui".

Nettoyage des points

Définition des paramètres pour le nettoyage des points.

Vous pouvez activer le nettoyage des points et ajuster les tolérances de nettoyage pour la position et l'altitude.

Si le nettoyage des points est activé, le programme vérifie, lors de l'insertion de nouveaux points, s'il existe déjà un point dans la tolérance définie. Si c'est le cas, la boîte de dialogue de nettoyage des points s'affiche automatiquement et l'utilisateur peut décider d'utiliser l'ancien ou le nouveau point, ou de garder les deux points.

Affichage

Définition des paramètres pour l'affichage.

Paramètres pour l'affichage d'objets sans type

Vous pouvez définir ici si les objets sans type ou de type inconnu doivent être affichés.

Paramètres généraux

Indique si les symboles doivent être épargnés.

Régénérer l'affichage

Définition des propriétés qui seront réinitialisées lors de la régénération.

Avec la commande **Régénérer** les propriétés d'affichage spécifiées dans les paramètres du projet sont régénérées. Par exemple, les positions du texte, la visibilité des objets, la hauteur du texte, etc., qui ont été modifiés par l'utilisateur ou enregistrés dans l'objet lors d'une importation, peuvent être réinitialisés.

Toutes les clés à régénérer peuvent être spécifiées par classe d'objet. En outre, lors de la régénération on peut faire la distinction entre les clés de la classe d'objet et les clés des étiquettes de la classe d'objet.

Options

Annuler les modifications aux polygones: Cette option n'est active que dans le produit rmDATA GeoMapper.

Supprimer les étiquettes d'attributs supplémentaires: Tous les étiquettes ajoutés à l'objet en plus des étiquettes spécifiés dans la configuration sont supprimés.

Affichage courant: La régénération n'est effectuée que pour les clés qui ont été ajoutées dans l'affichage courante de l'objet. Les clés provenant d'autres affichage sont gardées.

Affichage de base: La régénération est également effectuée pour les clés qui ont été ajoutées dans l'affichage de base de l'objet.

Affichage graphique

Définition des paramètres pour l'affichage graphique.

Définit pour chaque clé de configuration, si en cas de modification, elle doit être enregistrée pour une seule échelle ou pour toutes les échelles.

État de la sauvegarde

Définition des paramètres pour l'état de la sauvegarde.

AutoRestauration

Lorsque vous travaillez dans une Private Géodatabase, toutes les modifications sont enregistrées dans un fichier temporaire à un intervalle de temps prédéfini. Ainsi, vous ne perdrez pas de données si rmDATA GeoDesktop devait se bloquer. Lorsque vous ouvrez à nouveau la Géodatabase en mode édition, il vous sera demandé si vous souhaitez récupérer les données non enregistrées. GeoDesktop ouvre et charge ensuite la dernière zone éditée. Si vous cliquez sur [Non], les données temporaires seront définitivement supprimées.

En outre, vous pouvez spécifier l'intervalle de création du fichier de récupération. Ceci ne peut pas être réglé en dessous de 30 secondes.

Annuler les modifications à la configuration

Lorsque vous travaillez sur des projets, vous pouvez modifier implicitement la configuration du projet. Ce paramètre définit si les modifications de configuration sont aussi sauvegardées dans le fichier temporaire.



Dans une GéoDatabase Enterprise l'option "Auto Restauration" ne peut pas être appliquée, toutes les modifications doivent être enregistrées manuellement par l'utilisateur.

État de la sauvegarde

Affiche l'état d'enregistrement du fichier resp. qui l'a créé quand et qui l'a enregistré en dernier.

Gabarit de projet

Description des gabarits de projets

Dans GeoDesktop, vous pouvez enregistrer des paramètres de projet récurrents dans un fichier gabarit. Ce modèle est ensuite utilisé lors de la création d'un nouveau fichier pour initialiser les paramètres.

Dans le chemin `%PROGRAMDATA%\rmDATA\GeoDesktop\Templates\ProjectTemplates` des gabarits généraux sont créés lors de l'installation avec l'extension `.projecttemplate`.

Dans ce dossier, plusieurs gabarits peuvent être mémorisés en parallèle et sélectionnés dans la boîte de dialogue de paramètres de projet.

En principe, ces gabarits sont de simples fichiers XML qui peuvent être [adaptés si nécessaire](#).

Structure d'un gabarit de projet

Description d'un fichier gabarit XML.

L'élément `projecttemplate` constitue le point de départ.

Celui-ci contient une collection appelée `settings`.

En dessous, il y a plusieurs éléments `setting`. Ce sont des couples valeurs-clé qui ont la structure suivante:

Id - Presque le "nom" de la variable de configuration

Type - Type de données de la variable de configuration

Value - Valeur de la variable de configuration, correspondant au type.

```
<projecttemplate>
  <settings>
    <setting Id="ShowTemporaryRepresentation" Type="System.Boolean" Value="true"/>
  </settings>
  <configurations/>
</projecttemplate>
```

① Le XML doit être *well-formed*, c'est-à-dire, que pour chaque <Element> il doit y avoir un </Element> de fermeture. Il est également possible d'utiliser la variante courte <Element/> (comme pour le *setting*).

① Une introduction complète au XML est disponible à l'adresse suivante: <http://www.w3schools.com/xml>

Clés du gabarit de projet

Description des clés du fichier gabarit de projet.

Le fichier gabarit est un fichier XML qui suit une structure spécifique. En principe, il existe les attributs *Id*, *Type* et *Value*.

Id	Type	Exemple de valeur	Remarque
ClusterToleranceElevation	System.Double	0.05	Tolérance de nettoyage pour Altitude.
ClusterTolerancePosition	System.Double	0.05	Tolérance de nettoyage pour Position.
CreateCopyBeforeSave	System.Boolean	true	Spécifie si une copie de sauvegarde est créée lors de l'enregistrement.
DefaultComparisonPlaneOffset	System.Int32	5	Arrondissement pour le plan de référence des profils.
DefaultProfileScaleHeight	System.Double	500.0	Défaut pour l'échelle d'altitude des nouveaux profils insérés. La valeur est toujours le diviseur, c'est-à-dire "500.0" signifie "1/500".
DefaultProfileScaleLength	System.Double	250.0	Défaut pour l'échelle de longueur des nouveaux profils insérés. La valeur est toujours le diviseur, c'est-à-dire "250.0" signifie "1/250".
Description	System.String	Insérer une description	Description du projet.
FloatingPointPrecisionAngle	System.Int32	2	Précision en décimales pour la sortie des angles.
FloatingPointPrecisionElevation	System.Int32	3	Précision en décimales pour l'altitude.
FloatingPointPrecisionNone	System.Int32	3	Précision générale en décimales.
FloatingPointPrecisionPosition	System.Int32	4	Précision en décimales pour les coordonnées planimétriques.
LeaveSymbolFree	System.Boolean	true..oui, false..non	Epargner les symboles de point sur les polygones.
PointCollisionDefaultSolutionElevation	System.Int32	1..Ancienne altitude, 2..Nouvelle altitude, 3..Moyenne, 4..Entrée	Comportement en cas de collision de points – Altitude.
PointCollisionDefaultSolutionPosition	System.Int32	1..Ancienne position, 2..Nouvelle position, 3..Moyenne, 4..Entrée	Comportement en cas de collision de points - Position.
PointHighlightColor	rmdata.Configuration.Color	1	Couleur utilisée pour la mise en surbrillance des points. La valeur est l'indice de couleur.
ProjectName	System.String	Projet 1	Nom du projet.
ProjectName2	System.String		Nom du projet étendu, par exemple le nom d'un logiciel tiers.
RegionDelimiter	System.String	#	Séparateur pour le champ "Region" dans le nom du point.
ShowName	System.Boolean	true..oui, false..non	Définit si le "Name" du nom du point doit être affiché.
ShowRegion	System.Boolean	true..oui, false..non	Définit si le "Region" du nom du point doit être affiché.
ShowSubName	System.Boolean	true..oui, false..non	Définit si le "Subname" du nom du point doit être affiché.
ShowTemporaryRepresentation	System.Boolean	true..oui, false..non	Définit si les points sans type doivent être affichés avec une représentation fixe (sinon pas).
SnapRadius	System.Double	0.5	Rayon d'accrochage pour les objets dans les commandes de construction.
SubNameDelimiter	System.String	-	Séparateur entre le Name et le Subname.

Géodatabase Enterprise

Définition des paramètres pour une Géodatabase Enterprise.

Voir les [paramètres](#) de l'application "Géodatabase Enterprise".

Bearbeiten

Regénérer

Réinitialiser les propriétés d'affichage des objets.

Menu: [Editer - Regénérer]

Cette commande permet de réinitialiser les propriétés de représentation d'un objet qui sont définies dans les [Paramètres de projet](#) de l'onglet [Régénérer l'affichage](#). Ainsi, par ex. les positions du texte, les visibilitées d'objets, les hauteurs du texte, etc., qui ont été modifiés par l'utilisateur ou enregistrés dans l'objet lors d'une importation, peuvent être réinitialisés.

Après l'appel de la commande, vous pouvez sélectionner les objets à régénérer en sélectionnant des objets ou des fenêtres. Enfin, les propriétés d'affichage correspondantes sont effacées et les clés configurées pour l'objet dans la configuration s'appliquent à nouveau.

rmGEO4

rmGEO Gestionnaire de connexions

Étiquettes

Étiquettes

Étiquettes des objets.

Des étiquettes avec ou sans ligne de repère peuvent être insérés sur n'importe quel objet dans le graphique. Le contenu d'une étiquette est repris de n'importe quel attribut d'un objet.

Les commandes pour les étiquettes et leurs lignes de repère sont disponibles dans le Menu: [Étiquettes] , dans la barre d'outils ou dans la barre d'outils contextuelle de la fenêtre graphique:

[Insérer une étiquette](#)

[Déplacer une étiquette](#)

[Copier une étiquette](#)

[Tourner une étiquette](#)

[Supprimer une étiquette](#)

[Afficher une étiquette](#)

[Masquer une étiquette](#)

[Activer une ligne de repère](#)

[Désactiver une ligne de repère](#)

[Réinitialiser une ligne de repère](#)

[Définir le tracé d'une ligne de repère](#)

Insérer une nouvelle étiquette

Menu: [Étiquettes / Insérer étiquette]

Appelez la commande.

Sélectionnez l'objet pour lequel vous désirez insérer une étiquette.

Un dialogue de configuration, dans lequel tous les attributs de l'objet sont montrés, s'affiche.

En cochant un attribut, il est sélectionné pour l'insertion.

Avec [Insérer](#) vous sortez du dialogue et sélectionnez une position pour chaque étiquette à insérer. Les nouvelles étiquettes sont affichées temporairement sur le point d'insertion du bloc.

Les attributs sont insérés comme étiquette dans la représentation choisie, vous pouvez encore choisir une nouvelle position de l'étiquette.

Les attributs sont partagés en 6 groupes:

Attributs dans étiquette: Liste de tous les attributs, qui pour l'objet ont été déjà insérés comme étiquette.

Attributs de configuration : Les attributs, déjà utilisés dans la configuration.

Général: Attributs fixes comme le type d'objet ou le numéro de point (Nom).

Géométrie: Attributs fixes de la géométrie.

Attributs libres: Tous les attributs libres définis depuis l'utilisateur dans le dessin.

Interne: Attributs fixes internes.

Attributs utilisateur: Tous les attributs définis dans le gabarit de projet.

Autres paramètres dans le dialogue

Personnaliser : un dialogue ultérieur s'ouvre, pour configurer la représentation de la nouvelle étiquette.



Pour insérer la valeur de surface calculée avec 4 décimales sur une surface, procédez de la manière suivante:

1. Appelez la commande.
2. Sélectionnez la surface.
3. Cochez l'attribut de classe "Surface calculée" (cet attribut est la surface calculée que vous pouvez écraser par votre valeur dans le gestionnaire de propriétés).
4. Cliquez sur **Personnaliser**.
5. Modifiez l'attribut "Texte" avec la valeur "<Internal~AreaCalculatedValue#4>".
6. Cliquez sur **OK**.
7. Sélectionnez la position de l'étiquette dans le graphique.

Déplacer les étiquettes

Les étiquettes sont déplacées à la nouvelle position

Appelez la commande.

Sélectionnez les simples étiquettes resp. les objets avec étiquette sur le graphique (voir [Sélection de données](#)).

Indiquez avec la souris le point de base de l'étiquette au cas où vous avez sélectionnées plus d'une étiquette ou plus d'un objet.

Indiquez avec la souris la nouvelle position pour l'étiquette.

Toutes les étiquettes sélectionnées sont déplacées sur la nouvelle position.



Si vous sélectionnez un ou plusieurs objets, toutes les étiquettes de l'objet sont déplacées. Si vous sélectionnez de simples étiquettes, seulement celles-ci sont déplacées.



Lors de la définition de la position, en appuyant sur la touche **Shift**, vous pouvez en même temps tourner l'étiquette.

Positionner une étiquette

Les étiquettes peuvent être déplacées ou tournées vers une nouvelle position par Drag&Drop.

Menu: [Etiquettes / Positionner étiquette]

Déplacer une étiquette:

Appelez la commande.

Cliquez sur une étiquette et déplacez-la à la nouvelle position. Pendant le déplacement, le bouton de la souris doit rester enfoncé et ne doit être relâché qu'à la nouvelle position.

Tourner une étiquette:

Appelez la commande.

Cliquez sur une étiquette que vous souhaitez tourner. L'étiquette est mise en surbrillance par un rectangle et une flèche de rotation apparaît.

Cliquez sur la flèche de rotation.

Tournez l'étiquette comme dans [Tourner étiquette](#).

Après avoir tournée ou déplacée, vous pouvez immédiatement déplacer ou tourner une autre étiquette.

- ① Une fois que vous avez sélectionné une étiquette, vous pouvez la laisser inchangée et sélectionner ou déplacer une autre étiquette.

- ① Si vous maintenez la touche **Shift** enfoncée pendant le déplacement (avant de relâcher l'étiquette), vous pouvez immédiatement faire tourner l'étiquette.

Copier une étiquette

Les étiquettes existantes sont copiées sur une autre position sur le plan.

Menu: [Etiquettes / Copier étiquette]

Appelez la commande.

Sélectionnez les simples étiquettes resp. un ou plusieurs objets sur le graphique (voir [Sélection de données](#)).

Indiquez avec la souris la nouvelle position pour l'étiquette. Lors de la recherche de la nouvelle position vous êtes supporté par la visualisation temporaire des étiquettes.

Les étiquettes sélectionnées sont copiées dans la position donnée.

Les étiquettes copiées reprennent toutes les propriétés de l'étiquette originale et sont aussi bien liées avec l'objet.

- ① Si l'objet auquel l'étiquette appartient est sélectionné, toutes les étiquettes de cet objet sont copiées.

- ① Si lors du positionnement vous appuyez sur la touche **Shift**, alors vous pouvez aussi orienter l'étiquette

Tourner les étiquettes

Les étiquettes sont tournées autour du point d'insertion du texte ou du bloc

Menu: [Etiquettes / Tourner étiquette]

Appelez la commande.

Sélectionnez les simples étiquettes resp. les objets avec étiquette sur le graphique (voir [Sélection de données](#)).

Définissez les options suivantes pour la rotation du texte:

Donnez avec la souris la rotation désirée

Choisissez l'option "Angle absolu" et donnez l'angle désiré

Choisissez l'option "Parallèle à segment de ligne" et sélectionnez un segment

Choisissez l'option "Perpendiculaire à segment de ligne" et sélectionnez un segment

Choisissez l'option "Tourner de 200 gon"

- ① Si vous sélectionnez une simple étiquette, elle est tournée autour de son point d'insertion. Si vous sélectionnez un ou plusieurs objets, pour chaque objet toutes les étiquettes sont tournées autour du point d'insertion de la première étiquette.

Rabattre une étiquette

Les étiquettes sont rabattues sur place (miroitées)

Menu: [Etiquettes / Rabattre étiquette]

Appelez la commande.

Sélectionnez une simple étiquette resp. un objets sur le graphique (voir [Sélection de données](#)).

L'étiquette est rabattue. Lorsqu'un objet est sélectionné, toutes les étiquettes visibles sont rabattues.

- ① Lorsque les étiquettes sont rabattues, le point d'insertion est modifié.

Supprimer les étiquettes

Supprimer les étiquettes d'un objet

Menu: [Etiquettes / Supprimer étiquette]

Appelez la commande.

Sélectionnez les simples étiquettes resp. les objets avec étiquettes sur le graphique (voir [Sélection de données](#)).

Les étiquettes sélectionnées sont supprimées.

① Si un objet est sélectionné, toutes les étiquettes de cet objet sont supprimées.

① Les étiquettes prédéfinies sont rendues invisibles.

Afficher les étiquettes

Les étiquettes non visibles sont affichées

Menu: [Etiquettes / Afficher étiquettes]

Appelez la commande.

Sélectionnez un ou plusieurs objets (voir [Sélection de données](#)) pour afficher les étiquettes non visibles.

Un dialogue s'affiche, dans lequel vous pouvez sélectionner les étiquettes à afficher. Les paramètres utilisés sont mémorisés et peuvent être utilisés pour tous les objets sélectionnés par la suite, jusqu'à la fin de la commande.

Masquer les étiquettes

Les étiquettes visibles sont masquées

Menu: [Etiquettes / Masquer étiquettes]

Appelez la commande.

Sélectionnez une étiquette dans le graphique.

L'étiquette sélectionnée est masquée.

Alternative

Masquer les étiquettes par objet

Appelez la commande.

Sélectionnez un ou plusieurs objets.

Dans le dialogue qui s'affiche, vous pouvez sélectionner les étiquettes à masquer. ▢

Si nécessaire sélectionnez d'autres objets, pour lesquels vous désirez masquer les mêmes étiquettes.

Activer la ligne de repère

Activer la ligne de repère pour les étiquettes sélectionnées

Menu: [Etiquettes / Activer la ligne de repère]

Appelez la commande.

Sélectionnez les simples étiquettes resp. un ou plusieurs objets sur le graphique (voir [Sélection de données](#)).

Les lignes de repère sont affichées.

Alternative

Sélectionnez des points ou des textes.

Appelez la commande dans la barre d'état ou dans le menu contextuel (pour le menu contextuel cliquez avec le bouton droit dans le graphique).

Désactiver la ligne de repère

Désactiver la ligne de repère pour les étiquettes sélectionnées

Menu: [Etiquettes / Désactiver la ligne de repère]

Appelez la commande.

Sélectionnez les simples étiquettes resp. les objets avec étiquette sur le graphique (voir [Sélection de données](#)).

Les lignes de repère des étiquettes sélectionnées sont masquées.

Alternative

Sélectionnez des points ou des textes.

Appelez la commande dans la barre d'état ou dans le menu contextuel (pour le menu contextuel cliquez avec le bouton droit dans le graphique).

Réinitialiser les lignes de repère

Réinitialiser la ligne de repère aux état original, après que son tracé ait été modifié.

Menu: [Etiquettes / Réinitialiser la ligne de repère]

Appelez la commande.

Sélectionnez les simples étiquettes resp. un ou plusieurs objets sur le graphique (voir [Sélection de données](#)).

Le tracé modifié des lignes de repère des étiquettes sélectionnées, est réinitialisé à la géométrie par défaut.

Définir le tracé d'une ligne de repère

Menu: [Etiquettes / Définir tracé ligne de repère]

Appelez la commande.

Sélectionnez les étiquettes dont vous souhaitez définir ou modifier le tracé de la ligne de repère.

Numérisez à nouveau, par sélection de points resp. avec les méthodes de construction, la nouvelle ligne de repère.

Terminez la construction avec .

❗ La nouvelle ligne de repère est affichée en tout cas, aussi quand la ligne de repère avait été masquées.

❗ Si vous avait sélectionné un ou plusieurs objets, vous pouvez modifier les lignes de repère de toutes les étiquettes les unes après les autres.

Calculer

Calculer

Construction de nouveaux points avec des méthodes de calcul.

Dans rmDATA GeoDesktop, les commandes de calcul suivantes sont disponibles dans le Menu : [Calculer] :

[Détermination des altitudes](#)

[Interpolation](#)

[Intersection d'arcs](#)

[Intersection de droites](#)

[Intersection cercle-droite](#)

[Points de détail](#)

[Point projection orthogonale](#)

[Point polaire](#)

Intersection d'arcs

Avec la méthode **Intersection d'arcs** des points sont créés sur les points (un ou deux) d'intersection entre les deux cercles.

Menu: [Calculer / Intersection d'arcs]

□

Procédez de la manière suivante:

Appelez la commande.

Sélectionnez le point moyen pour le premier arc.

Sélectionnez le point moyen pour le deuxième arc.

Saisissez le premier rayon. Le rayon doit être supérieur à 0.

Saisissez le deuxième rayon. Le rayon doit être supérieur à 0.

Si les deux cercles s'intersectent, une ou deux solutions sont disponibles. Sélectionnez une ou les deux solutions et confirmez avec

Ok.

❗ En choisissant un champ résultat vide, GeoDesktop propose automatiquement le prochain numéro de point.

Les points sélectionnés sont affichés sur la position relative et le calcul est protocolé.

Quand les points moyens des deux arcs ont la hauteur, l'option **Déterminer l'altitude des nouveaux points** peut être activée. Avec cette option, l'altitude est calculée sur la base de la droite entre les deux points moyens.

Les notices sur les messages d'erreurs et sur la sélection des points se trouvent au chapitre [Dialogues](#).

Intersection de droites

Avec la méthode **Intersection de droites** un point est créé sur l'intersection entre deux droites.

Menu: [Calculer / Intersection de droites]

Procédez de la manière suivante:

Appelez la commande.

Sélectionnez la première droite.

Sélectionnez la deuxième droite.

Si les droites ont intersection, il y a une solution. Sélectionnez-la et confirmez avec **Ok**.

❗ GeoDesktop propose automatiquement pour le résultat le prochain numéro.

Le point est affiché sur l'intersection des droites et le calcul est protocolé.

La méthode "Intersection de droites" supporte aussi le mode continu. Le mode continu est activé en sélectionnant l'option **Continuer avec la première droite OU Continuer avec la deuxième droite**. Avec le mode continu, à la fin du calcul les données de la 2ème droite sont reprises pour la 1ère droite, sinon les données de la 1ère droite sont gardées.

Si les points de départ et d'arrivée de la 1ère droite possèdent une altitude, alors on peut activer l'option **Déterminer l'altitude des nouveaux points**. En activant cette option, l'altitude est dérivée sur la base de la droite.

❗ Notez qu'un point d'intersection est calculé aussi au cas où l'intersection des droites se trouve sur leur prolongement.

Si des données sont manquantes, si elles n'ont pas été saisies correctement ou s'il n'y a pas de résultats, un message d'erreur apparaît dans la partie supérieure de la fenêtre et le dialogue ne peut pas être fermé par **Ok** (uniquement par **Annuler**).

Intersection entre cercle et droite

La méthode **Intersection cercle-droite** permet de créer un ou deux points sur les intersections entre un cercle et une droite.

Menu: [Calculer / Intersection cercle-droite]

Procédez de la manière suivante:

Appelez la commande.

Sélectionnez le centre du cercle.

Sélectionnez le rayon du cercle. Notez que le rayon doit être supérieur à zéro.

Sélectionnez la droite.

Si le cercle et la droite s'intersectent, une ou deux solutions sont disponibles. Sélectionnez un ou les deux résultats et confirmez avec **Ok**.

❗ En choisissant un champ de résultat vide, GeoDesktop propose automatiquement le prochain numéro de point.

Les points sélectionnés sont affichés dans leurs positions et le calcul est protocolé.

Si les points de départ et d'arrivée de la droite possèdent une altitude, alors on peut activer l'option **Déterminer l'altitude des nouveaux points**. En activant cette option, l'altitude des points est dérivée de la droite.

ⓘ Notez que, la droite peut intersecter le cercle aussi sur ses prolongements.

Si des données sont manquantes, si elles n'ont pas été saisies correctement ou s'il n'y a pas de résultats, un message d'erreur apparaît dans la partie supérieure de la fenêtre et le dialogue ne peut pas être fermé par **Ok** (uniquement par **Annuler**).

Points de détail

La méthode **Points de détail** vous permet de construire un point, en donnant une distance en abscisse et une distance en ordonnée depuis une ligne de base.

Menu: [Calculer / Points de détail]

Procédez de la manière suivante:

Appelez la commande.

Sélectionnez le point de départ de la ligne de base.

Sélectionnez le point d'arrivée de la ligne de base.

En activant l'option **Écraser la distance** la distance entre les points de départ et d'arrivée peut être écrasée par l'entrée d'une nouvelle distance. La nouvelle distance est alors utilisée comme base pour l'abscisse.

Saisissez la longueur de l'abscisse.

Saisissez la longueur de l'ordonnée.

Si vous cochez l'option **Considérer le facteur d'échelle en ordonnées** le système considère aussi pour les ordonnées, le facteur qui dérive de la différence des longueurs d'abscisse (mesurée et calculée).

Si vous cochez l'option **Rapport de division** la valeur d'abscisse donnée, n'est pas vue comme valeur absolue, mais comme rapport à la ligne de base. Si l'option est active, le facteur qui dérive de la différence des longueurs d'abscisse (mesurée et calculée), n'est pas valable pour les abscisses.

Sélectionnez le résultat et confirmez avec **Ok**.

ⓘ GeoDesktop propose automatiquement le prochain numéro de point.

À partir du premier point de la ligne de base, la distance en abscisse est calculée en direction de la ligne de base et à partir de ce dernier point la distance en ordonnée est calculée en orthogonale. Le point ainsi trouvé est affiché et le calcul est protocolé.

La méthode "Points de détail" supporte deux modes continus. Les deux modes peuvent être activés en cochant l'option **Continuer avec l'ordonnée comme nouvelle ligne de base** OU **Continuer avec la ligne de base courante** (défaut). Dans ce cas à la fin du calcul, le programme utilise comme base pour le prochain point, soit le point de départ de la ligne de base courante, soit la projection orthogonale du dernier point construit, et le dialogue reste ouvert.

Si les points de départ et d'arrivée de la ligne de base possèdent une altitude, alors on peut activer l'option **Déterminer l'altitude des nouveaux points**. En activant cette option, l'altitude est dérivée de la ligne de base.

ⓘ Les valeurs négatives d'abscisse sont appliquées en direction opposée de la ligne de base. Les valeurs d'ordonnée sont appliquées à droite de la ligne de base, si négatives, à gauche de la ligne de base.

Si des données sont manquantes, si elles n'ont pas été saisies correctement ou s'il n'y a pas de résultats, un message d'erreur apparaît dans la partie supérieure de la fenêtre et le dialogue ne peut pas être fermé par **Ok** (uniquement par **Annuler**).

Point de projection orthogonale

La méthode **Point projection orthogonale** permet de construire un point, par projection orthogonale d'un autre point sur une ligne de base à définir.

Menu: [Calculer / Point projection orthogonale]

Appelez la commande.

Sélectionnez la ligne de base.

Sélectionnez le point à projeter.

Sélectionnez le point de projection orthogonale résultat et confirmez avec **Ok**.

 GeoDesktop propose automatiquement le prochain numéro de point.

Le point de projection orthogonale est affiché et le calcul est protocolé.

Si les points de départ et d'arrivée de la ligne de base possèdent une altitude, alors on peut activer l'option **Déterminer l'altitude des nouveaux points**. En activant cette option, l'altitude du point est dérivée de la ligne de base.

Si des données sont manquantes, si elles n'ont pas été saisies correctement ou s'il n'y a pas de résultats, un message d'erreur apparaît dans la partie supérieure de la fenêtre et le dialogue ne peut pas être fermé par **Ok** (uniquement par **Annuler**).

Point polaire

La méthode **Point polaire** permet de calculer des nouveaux points par des coordonnées polaires.

Menu: [Calculer / Point polaire]

Appeler la commande.

Sélectionnez le point de base.

Optionnellement sélectionnez un point de direction. Si un point de direction est sélectionné, du point de base vers le point de direction, une droite du point polaire est calculée.

Donnez la direction (gon).

Saisissez la distance à partir du point de base.

Choisissez le nom pour le nouveau point.

 GeoDesktop propose automatiquement le prochain numéro de point.

Cliquez sur **Ok**.

Le point polaire sélectionné est affiché et le calcul est protocolé.

Si des données sont manquantes, si elles n'ont pas été saisies correctement ou s'il n'y a pas de résultats, un message d'erreur apparaît dans la partie supérieure de la fenêtre et le dialogue ne peut pas être fermé par **Ok** (uniquement par **Annuler**).

Si le point de base a une hauteur, l'option "Déterminer l'altitude des nouveaux points" peut être activée. Si l'option est activée, une distance zénithale est requise à partir de laquelle la hauteur du point polaire est calculée.

Détermination des altitudes

Détermination des altitudes des points

Menu: [Calculer / Déterminer altitudes]

Transférer la hauteur à d'autres points

Appeler la commande.

Sélectionnez le point d'origine pour la **Reprise** de l'altitude.

Sélectionnez un ou plusieurs points de destination.

L'altitude du point d'origine est appliquée à tous les points de destination.

Droite de projection

Appeler la commande

Sélectionnez dans le menu contextuel ou dans la barre contextuelle l'option **Droite de projection**

Saisissez le premier point de la droite de projection

Saisissez le deuxième point de la droite de projection

Sélectionnez un ou plusieurs points cible

Chaque point cible est projeté en deux dimensions sur la droite de projection et la hauteur calculée à ce point est transférée au point cible.

Plan de projection

Appelez la commande

Sélectionnez dans le menu contextuel ou dans la barre contextuelle l'option **Plan de projection**

Saisissez le premier point du plan de projection

Saisissez le deuxième point du plan de projection

Saisissez le troisième point du plan de projection

Sélectionnez un ou plusieurs points cible

Chaque point cible est projeté sur le plan de projection et la hauteur à ce point est transférée au point cible.

Interpolation (avec Altitude)

Menu: [Calculer / Interpolation (avec Altitude)]

Interpolation par intervalle d'altitude

Appelez la commande

Sélectionnez le premier point de la droite d'interpolation

Sélectionnez le deuxième point de la droite d'interpolation

Sélectionnez dans le menu contextuel ou dans la barre d'outils l'option **Intervalle d'altitude**

Saisissez l'intervalle d'altitude souhaité (e.g. 2 [m])

De nouveaux points sont créés le long de la droite d'interpolation dans l'intervalle d'altitude indiqué.

Interpolation par distance 2d

Appelez la commande

Sélectionnez le premier point de la droite d'interpolation

Sélectionnez le deuxième point de la droite d'interpolation

Sélectionnez dans le menu contextuel ou dans la barre d'outils l'option **Distance 2D**

Saisissez la distance 2d souhaitée (e.g. 2 [m])

Un nouveau point avec une hauteur interpolée est créé à la distance 2d spécifiée du premier point.

Interpolation par altitude cible

Appelez la commande

Sélectionnez le premier point de la droite d'interpolation

Sélectionnez le deuxième point de la droite d'interpolation

Sélectionnez dans le menu contextuel ou dans la barre d'outils l'option **Altitude cible**

Saisissez l'altitude cible (e.g. 2 [m])

Un nouveau point est créé à l'altitude cible interpolée spécifiée.

❗ Le type de point courant (configurable dans la barre d'état) est toujours créé. Si aucun type de point n'est courant, les points sont créés à partir du type du premier point sélectionné de la droite d'interpolation.

Corriger

Fonctions de nettoyage

Dans rmDATA GeoDesktop, les fonctions de nettoyage suivantes sont disponibles dans le **Menu** : [Nettoyer] :

[Nettoyage de grappes de points](#)

[Point sur segment](#)

[Couper les segments croisés](#)

[Topologie Noeuds-Arêtes](#)

[Suppression d'une intersection](#)

[Objets identiques](#)

[Réduction des sommets](#)

[Nettoyage géométrique](#)

Assistant de nettoyage

Avec l'assistant de nettoyage il est possible de traiter et résoudre toutes les erreurs, qui n'ont pas pu être corrigées automatiquement.

Général

En cliquant sur un cas de correction, un zoom sur le graphique sur la zone correspondante est démarré. En outre les positions où sont à exécuter les corrections, sont marquées par un cercle rouge. Pour résoudre un cas, selon la méthode de nettoyage, différentes possibilités sont proposées. Le traitement peut être démarré depuis le menu contextuel ou directement par le dialogue. Un cas de correction peut avoir différents états, lesquels sont représentés par les symboles qui suit:

- cas de correction non corrigé
- le cas de correction probablement n'est actuel, car traité par une autre correction
- le cas de correction est ignoré (choix de l'utilisateur)
- le cas de correction n'a pas pu être corrigé avec la méthode donnée

En cliquant sur le bouton de mise à jour ▫ le nettoyage est exécuté à nouveau.

- ① Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un enregistrement dans la liste des cas de correction. Ainsi vous pouvez accéder au différentes options du menu contextuel pour
- Ignorer un cas de correction
 - Redéfinir l'état d'un cas de correction de "ignorer" à "non traité"
 - Sélectionner une option pour la résolution.

Nettoyage grappe de points

Après que un cas de correction à été marqué par un clic, les détails de la grappe de points sont affichés dans une liste:

Le point coché est le point qui par la suite est repris

Les coordonnées (séparées par position et altitude) et le type de point peuvent, en cliquant dans la liste des points, aussi être utilisées par un autre point ou sommet. Les données couramment sélectionnées pour le résultat, sont affichées dans le dernier élément de la liste (sans la case à cocher).

Moyenne des coordonnées:

Moyenne de toutes les coordonnées: La valeur moyenne de tous les points et des sommets donne les nouvelles coordonnées.

Moyenne de coordonnées de points: La valeur moyenne de tous les points donne les nouvelles coordonnées.

Aucune: Pas de moyenne, les coordonnées sont choisies dans la liste.

Une fois que vous avez défini tous les paramètres et désirez traiter un cas de correction, cliquez sur **Appliquer**. Si vous ne désirez pas traiter un cas de correction cliquez sur **Ignorer**.

Point sur segment

Après qu'un cas de correction ait été marqué par un clic, les différentes méthodes de nettoyage sont affichées:

Déplacer point sur la projection orthogonale: Le point est déplacé sur le pied de la projection orthogonale sur la ligne

Couper le segment et le joindre sur le point: Le point est gardé, la ligne est coupée sur le point

Prolonger segment adjacent: Le point est déplacé sur la ligne adjacente en gardant la direction du propre segment. C'est à dire, la ligne est raccourcie ou prolongée, la direction est maintenue.

- ① Il est possible seulement si le point est au début ou à la fin d'une ligne.

Couper les segments croisés

Sélectionnez le cas de correction dans la liste, dans le détails en bas, les altitudes différentes sont listées. Par défaut l'altitude moyenne est sélectionnée. Choisissez l'altitude désirée et cliquez sur **Appliquer**.

❗ En cas d'altitudes non cohérentes, les segments se croisant sont traitables uniquement de manière manuelle.

Alléger les sommets

Ici le sommets à supprimer sont listés. Avec l'option **Tout nettoyer automatiquement**, tous les cas de correction sont repris et ensuite l'assistant est fermé.

Nettoyage de grappe de points

Correction des points ou des sommets qui possèdent les mêmes coordonnées au moins d'une tolérance définie.

❗ Les tolérances peuvent également être définies dans les paramètres du fichier. En ce qui concerne la tolérance altimétrique, les points sont exclus de la correction si les deux points ont une hauteur valide, mais que la différence de hauteur est supérieure à la tolérance altimétrique. Si un point n'a pas d'altitude, seulement la tolérance de planimétrique est vérifiée.

Menu: [Nettoyer / Nettoyer grappe de points]

Sélectionnez les données

Tous les objets chargés: Tous les objets d'une zone - si vous avez chargé uniquement une zone - sont nettoyés.

Sélection d'objets: En cliquant sur la sélection d'objets, vous passez sur le graphique pour choisir les objets à nettoyer.

Cliquez sur Terminer.

Les erreurs sur les données sont affichées dans [l'Assistant de nettoyage](#) où chaque erreur peut être traitée.

En définissant les **Paramètres de nettoyage** beaucoup de corrections peuvent être exécutées automatiquement (voir ci-dessous).

⚠ Seule les erreurs correspondantes aux critères du filtre défini dans le fichier peuvent être traitées.

⚠ Si les erreurs de données ne peuvent pas être corrigées automatiquement, ils sont listés dans [l'Assistant de nettoyage](#) où ils peuvent être traités.

Paramètres de nettoyage

Ici vous trouvez d'autres paramètres pour le nettoyage:

Résolution de grappes de points: Cette option définit quel point d'une grappe doit être gardé.

❗ Il s'agit du point même, et non pas de ses coordonnées; pour les coordonnées, une option dédiée est prévue.

❗ Si par importation vous importez un doublon de point, choisissez "Supprimer le point avec le numéro le plus haut". Si par exemple, après l'importation, vous avez les points 101 et A101, avec cette option, le point supprimé est le A101.

Supprimer les points avec un numéro supérieur: Le point avec le numéro le plus bas est gardé, les autres sont supprimés.

Supprimer les points avec le numéro inférieur: Le point avec le numéro le plus haut est gardé, les autres sont supprimés.

Interaction utilisateur: Les erreurs de données sont affichées dans [l'Assistant de nettoyage](#) où chaque erreur peut être traitée.

Options pour la moyenne des coordonnées des points: Elle définit les coordonnées qui doivent être appliquées au point de la grappe qui est gardé.

Aucune moyenne des coordonnées: Le point est gardé avec ses mêmes coordonnées.

Moyenne de toutes les coordonnées: Les nouvelles coordonnées sont calculées comme moyenne de tous les points et sommets de la grappe de points.

Moyenne des coordonnées des points: Les nouvelles coordonnées sont calculées comme moyenne de tous les points (avec

numéro), SANS considérer les sommets.

Configuration de la priorité: Il définit, la priorité appliquée pour la correction, aux sommets et aux points sans numéro.

❗ En cas de points sans numéro et avec numéro, se trouvant sur la même position, sélectionnez pour le nettoyage les deux options.

❗ Un dépassement de la tolérance doit en tous cas être traité par l'utilisateur.

Tolérances de nettoyage

Ici vous pouvez définir les tolérances altimétriques et planimétriques. En cliquant sur le bouton **Terminer** la correction est démarrée.

Point sur segment

Correction des points ou des sommets placés sur une ligne, où la ligne n'est pas coupée à ce point.

Menu: [Nettoyer / Point sur segment]

Sélectionnez les données

Tous les objets chargés: Tous les objets d'une zone - si vous avez chargé uniquement une zone - sont nettoyés.

Sélection d'objets: En cliquant sur la sélection d'objets, vous passez sur le graphique pour choisir les objets à nettoyer.

Cliquez sur **Terminer**.

Les erreurs sur les données sont affichées dans un [Assistant de nettoyage](#) où chaque erreur peut être traitée.

Alternative

En définissant les **Paramètres de nettoyage** beaucoup de corrections peuvent être exécutées automatiquement (voir ci-dessous).

⚠ Seule les erreurs correspondantes aux critères du filtre défini dans le fichier peuvent être traitées.

⚠ Si les erreurs de données ne peuvent pas être corrigées automatiquement, elles sont listées dans [l'Assistant de nettoyage](#) où elles peuvent être traitées.

Détails - Paramètres de nettoyage

Ici vous trouvez d'autres paramètres pour le nettoyage:

Déplacer point sur la projection orthogonale: Le point est déplacé perpendiculairement sur la ligne.

Prolonger segment adjacent: La ligne, adjacente à une autre ligne, est prolongée ou raccourcie.

❗ Il est possible quand juste une ligne est liée à un point, qui se trouve sur une autre ligne.

Couper le segment et le joindre sur le point: Le point n'est pas déplacé, c'est la ligne qui est déplacée sur le point.

Interaction utilisateur: Les erreurs des données sont affichées dans [l'Assistant de nettoyage](#) où chaque erreur peut être traitée.

⚠ Les points se trouvant sur une ligne, dans une tolérance géométrique de $1e-5$, sont toujours corrigés automatiquement!

Détails - Tolérances de nettoyage

Ici vous pouvez définir les tolérances altimétriques et planimétriques. En cliquant sur le bouton **Terminer** la correction est démarrée.

① Un point est donc considéré appartenant à une ligne, quand sa distance orthogonale est inférieure à la tolérance planimétrique définie dans les paramètres de projet. Pour les données avec altitude, la tolérance altimétrique est considérée.

① Avec cette méthode de nettoyage on peut résoudre aussi les cas de "Overshoots et Undershoots".

Couper les segments qui se croisent

Correction des intersections de segments de ligne, sans un point à l'intersection.

Menu: [Nettoyer / Couper les segments croisés]

Sélectionnez les données

Tous les objets chargés: Tous les objets d'une zone - si vous avez chargé uniquement une zone - sont nettoyés.

Sélection d'objets: En cliquant sur la sélection d'objets, vous passez sur le graphique pour choisir les objets à nettoyer.

Cliquez sur **Terminer**.

Les erreurs sur les données sont affichées dans [l'Assistant de nettoyage](#) où chaque erreur peut être traitée.

Alternative

En définissant les **Paramètres de nettoyage** beaucoup de corrections peuvent être exécutées automatiquement (voir ci-dessous).

⚠ Seule les erreurs correspondantes aux critères du filtre défini dans le fichier peuvent être traitées.

⚠ Si les erreurs de données ne peuvent pas être corrigées automatiquement, ils sont listés dans [l'Assistant de nettoyage](#) où ils peuvent être traités.

Détails - Paramètres de nettoyage

Ici on peut activer l'option '**Utiliser le type de point courant pour les nouveaux sommets**'. Avec cette option, à chaque nouveau sommet créé à l'intersection des segments, le type de point courant sera affecté.

Détails - Tolérances de nettoyage

Ici vous pouvez définir les tolérances altimétriques et planimétriques. En cliquant sur le bouton **Terminer** la correction est démarrée.

① Pour les données avec altitude, la tolérance altimétrique, définie dans les paramètres de projets, est considérée. Au cas où les altitudes des points d'intersection sur les segments, diffèrent plus que la tolérance altimétrique, le cas de correction devra être traité manuellement avec [l'Assistant de nettoyage](#).

Topologie Noeuds-Arêtes

Nettoyage pour avoir une topologie Noeuds-Arêtes correcte.

Menu: [Nettoyer / Topologie Noeuds-Arêtes] Les polygones sont coupées à un noeud, resp. les polygones avec un sommet commun, qui ne soit pas un noeud, sont jointes.

Sélectionnez les données

Tous les objets chargés: Tous les objets d'une zone - si vous avez chargé uniquement une zone - sont nettoyés.

Sélection d'objets: En cliquant sur la sélection d'objets, vous passez sur le graphique pour choisir les objets à nettoyer.

Cliquez sur **Terminer**.

Les erreurs sur les données sont affichées dans [l'Assistant de nettoyage](#) où chaque erreur peut être traitée.

Alternative

En définissant les **Paramètres de nettoyage** beaucoup de corrections peuvent être exécutées automatiquement (voir ci-dessous).



Seulement les erreurs correspondantes aux critères du filtre défini dans le fichier peuvent être traitées.

Détails - Options de nettoyage

Ici vous trouvez d'autres paramètres pour le nettoyage:

Couper polygones aux noeuds: Si la polygone passe par un noeud, elle est coupée à ce noeud.

Joindre polygones adjacentes: Les polygones adjacentes, qui ne sont pas liées par un noeud, sont réunies dans une polygone.

Corriger les deux cas: Il coupe les polygones aux noeuds et il joint les polygones adjacentes.

En cliquant sur le bouton **Terminer** la correction est démarrée.



Un noeud est un vertex avec une référence à plus de 2 polygones.



Couper polygones aux noeuds:

Polygones avant la correction.

Polygones après la correction.



Joindre polygones adjacentes:

Polygones avant la correction.

Polygones après la correction. La polygone 2 a été supprimée.

Supprimer une intersection

Menu: [Nettoyer / Supprimer intersection]

Sélectionnez les données.

Tous les objets chargés: Tous les objets d'une zone - si vous avez chargé uniquement une zone - sont nettoyés.

Sélection d'objets: En cliquant sur la sélection d'objets, vous passez sur le graphique pour choisir les objets à nettoyer.

Cliquez sur **Terminer**.

Les erreurs sur les données sont affichées dans un **Assistant de nettoyage** où chaque erreur peut être traitée.



Seulement les erreurs correspondantes aux critères du filtre défini dans le fichier peuvent être traitées.



Si les erreurs de données ne peuvent pas être corrigées automatiquement, elles sont listées dans le **Assistant de nettoyage** où elles peuvent être traitées.

- ❗ Quand deux polygones adjacents forment un angle de maximum un (1) gon, elles sont ressemblées et le point d'intersection est supprimé. Seulement les polygones avec attributs identiques, peuvent être mises ressemblées.

Le polygones trouvées sont ressemblées et les étapes exécutées sont protocolées:

▢ Polygones avant le nettoyage

Polygones après le nettoyage. La polygone 2 a été supprimée. Le sommet en commun est aussi supprimé.

Objets identiques

Il permet de nettoyer les objets identiques.

Menu: [Nettoyer / Objets identiques]

Sélectionnez les données.

Tous les objets chargés: Tous les objets d'une zone - si vous avez chargé uniquement une zone - sont nettoyés.

Sélection d'objets: En cliquant sur la sélection d'objets, vous passez sur le graphique pour choisir les objets à nettoyer.

Cliquez sur [Terminer].

Les erreurs sur les données sont affichées dans [l'Assistant de nettoyage](#) où chaque erreur peut être traitée.

Alternative

En définissant les **Paramètres de correction** beaucoup de corrections peuvent être exécutées automatiquement (voir ci-dessous).

⚠ Seule les erreurs correspondantes aux critères du filtre défini dans le fichier peuvent être traitées.

⚠ Si les erreurs de données ne peuvent pas être corrigées automatiquement, ils sont listés dans [l'Assistant de nettoyage](#) où ils peuvent être traités.

❗ Le nettoyage d'objets identiques ne considère pas les points et les surfaces qui ont un nom. Du moment que le nom est toujours univoque, ces objets ne peuvent pas être identiques.

Détails - Paramètres de nettoyage

Ici vous trouvez d'autres paramètres pour le nettoyage:

Nettoyer objets avec un type différent: Aussi les objets identiques mais avec un type d'objet différent sont nettoyés.

Nettoyer objets avec valeurs différentes dans les mêmes attributs: Les objets géométriquement identiques sont supprimés. Les différences entre les valeurs d'attributs ne sont pas considérées. Si l'option n'est pas activée, les objets géométriquement identiques avec le même attribut, ne sont pas nettoyés.

Supprimer les plus anciens objets: Seulement l'objet le plus récent est maintenu (avec valeur ID supérieur).

Supprimer les plus récents objets: Seulement l'objet le plus ancien est maintenu (avec valeur ID inférieur).

Réduire les sommets

Nettoyer les sommets d'une polygone, qui se trouvent dans une tolérance définie.

Menu: [Nettoyer / Réduire les sommets]

Sélectionnez les données

Tous les objets chargés: Tous les objets d'une zone.

Sélection d'objets: En cliquant sur la sélection d'objets, vous passez sur le graphique pour choisir les objets à nettoyer.

Cliquez sur [Terminer].

Les erreurs sur les données sont affichées dans [l'Assistant de nettoyage](#) où chaque erreur peut être traitée.

Alternative

En définissant les **Paramètres de correction** beaucoup de corrections peuvent être exécutées automatiquement (voir ci-dessous).

⚠ Seule les erreurs correspondantes aux critères du filtre défini dans le fichier peuvent être traitées.

⚠ Si les erreurs de données ne peuvent pas être corrigées automatiquement, ils sont listés dans [l'Assistant de nettoyage](#) où ils peuvent être traités.

Détails - Réduire les sommets

Ici vous pouvez définir la **distance maximale (Flèche)**, à l'intérieur de laquelle, les sommets d'une polygône doivent être nettoyés.

❗ La flèche d'une droite est 0, donc tous les sommets d'un segment sont supprimés.

❗ Le nettoyage considère uniquement les sommets sur lesquels il n'y ait pas un point de mensuration, ou les sommets sans une référence avec d'autres objets. Assurez-vous qu'aucun objet soit référencé à des lignes actuellement masquées. Ceci peut s'avérer quand par exemple:

- le type d'objets est masqué via le gestionnaire d'affichage
- le type d'objets n'est pas connu (les types d'objets non connus peuvent être affichés via l'option "Activer la visibilité" dans le menu Vue).

Analyse

Ajouter des surfaces à une surface

Ajouter d'autres surfaces à une surface d'origine

La commande est appelée via le Menu: [Analyse - Ajouter surfaces à surface]. A une surface existante, une ou plusieurs nouvelles surfaces peuvent être ajoutées. La surface d'origine est coupée avec les nouvelles surfaces et agrandie en conséquence. Si la surface initiale et les nouvelles surfaces ne se chevauchent pas, un multipolygone est créé. La surface originale peut être sélectionnée par Pickfirst ou par appel de commande. Les nouvelles surfaces sont ensuite sélectionnées (Fenêtre ou touche **Ctrl**).

Reprise de données attributives

Lorsque la sélection des surfaces est terminée, le dialogue pour reprendre les attributs s'affiche:

Pour la reprise des attributs, les informations suivantes sont affichées dans la boîte de dialogue:

Nom de l'attribut

Valeurs des attributs de la surface d'origine

Valeurs des attributs des surfaces à ajouter

Action pour la reprise

Pour les attributs avec le même nom, les actions suivantes peuvent être affectées:

Garder l'original

Reprendre la nouvelle valeur

Reprendre la valeur moyenne

Reprendre la somme

La surface modifiée est sélectionnée et peut être immédiatement affichée dans la vue tableau ou dans les informations d'objet.

Extraire surfaces d'une surface

Extraire des surfaces à partir d'une surface

La commande est appelée via le Menu: [Analyse - Extraire surfaces d'une surface]. Depuis une surface existante, une ou plusieurs surfaces, qui sont superposées, peuvent être extraites. La surface d'origine est coupée avec les nouvelles surfaces et réduite en conséquence. La surface originale peut être sélectionnée par Pickfirst ou par appel de commande. Les superficies à extraire sont ensuite sélectionnées (Fenêtre ou touche **Ctrl**).

La surface nouvellement créée est sélectionnée et peut être immédiatement affichée dans la vue tableau ou dans les informations d'objet.

Reprendre les données attributives

Transférer des données attributives d'un objet à d'autres objets

La commande est appelée via le **Menu**: [Analyse - Reprendre données attributives] .

❗ Cette commande est disponible seulement dans l'application "Édition"

Les données attributives d'un objet sont transférées aux attributs d'autres objets sélectionnés. Les données attributives ne peuvent être transférées que si des attributs du même nom existent dans les objets de destination. Les données attributives peuvent être reprises par des objets à partir de toutes les sources de données intégrées dans le GeoDocument. La reprise de données attributives n'est possible qu'en mode édition et ne peut être effectué que sur des objets de la source de données éditée.

Flux de travail:

Appeler la commande

Sélectionner les objets auxquels les données attributives seront transférées. Si des objets ont déjà été sélectionnés, ils seront utilisés.

Sélectionner l'objet à partir duquel les données attributives seront reprises

La boîte de dialogue suivante s'affiche:

Les données attributives à reprendre peuvent être sélectionnées.

Avec l'option Garder attribut existant, les attributs ne sont reprises que si la valeur de l'attribut est vide dans l'objet de destination.

Les attributs vides dans l'objet source ne sont pas reprises, dans ce cas, les valeurs des attributs dans l'objet de destination sont toujours gardées.

Les objets sélectionnés restent sélectionnés après l'exécution de la commande, de sorte que d'autres données peuvent être reprises si nécessaire.

Vue

Activer la visibilité des objet

Modification de la visibilité d'objets graphiques ou des objets de modèle

Menu: [Vue / Visibilité d'objet]

❗ Les objets de modèle sont générés par l'application elle-même. Les objets graphiques sont des objets n'appartenant pas au modèle, tels que des lignes AutoCAD ou des blocs. De tels éléments CAD apparaissent par exemple lors de l'importation d'un fichier DXF ou DWG, où non tous les éléments ont été attribués (mappage) à un type d'objet de GeoDesktop.

Appelez la commande

Sélectionnez l'une des variantes d'affichage

Avec [Enter] confirmez la sélection

Seulement les objets en fonction de l'option sélectionnée, sont affichés.

Variantes d'affichage:

Les deux: Affichage des objets graphiques et des objets de modèle

Dessin: Seuls les objets graphiques sont affichés, c'est-à-dire uniquement les éléments CAD ou les données d'arrière-plan

Modèle: Seuls les objets de modèle sont affichés, c'est-à-dire uniquement les types d'objet de GeoDesktop.

Extras

Extras

Commandes dans le menu Extras

En mode édition, les commandes suivantes sont également disponibles dans le **Menu**: [Extras]

[Numérotation libre des points](#)

[Afficher la sélection en vue tableau](#)

Numérotation libre des points

Avec la méthode **Domaine de numérotation libre des points** les numéros de points non utilisés sont listés dans un fichier.

Menu: [Extras / Numérotation libre des points]

Procédez comme suit:

Appelez la commande.

Sélectionnez le point de départ à partir duquel les numéros de points libres doivent être recherchés.

Sélectionnez le point final jusqu'à lequel les numéros de points libres doivent être recherchés.

Sélectionnez un chemin valide vers un fichier texte dans lequel les numéros de points libres sont enregistrés.

Cliquez sur **Ok**.

Les domaines de numéros libres de points sont répertoriées dans le fichier.

Si les données manquent ou n'ont pas été saisies correctement, un message d'erreur apparaît en haut de la fenêtre.

❗ Notez que seuls les noms de points numériques peuvent être sélectionnés.

❗ Pour la recherche de numéros de points libres dans une région donnée, l'option **Afficher nom de point - Numéro-KG** doit être activée dans l'onglet **Points** des paramètres du projet.

Filtrer

Gérer le filtre

Filtrer les objets dans la fenêtre graphique.

Menu: [Barre multifonctionnelle / Filtre]

Les filtres limitent le nombre d'objets actuellement affichés. Vous pouvez masquer des types d'objets individuels ou des objets avec des valeurs d'attributs spécifiques.

En mode d'édition, affichez les filtres avec le symbole de filtre qui se trouve sur la barre contextuelle:

Lorsqu'un filtre est actif, la couleur du filtre passe au JAUNE et l'infobulle affiche les filtres actifs.

Tous les objets correspondant à au moins un des filtres cochés sont affichés dans le graphique. Tous les autres objets sont masqués.

❗ Il vous suffit d'insérer dans la configuration, les filtres dont vous avez besoin dans vos projets. Ils seront ensuite insérés lors de la création d'un fichier.

Activer/désactiver le filtre

Pour activer ou désactiver les filtres, il suffit de cliquer dans la case de la colonne **Actif**. Vous pouvez également activer plusieurs filtres en même temps en sélectionnant au préalable des lignes individuelles tout en maintenant la touche **Maj** ou **Ctrl** enfoncée.

Pour désactiver encore plus rapidement tous les filtres, vous disposez du bouton **Désactiver tous les filtres**. Tous les filtres existants sont désactivés et l'ensemble de données apparaît à nouveau non filtré après la confirmation de la boîte de dialogue.

Création d'un nouveau filtre

Cliquez sur le bouton **Nouveau filtre**.

Saisissez un nom pour le filtre.

Sélectionnez les critères de filtrage:

Classe d'objet: Limitation aux points, polygones,...

Groupe d'objets: Limitation aux groupes d'objets prédéfinis dans la configuration

Types d'objets: Limitation à des types d'objets spécifiques

Attribut: Les attributs de tous les objets sont disponibles, y compris les attributs que vous avez librement ajoutés pour chaque objet dans le Gestionnaire de propriétés. Si vous insérez plusieurs filtres d'attributs, combinez-les avec AND (toutes les conditions doivent être remplies) ou OR (l'une des conditions doit être remplie). Vous trouverez plus d'informations ci-dessous.

Combinaison: Combinaison de plusieurs filtres. Ajoutez les filtres à la liste avec  ou supprimez le filtre avec . Avec  vous commencez un nouveau groupe, vous  supprimez un groupe. Tous les filtres d'un groupe sont liés en OR. C'est-à-dire qu'un seul des critères de filtrage doit être rempli. Les groupes sont liés en AND. C'est-à-dire que tous les groupes doivent être remplis.

 Si vous spécifiez plusieurs critères de filtrage (par exemple: type d'objet et attribut), les deux conditions doivent être remplies (Elles sont liées en AND).

 Vous pouvez invertir chacun des critères de filtrage à l'aide de la case "Inverser filtre". Par exemple, les types d'objets spécifiés dans le filtre sont masqués. Tous les autres types d'objets restent visibles.

Modifier un filtre

Cliquez dans une ligne sur le bouton Modifier le filtre.

Le filtre est chargé, confirmez les éventuelles modifications en cliquant sur le bouton .

Supprimer un filtre

Cliquez dans une ligne sur le bouton Supprimer le filtre .

Copier un filtre

Cliquez dans une ligne sur le bouton .

GeoDesktop crée une copie du filtre original avec un nouveau nom.

Modifiez à votre guise les critères du nouveau filtre et confirmez le dialogue avec .

Filtrer par attributs

Sélectionnez l'attribut

Sélectionnez l'opérateur. En fonction du type d'attribut, vous pouvez choisir entre les opérateurs suivants:

= : Exactement identique à la valeur de référence

!= : Pas égale à la valeur de référence

< : Inférieur

<= : Égal ou inférieur

> : Supérieur

>= : Égal ou supérieur

like: Contient la valeur de comparaison (voir ci-dessous)

not like: Ne contient pas la valeur de comparaison

Regex : Expression régulière (voir ci-dessous)

Saisissez la valeur de comparaison

Ajoutez d'autres opérations de comparaison avec . Ceux-ci sont liés à:

AND : Toutes les conditions doivent être remplies

OR : L'une des conditions doit être remplie

Si vous filtrez des attributs qui ont défini des listes de valeurs dans la configuration, ces listes de valeurs sont proposées à la sélection: .

Les valeurs d'attributs traduites sont séparées de l'alias par un =.

"Like" et "Not like" Utilisez ces opérateurs de comparaison si vous connaissez des parties de la valeur de comparaison. Vous pouvez également utiliser des jokers:

"*" remplace plusieurs caractères
"?" remplace exactement 1 caractère



Filtrer par nom de point

- **Nom like PP**: Tous les objets contenant "PP" dans le nom sont trouvés (au début, au milieu ou à la fin)
- **Nom like PP***: Tous les objets dont le nom commence par "PP" sont trouvés.
- **Nom like PP?1**: Tous les objets dont le nom commence par "PP" et se termine par "1" et qui ont exactement un caractère entre eux sont trouvés, par exemple: PP21

"Vide", "non vide" Utilisé pour trouver des objets avec un attribut vide ou non vide. **Expression régulière** À l'aide d'expressions rationnelles, vous définissez un modèle auquel la valeur de l'attribut doit correspondre. Peut être utilisé:

a Exactement le caractère a (les majuscules/minuscules sont prises en compte)

7 Exactement le nombre 7

[abc] Exactement un caractère parmi les caractères indiqués entre crochets. Dans ce cas, a, b, ou c

[a-z] Exactement un caractère de a à z

^ Début de la ligne

\$ Fin de la ligne

. Exactement un caractère

\d Exactement un chiffre



P : La valeur commence avec P **P** : La valeur commence avec P **P\$** : La valeur se termine par P

Filtre

Activer les filtres

Les filtres limitent le nombre d'objets actuellement affichés. Vous pouvez masquer des types d'objets individuels ou des objets avec des valeurs d'attributs spécifiques.

En mode d'édition, affichez les filtres avec le symbole de filtre qui se trouve sur la barre contextuelle

Lorsqu'un filtre est actif, la couleur du filtre passe au JAUNE et l'infobulle affiche les filtres actifs.

Application Enterprise Geodatabase

Affichage et édition de données d'une Enterprise Geodatabase rmDATA

Une Enterprise Geodatabase rmDATA est conçue pour gérer et traiter de grandes quantités de données, si nécessaire en mode multi-utilisateurs. Les données d'une Enterprise Geodatabase rmDATA sont enregistrées dans une base de données centralisée ORACLE ou SQL-Server.

Activer l'application

L'activation et la désactivation des applications s'effectue dans les [Propriétés du document](#).

Créer la connexion à la source de données

La connexion à l'Enterprise Geodatabase est créée via le [Gestionnaire de sources de données](#).

Les entrées suivantes sont nécessaires:

Nom de la connexion

Hostname

Porte
Servicename
Nom utilisateur
Mot de passe

Sélection des Géodatabases

Une connexion de base de données peut contenir une ou plusieurs géodatabases. Les bases de données disponibles sont affichées dans l'onglet **GéoDatabase**.

L'état (intégré dans le Géodocument, protégé par des autorisations) de chaque base de données géographiques est affiché par une icône à gauche du nom. Sur le côté droit, vous pouvez

- exécuter des scripts sur les bases de données sélectionnées
- modifier les paramètres de chaque base de données (avec les droits d'administrateur)
- intégrer ou détacher la base de données du Géodocument courant
- activer la gestion des droits d'une base de données.

Les administrateurs peuvent également créer de nouvelles Géodatabases et supprimer des bases de Géodatabases existantes. Le rôle de l'administrateur est attribué directement au schéma Oracle ou à la base de données du SQL-Server.

Schéma de base de données

Créer un schéma de base de données

Pour créer les tables nécessaires dans un nouveau schéma de base de données, il existe un outil qui peut être appelé par n'importe quel client avec rmDATA GeoDesktop installé dessus.

Prérequis de la base de données:

Dans la base de données, les conditions suivantes sont nécessaires:

Oracle

Schéma vide
Rôles nécessaires:
CONNECT
RESOURCE
UNLIMITED TABLESPACE
CREATE TYPE
CREATE ANY VIEW

Sur le nouveau schéma il faut appliquer le Statement suivant:

```
GRANT EXECUTE ON SYS.DBMS_LOCK TO <Schema>;
```

Données de connexion:

Hostname
Servicename
Nom utilisateur
Mot de passe

SQL-Server

Base de données vide avec l'option "IS READ_COMMITTED_SNAPSHOT" définie "ON"

Accès à la base de donnée via TCP/IP avec Port définie fixe (e.g. 1433, Attention: Firewall!!)

La base de données doit être accessible via l'Authentification SQL Server.

Utilisateur avec les rôles <public> et <db_owner>

La commande SQL suivante permet de déterminer le port d'accès au serveur SQL:

```
xp_readerrorlog 0, 1, N'Server is listening on
```

Si le message d'erreur suivant apparaît lors de la création d'un nouveau projet:

The EXECUTE permission was denied on the object 'rm_type_sysprj_settings_list', database 'pladok_online', schema 'dbo'.le droit suivant sur la base de données est nécessaire:

EXECUTE sur tous les User-Defined-Table-Types.

Ce droit peut être défini par l'administrateur avec le DB-Script suivant:

```
DECLARE @user sysname = 'your_user' -- set username here!!!
DECLARE @name sysname
DECLARE @cmd NVARCHAR(4000)

DECLARE usertypes CURSOR LOCAL FAST_FORWARD FOR
SELECT name FROM sys.types WHERE is_user_defined = 1 AND UPPER(name) LIKE 'RM_TYPE%'
OPEN usertypes
FETCH usertypes INTO @name
WHILE @@FETCH_STATUS = 0
BEGIN
    SET @cmd = 'GRANT EXECUTE ON TYPE::' + @name + ' TO [' + @user + ']'
    EXEC (@cmd)
    FETCH usertypes INTO @name
END
CLOSE usertypes
DEALLOCATE usertypes
```

Données de connexion:

Hostname

Nom base de données

Nom utilisateur

Mot de pass

GeoDBManager

Le GeoDBManager s'ouvre avec le fichier suivant:

C:\Program Files\rmDATA\GeoDesktop\EnterpriseGeoDBManager.exe

Après l'ouverture du GeoDBManager, les données de connexion doivent être saisies dans l'onglet "Connexion":

□
□

Si le nom d'utilisateur d'un schéma ou d'une base de données vide est spécifié, le message suivant est affiché:

□

OUI permet de passer à l'onglet "Exécuter des scripts" et d'afficher les scripts correspondants pour créer les tables chaqu'un dans un propre onglet. Dans la boîte de dialogue sous "Version", le signe moins indique que la base de données est encore vide.

□

Les scripts proposés peuvent, le cas échéant, être vérifiés par l'administrateur de système. Avec Exécuter, tous les scripts sont automatiquement exécutés les uns après les autres et le résultat est protocolé dans la fenêtre située sous les scripts. Si tous les scripts ont été exécutés avec succès, la base de données pour GeoDesktop est maintenant disponible.

Actualiser un schéma de base de données

Avec les nouvelles versions de rmDATA GeoDesktop, une mise à jour du schéma de base de données est parfois nécessaire. Pour mettre à jour les tables nécessaires dans un schéma de base de données existant, il existe un outil qui peut être appelé par n'importe quel client avec rmDATA GeoDesktop installé dessus.

GeoDBManager

Le GeoDBManager s'ouvre avec le fichier suivant:

C:\Program Files\rmDATA\GeoDesktop\EnterpriseGeoDBManager.exe

Après l'ouverture du GeoDBManager, les données de connexion doivent être saisies dans l'onglet "Connexion":

Après avoir saisi les paramètres de connexion, on passe à l'onglet «Exécuter les scripts» et les scripts correspondants pour la mise à jour des tables sont affichés dans un propre onglet. Dans le dialogue sous "Version" l'ancienne version du schéma est affichée. Seulement les scripts nécessaires pour actualiser le schéma vers la version actuelle sont proposés.

Les scripts proposés peuvent, le cas échéant, être vérifiés par l'administrateur du système. Avec **Exécuter**, tous les scripts sont automatiquement exécutés les uns après les autres et le résultat est protocolé dans la fenêtre située sous les scripts. Si tous les scripts ont été exécutés avec succès, la base de données pour GeoDesktop est maintenant disponible et peut être ouverte avec la nouvelle version de GeoDesktop.



La mise à jour peut durer de plusieurs minutes à une heure, en fonction de la dimension de la base de données. N'interrompez donc jamais le processus!

Paramètres d'une Entreprise Geodatabase

Paramètres d'une Entreprise Geodatabase en Mode Visualisation

Les paramètres peuvent être modifiés pour une ou plusieurs base de données d'une Entreprise Geodatabase en mode Visualisation. Pour ce faire, il suffit de sélectionner une ou plusieurs bases de données dans les paramètres de connexion et d'appeler la commande **Modifier les paramètres de la base de données**.

Configurations

Les configurations des bases de données sélectionnées peuvent être mises à jour, supprimées ou de nouvelles configurations peuvent être ajoutées.

Transformation

Le système de coordonnées utilisé ou une transformation Helmert-2D peut être spécifié.

Paramètres

Les paramètres définissent les classes d'objets visibles qui seront affichées dans le gestionnaire d'affichage.

Paramètres avancés

Paramètres pour Affichage, Vue et Échelle.

Autorisations

Les autorisations gèrent les utilisateurs et leurs droits. Dans une Entreprise Geodatabase, il y a des droits qui ne peuvent être définis que dans la base de données et d'autres qu'un utilisateur autorisé peut également contrôler via l'interface du programme rmDATA GeoDesktop. Les droits suivants ne peuvent être attribués que directement dans la base de données et contrôlent dans GeoDesktop les fonctions dans les paramètres de connexion à la base de données :

Désignation	Numéro	Description
cmd.setsecurity.project	29	Activer la gestion des droits d'un projet
cmd.allrights	8	Tous les droits dans la base de données pour tous les projets, y compris. les droits 25-32. Attribué avec project_id=0
cmd.create.project	25	Créer un nouveau projet dans la base de données
cmd.runscript.project	32	Exécution d'un script appliqué à une base de données
cmd.config.project	27	Modifier les paramètres de base de données d'un projet
cmd.edit.multiconnection	28	Modifier l'onglet "Sélection de la connexion"
cmd.adddatasource.enterprise	7	Ajouter une source de données Enterprise Geodatabase
cmd.delete.project	26	Supprimer un projet existant dans la base de données

Les utilisateurs peuvent être créés manuellement via Active Directory ou sans domaine via Hostname\Username.

En principe, tous les utilisateurs disposant des droits d'édition appropriés peut créer une nouvelle base de données. Celle-ci n'est pour l'instant protégée par aucune autorisation. Ce n'est que lorsque le gestionnaire des droits de la nouvelle base de données est activé que les utilisateurs concernés doivent également être autorisés. Le plus souvent, c'est l'administrateur qui s'en charge.

Droits disponibles:

Désignation	Numéro	Description
cmd.layoutplan	6	Fonctions A1-Lageplan
cmd.allrights	8	Attribuer tous les droits de la base de données sur le projet sélectionné: avec project_id non égal à 0
cmd.exporttogeodb.entreprise	20	Exporter depuis une Enterprise Geodatabase: Exporter la base de données en DWG ou GeoDB3 en mode Visualisation
cmd.cleanupfunctions	17	Fonctions de nettoyage: Appeler les fonctions de nettoyage en mode Édition
cmd.projectoptions	2	Modifier les paramètres de la base de données: Modifier les paramètres de la base de données en mode Édition
cmd.objectfilterload	18	Charger le mode Édition avec filtre: passez en mode Édition et spécifiez un filtre pour les objets à charger
cmd.saveproject	24	Enregistrer le mode Édition: Si le droit n'est pas attribué, les utilisateurs peuvent passer en mode Édition, effectuer des modifications et lancer une exportation, mais ils ne peuvent pas enregistrer les modifications dans la base de données.
cmd.startedit.entreprise	1	Editer une source de données Enterprise Geodatabase: Passer en mode Édition
cmd.adddatasource.entreprise	7	Ajouter une source de données Enterprise Geodatabase: Ajouter une Geodatabase dans un Géodocument
cmd.view.entreprise	18	Lire une source de données Enterprise Geodatabase: Affichage des données en mode Visualisation
cmd.export.editing	33	Exporter une Enterprise Geodatabase en mode Édition
cmd.export.entiredatabase	31	Exporter la base de données complète: Exportation de toutes les données du projet. Pertinent pour le mode Visualisation ou l'outil Batch
cmd.showowners	23	Afficher les propriétaires de l'immeuble: Si l'application est activée
cmd.importtogeodb.entreprise	5	Importer dans une Enterprise Geodatabase
cmd.modifyconfiguration	9	Modifier la configuration
cmd.configassist	4	Démarrer l'assistant de configuration
cmd.configeditor	3	Démarrer l'éditeur de configuration
cmd.magsalzburg	22	Fonctions MAG Salzburg
cmd.showobjectstatistics	15	Afficher les statistiques des objets
cmd.createworkspace	10	Créer une région de projet
cmd.editworkspace	11	Modifier une région de projet
cmd.applyworkspace	12	Reprendre une région de projet
cmd.discardworkspace	13	Rejeter une région de projet
cmd.objecttypevisibility	16	Activer la visibilité pour des types d'objets (Gestionnaire d'affichage)
cmd.runscript.editing	34	Exécuter des Scripts en mode Édition
cmd.styling	14	Démarrer l'éditeur de styles (Gestionnaire d'affichage)

Filtre

Activer les filtres configurés en mode Visualisation

Paramètres d'une Enterprise Geodatabase en Mode Édition

Les paramètres d'une base de données sont accessibles en mode Édition via la commande **Modifier les paramètres de la base de données**.

Sauvegarder dans SDO la rotation des points, des textes et des symboles de polyligne: Cette option permet également d'enregistrer la rotation des objets dans les données géométriques de la base de données (Geometry SDO) lors de l'enregistrement d'objets.

Saisie obligatoire d'un mandat de construction: Lors de l'édition de régions de projet, un mandat de construction actif doit

également être indiqué. Celui-ci est enregistré dans la table des modifications.

Charger la représentation d'aperçu

Définir l'échelle d'édition: L'échelle d'édition ne peut pas être modifiée par l'utilisateur. Cela garantit que les opérations de modification ne sont pas effectuées à une échelle erronée.

Lors de l'autorisation des régions de projet, afficher seulement les groupes: Lorsque cette option est activée, seuls les groupes de l'Active Directory sont proposés à la sélection, mais pas les utilisateurs individuels.

Ne pas supprimer les régions de projet reprises: Les régions de projet reprises ne sont pas supprimées de la base de données, mais gardées sous forme d'objets de type "Région de projet reprise". Cela permet de consulter a posteriori les paramètres de la régions de projet.

Exporter la région du projet comme fichier Private GeoDB lors de la création de zones de projet: Chaque fois qu'une nouvelle région de projet est créée, l'état Live est exporté de la Enterprise GeoDB vers une Private GeoDB.

Permettre l'édition d'objets sortant de la région du projet: Si un objet (par exemple une conduite) n'est pas entièrement contenu dans la région de projet, vous pouvez quand même l'éditer avec cette option. Si l'objet se trouve dans plusieurs régions de projet, il ne peut être modifié que dans la première région créée.

Configuration: Les régions de projet peuvent également être étendues avec des attributs spécifiques à l'utilisateur. Pour ce faire, la configuration "LockRegions" (laquelle est par défaut installée dans le dossier "%programdata%/rmDATA/GeoDesktop/Configurations") doit être adaptée et chargée dans le projet. Lorsque vous ajoutez des attributs, ceux-ci doivent être configurés dans les types d'objets "Région de projet" et "Région de projet reprise". Les attributs existants ne doivent pas être modifiés!

Editer, zones verrouillées

Une Enterprise Geodatabase rmDATA peut être éditée en mode multi-utilisateurs. Lorsqu'un utilisateur passe en mode édition, la zone qu'il a éditée est verrouillée et les autres utilisateurs ne peuvent pas éditer cette zone en même temps.

Les zones verrouillées d'une Enterprise Geodatabase sont affichées dans le gestionnaire d'affichage avec une classe d'élément distincte: ▢

En mode édition, seuls les objets qui se trouvent entièrement dans la zone d'édition peuvent être édités. En outre, les nouveaux objets insérés doivent être entièrement dessinés dans la zone d'édition. Si vous importez des données en dehors de la zone d'édition, vous ne pouvez pas les enregistrer. Pour enregistrer ces objets, la zone concernée doit être rechargée au préalable.

Si l'utilisateur se trouve en mode édition et que la connexion à la base de données est interrompue de manière inattendue, la zone éditée de la base de données reste verrouillée. Quand l'utilisateur réouvre ensuite l'application et retourne en mode d'édition, il est averti qu'il existe encore une zone qu'il a verrouillée. L'utilisateur peut passer à cette zone ou la déverrouiller.

❗ Dans une Enterprise Geodatabase, l'option "Auto-restauration" ne peut pas être appliquée, toutes les modifications doivent être enregistrées manuellement par l'utilisateur.

Modifier le mandat de construction

Si un mandat de construction est attribué à un projet, tous les objets sont attribués au mandat de construction sélectionné lors de l'édition. Le mandat de construction courant peut également être changé en mode édition. La commande correspondante **Sélectionner mandat de construction** se trouve dans la barre d'état. ▢

Après l'appel de la commande, le projet doit être enregistré. Ensuite, il faut choisir le nouveau mandat de construction. Toutes les modifications sont désormais attribuées au nouveau mandat de construction. ▢

Application de filtres dans la Enterprise Geodatabase rmDATA

En mode édition, des filtres peuvent être appliqués pour limiter l'affichage des objets.

Si l'utilisateur modifie un filtre, ces modifications sont enregistrées dans la base de données pour l'utilisateur concerné. Chaque utilisateur ne voit donc que les filtres par défaut et les filtres qu'il a définis ou modifiés.

❗ Les filtres par défaut peuvent être modifiés, mais pas supprimés.

Afficher l'historique des objets

L'historique des objets permet de visualiser les modifications apportées aux objets d'une Enterprise Geodatabase. Cela permet de voir quel utilisateur a fait quelque chose avec l'objet (créé/importé/modifié).

L'affichage des modifications s'effectue via la commande **Afficher historique de l'objet** dans le dialogue "Informations d'objet"

Régions de projet

Régions de projet

Les régions de projet sont des zones géographiques d'une Enterprise Geodatabase rmdATA qui sont créées et verrouillées pour les mandataires externes afin qu'ils puissent effectuer des modifications dans la base de données. Le mandataire externe peut éditer une région de projet et y apporter des modifications autant de fois qu'il le souhaite. Les modifications ne sont pas encore enregistrées dans la base de données en "Live" du projet global, mais mémorisées dans un niveau intermédiaire. Une fois l'édition terminée, toutes les modifications de la région de projet peuvent être reprises dans la base de données en "Live".

Les commandes pour les régions de projet sont disponibles dans le **Menu: [Région de projet]** lorsque l'application "Enterprise Geodatabase" est activé.

Définir une région de projet

Une nouvelle région de projet est créée via la commande **Région de projet - Définir région de projet**. Le périmètre de la nouvelle région de projet peut être défini comme suit:

une zone rectangulaire en dessinant une fenêtre

par un clic droit, les options de sélection suivantes s'affichent:

Définir un polygone

Sélectionner un polygone

Propriétés d'une région de projet

Après avoir spécifié une région dans le graphique, les paramètres suivants peuvent être spécifiés:

Source de données (Enterprise Geodatabase rmdATA): Si vous avez attaché plusieurs sources de données Enterprise, sélectionnez celle qui vous convient.

Nom: Nom de la région de projet. Avec le nom, les objets modifiés peuvent être trouvés a posteriori dans les statistiques d'objets. Lorsqu'un tableau des mandats de construction a été créé dans la base de données, un mandat de construction peut être attribué à la région du projet.

Filtre thématique: Les filtres thématiques limitent les données qui peuvent être éditées dans la région de projet. Il est ainsi possible d'éditer différents groupes d'objets dans deux régions de projet superposées. Par exemple, dans une région de projet, seuls les bâtiments sont traités et dans l'autre, seuls les conduites sont traités. Si un filtre thématique est activé, seuls ces objets sont chargés en mode édition et aucun autre type d'objet ne peut être inséré ou enregistré.

Créateur

Date de création

État: Indique si une région de projet est en cours d'édition ou a déjà été reprise.

Description

Attribut de type: Vous pouvez configurer n'importe quel attribut pour une région de projet. Dans ce but, la configuration "LockRegions.config" doit être éditée et chargée dans le projet (voir onglet "Enterprise Geodatabase" dans les Paramètres de projet). Les nouveaux attributs doivent être configurés pour les types "Région de projet" et "Région de projet (reprise)". En outre, les attributs existants de la configuration ne peuvent pas être supprimés.

Autorisations: Sélection des groupes d'utilisateurs, qui peuvent éditer la région de projet.

En fonction des paramètres de projet, il est possible d'exporter l'état Live de la région de projet vers une Private Geodatabase pour la sauvegarde des données. L'exportation s'effectue lorsque les paramètres de projet correspondants sont définis et qu'un dossier d'exportation est défini. Voir aussi [Paramètres de la base de données](#).

Ensuite, la région de projet est créée et affichée dans la fenêtre graphique.

Modifier une région de projet

Une région de projet créée peut être éditée par un utilisateur autorisé via la commande **Région de projet - Modifier région de projet**. Les régions de projet déjà reprises ne peuvent plus être éditées. Après l'appel de commande, la région de projet est sélectionnée dans la fenêtre graphique. Ensuite, l'application passe en mode Édition, où le traitement a lieu. Ist die Bearbeitung beendet, können die Enregistrer les modifications avec la commande **Enregistrer base de données** et quitter le mode d'édition. Un projet peut être édité autant de fois que nécessaire. Lorsque vous passez en mode édition, les objets situés dans la région de projet et dans la zone sélectionnée par la suite seront chargés. Il est également possible d'éditer des portions d'une région de projet.

Reprendre une région de projet

Une fois l'édition terminée pour une région de projet, les modifications peuvent être reprises dans la base de données Live avec la commande **Région de projet - Reprendre région de projet**.

Mode Visualisation

Une fois la commande appelée et la région de projet sélectionnée, la fenêtre graphique affiche le nombre d'objets modifiés dans l'ensemble de la région de projet et s'ils doivent être reprises. Après ☐ OUI, ces modifications sont reprises.

Mode Édition

Après l'appel de la commande, le programme montre combien d'objets ont été modifiés dans la région en cours de chargement et s'ils doivent être reprises. Après ☐ OUI, ces modifications sont reprises.

Après l'acquisition, toutes les modifications sont désormais visibles dans la base de données Live.

Agrandir région de projet

Une fois créée, une région de projet peut être étendue en surface via la commande **Région de projet - Agrandir région de projet**. Après l'appel de commande et la sélection d'une zone de projet, une fenêtre ou les options de sélection possibles par un clic droit permet d'indiquer la nouvelle surface dans laquelle la région de projet doit être agrandie.

Réduire région de projet

Une fois créée, une région de projet peut être réduite en surface par la commande **Région de projet - Réduire région de projet**. Après l'appel de commande et la sélection d'une zone de projet, une fenêtre ou les options de sélection possibles par un clic droit permet d'indiquer la nouvelle zone dans laquelle la région de projet doit être réduite. Si des modifications ont déjà été apportées dans cette région, la réduction de la zone n'est pas autorisée.

Modifier les propriétés d'une région de projet

La commande **Région de projet - Modifier les propriétés d'une région de projet** permet de modifier des filtres thématiques ou des attributs pour la région de projet. En outre, d'autres groupes d'utilisateurs peuvent être autorisés pour une zone de projet ou des autorisations existantes peuvent être supprimées.

Annuler une région de projet

Les modifications effectuées dans une région de projet peuvent être annulées via la commande **Région de projet - Annuler région de projet**.

Mode Visualisation

Toutes les modifications effectuées dans cette région de projet ne seront pas reprises et la région de projet sera supprimée.

Mode Édition

Toutes les modifications à l'intérieur de la région chargée sont annulées. Les modifications apportées aux objets qui ne sont pas chargés ne sont pas affectées. La commande permet également de supprimer des région de projet déjà reprises.

Statistique sur les objets repris

Chaque fois que des objets sont repris d'une région de projet, les informations de modification sont enregistrées. Il est donc possible obtenir une statistique d'objets.

Après avoir appelé la commande **Région de projet - Statistique sur les objets repris**, une boîte de dialogue s'ouvre et affiche toutes les éléments de la statistique des objets. Les filtres suivants sont disponibles:

Région de projet

Date de: Date de modification de début

Date à: Date de modification final

Avec **Rechercher**, toutes les éléments de la statistique d'objet sont affichées selon le filtre défini. ▢

Les statistiques d'objets peuvent être exportées dans un fichier Excel via les commandes **Exporter la sélection en Excel** OU **Tout exporter en Excel**.

Statistique sur la région du projet courante

Après avoir appelé la commande **Région de projet - Statistique sur la région du projet courante**, toutes les modifications pour la région de projet sélectionnée sont affichées dans les statistiques de l'objet. La sortie s'effectue pour les objets nouveaux, modifiés et supprimés.

Vérification de la région du projet

Lorsqu'une région de projet est éditée, la vue peut être modifiée pour afficher toutes les modifications en couleur à des fins de contrôle. En mode d'édition, après l'appel de la commande **Région de projet - Vérification de la région du projet**, les objets sont représentés avec les couleurs suivantes

nouveaux objets en cyan

objets modifiés en vert

objets supprimés en rouge

objets inchangés en gris

La même commande réinitialise également la représentation des couleurs.

 La représentation en couleurs est définie dans la configuration.

Afficher les modifications dans les données attributives

Les modifications des données attributives sont visualisées via la commande **Afficher modifications** dans la boîte de dialogue "Informations d'objets". Si un objet est sélectionné, pour lequel des modifications ont été effectuées dans les données attributives, la commande **Afficher modifications** est active :

Les modification sont confrontées dans une propre dialogue:

Editer en Live les données existantes

Normalement, les modifications dans une région de projet ne sont affichées qu'après la reprise de la région de projet dans les données existant en Live. Cependant, il est également possible d'effectuer des modifications directement dans les données existant en Live. La commande correspondante **Editer en Live les données existantes** peut être appelée dans la barre d'état. ▢

Après l'appel de la commande ou avant de passer en mode d'édition, le projet doit être enregistré. Eventuellement un nouveau mandat de construction doit être choisi. La base de données Live est désormais affiché au lieu des données de la région de projet et les commandes d'édition suivantes sont exécutées directement dans la base de données Live. L'utilisateur peut également télécharger et éditer des données en dehors de la région de projet, mais il ne peut pas charger des zones d'une autre région de projet à éditer.

Région de projet - Import depuis fichier Geodatabase rmDATA

 L'importation est active seulement dans l'application "Enterprise Geodatabase".

Vous pouvez également modifier le contenu d'une région de projet avec GeoMapper. Dans ce but, exportez le contenu dans un fichier Geodb3. Après l'édition dans GeoMapper, vous appelez l'import de la région de projet pour que toutes les modifications soient reprises dans la région de projet.

Informations techniques de base:

Tous les objets trouvés dans le fichier Geodatabase dans la version "nouveau", selon le type de modification (ajouté, modifié,

supprimé, ...) sont repris dans les données existantes.

Par les IDs des objets importés les prédécesseurs potentiels sont recherchés dans la version "ancien" des données existantes.

Si un objet qui a été modifié dans le fichier d'importation a également été modifié dans la région de projet, la modification dans la région de projet est perdue et celle du fichier d'importation est acceptée et reprise.



Les eventuels symboles de polyligne existants dans le fichier d'importation, seront ignorés et donc non importés!

Statistiques des objets repris

Menu: [Région de projet - Statistique sur les objets repris]

Il est possible d'afficher des statistiques des objets qui ont été insérés dans une région de projet et qui ont ensuite été repris. Cette statistique indique les objets nouveaux, modifiés et supprimés, ainsi que la longueurs pour les polygones. En outre, on peut voir quel utilisateur a modifié un objet en dernier et à quelle région de projet l'objet a été attribué.

Après l'appel de commande, les objets peuvent être recherchés selon les critères suivants:

Source de données

Région de projet (recherche avec LIKE)

Date de la reprise

Les objets trouvés sont affichés dans une liste. Cette liste peut ensuite être exportée vers Excel:

Exporter la sélection en Excel

Tout exporter en Excel



Les objets qui ont été traités avec la commande "Editer source de données" (dans ce cas, le traitement n'est pas effectué sur une région de projet) ne sont pas considérés dans cette statistique!

Statistique sur la région de projet courante

Menu: [Région de projet - Statistique sur la région de projet courante]

La commande permet de vérifier, à l'aide d'une statistique d'objets, quelles modifications ont été effectuées dans une zone de projet avant de la reprendre. Cette statistique indique les objets nouveaux, modifiés et supprimés, ainsi que la longueurs pour les polygones. En outre, on peut voir quel utilisateur a modifié un objet en dernier.

Après l'appel de la commande, la région de projet souhaitée doit être sélectionnée dans le graphique. Les objets modifiés de la région de projet sont affichés dans une liste. Cette liste peut ensuite être exportée vers Excel:

Exporter la sélection en Excel

Tout exporter en Excel



Les objets qui ont déjà été repris dans la base de données en Live ne sont pas affichés avec cette commande !

Source de données attributives Oracle

Si l'application "Enterprise Geodatabase" est activée, il est possible de se connecter à une source de données Oracle et de lier ces données attributives aux objets d'une Geodatabase rmdATA.

Les attributs liés à une source externe de données attributives sont directement configurés dans l'éditeur de configuration, où une connexion aux sources de données attributives externes peut être définie. Toutefois, si une connexion de données attributives avec le même nom est établie dans le GeoDocument, elle écrase la connexion existante spécifiée dans la configuration.

Sélection de la connexion

Les paramètres de connexion à la source de données attributives Oracle doivent être spécifiés:

Nom de la connexion

Hostname

Porte

Servicename
Nom utilisateur
Mot de passe

Paramètres

Dans les paramètres, on trouve la liste de toutes les tables de données attributives où vous pouvez définir à laquelle vous voulez vous connecter:

[Voir les paramètres généraux de connexion](#)

□

Source de données Oracle Spatial

Si l'application "Enterprise Geodatabase" est activée, il est possible de se connecter aux données SDO (Service Data Objects) d'une source de données Oracle Spatial et d'afficher ces données dans rmDATA GeoDesktop.

Sélection de la connexion

Les paramètres de connexion à la source de données Oracle Spatial doivent être spécifiés

□

Nom de la connexion
Hostname
Porte
Servicename
Nom utilisateur
Mot de passe

Paramètres

[Voir les paramètres généraux de connexion](#)

Fonctions SQL

Avec les Scripts pour Enterprise Geodatabase sont également livrées des fonctions SQL qui peuvent être utilisées pour rechercher des informations dans une Enterprise Geodatabase. Ces fonctions peuvent être appliquées à la base de données à l'aide d'outils appropriés (par exemple SQL-Developer).

Oracle - Détermination de la hauteur des points

La fonction **RM_GEOM_UTILS.GET_PT_ELEVATION** retourne la hauteur de points enregistrés dans une Enterprise Geodatabase:

```
select p.*, RM_GEOM_UTILS.GET_PT_ELEVATION(p.geometry) AS elevation
from P001_cmn_points p
```

FME Geodatabase Provider

Notes de version

Informations générales

Le logiciel rmDATA GeoDB Provider pour FME Desktop permet de lire et écrire des fichiers rmDATA Géodatabase (Privé) resp. bases de données Oracle et SQL-Server (Enterprise) avec FME.

Le Provider se limite à lire et écrire des Géodonnées; les configurations et les styles de représentation ne peuvent pas être écrites. Néanmoins le Provider peut considérer ces éléments pour la reprise de schémas de données.

Exigences du système

FME-Version	FME Desktop und Server (*) 2022
rmDATA GeoMapper	Version 2023.1
rmDATA GeoDesktop	Version 2023.1

Installation

Pour l'installation sur votre propre PC, vous pouvez utiliser le programme de Setup.



Si vous utilisez plusieurs versions de FME sur votre machine, vous devez copier le composant manuellement. (Voir chapitre suivant).

Installation sur le serveur FME

Le provider est disponible pour les versions 64 bits de FME.

Le provider FME est livré dans un répertoire ZIP. Pour pouvoir l'utiliser, suivez les étapes suivantes :

Après avoir téléchargé le fichier zip, Windows verrouille les composants inclus et vous ne pouvez pas utiliser le provider. Par conséquent, ouvrez les propriétés du fichier zip dans l'Explorateur Windows et autorisez l'accès au fichier zip en cochant "Autoriser" comme indiqué dans l'image.

Décompressez le fichier ZIP

Lancez le fichier batch à partir du sous-dossier ****\Admin**** die Batch-Datei `rmDATA_LicenseInstaller_installieren.bat` pour installer le système de protection. (Ceci n'est nécessaire qu'une seule fois lors de l'installation initiale).

Copiez le contenu du sous-dossier ****\Root**** dans votre répertoire de programme FME (par exemple : sous `C:\Program Files\FME`)

Pour FME Server, copiez les fichiers du sous-dossier ****\Server**** dans le dossier FME Server (par exemple : `C:\Program Files\FMEServer\Server`)

Version 2022.3

Setup

En plus du fichier ZIP, un Setup est disponible pour l'installation.

Version 2022.2

Disponibilité pour FME Desktop et FME Server Version 2022



ATTENTION: Le provider ne peut pas être utilisé avec les anciennes versions de FME!

Disponibilité pour rmDATA GeoDesktop 2022.2 et pour rmDATA GeoMapper 2022.2

Version 2021.4

Mise à disposition pour rmDATA GeoDesktop 2021.4 et pour rmDATA GeoMapper 2021.4

Version 2021.3

Requête polygonale

Une restriction géométrique est évaluée par le Feature Reader et seuls les objets situés à l'intérieur de la zone de lecture sont lus.

Généraux

Quick Facts

Identifiant de format	RMGEODB (Privé) RMEGEODB (Enterprise Oracle) RMEGEODBSQLSERVER (Enterprise SQL Server)
Reader/Writer	Les deux
Licensing Level	FME Professional
FME-Version	FME Desktop et Server (*) V2019 FME Desktop et Server (*) V2020
Dépendances	.NET 4.6.1
Feature Type	Nom type d'objet
Extension de fichier	Privé: *.geodb3
Conversion automatique	Non
Attributs personnalisés	Oui
Support du système de coordonnées	Partiel
Support des couleurs	Non
Indice spatial	Oui
Schéma exigé	Oui
Support de transactions	Oui
Type de géométrie	rmgeodb_type
Support de jeux de caractères	Oui

Geometry Support

Agrégat	Oui
Cercle	Oui
Arc (de cercle)	Oui
Polygone avec îlots	Oui
Arc elliptique	Non
Ellipse	Non
Ligne	Oui
Sans géométrie	Non
Point	Oui
Polygone	Oui
Raster	Non
Surface	Oui
Solides	Non
Texte	Oui
Nuage de points	Non

Connexion avec une GéoDatabase Enterprise

La création de la connexion avec une GéoDatabase Enterprise prévoit la syntaxe suivante:

Oracle:

USER ID=SCHEMAUSER;PASSWORD=PASSWORD;DATA SOURCE=//HOST:PORT/SERVICE

SQL Server:

Il faut donner le hostname, port, nom de la base de données, nom utilisateur et mot de passe.



L'authentification de Windows n'est pas supportée!

Reader Parameter

Généraux

Le Reader de la GéoDatabase rmDATA contient 6 paramètres:

Representation

View

Scale
Maximum objects per tile
Version
Search_Envelope

A noter que les valeurs Representation, View, Scale et Version doivent être définies dans la GéoDatabase. En outre le filtre selon la classe de feature est actif seulement si tous ces 4 paramètres sont définis. Autrement pour le chargement des données, seulement le paramètre géométrique Search_Envelope est utilisé comme filtre de chargement. Ceci peut conduire, particulièrement pour les GéoDatabases Entreprise à un temps de chargement plus long.

REPRESENTATION

Ce paramètre sert à définir l'affichage actif dans la GéoDatabase. La clé ANY produit que l'affichage actif n'est pas modifié et les classes de features ne sont pas filtrées durant la lecture du schéma.

VIEW

Ce paramètre sert à définir la vue active dans la GéoDatabase. La clé ANY produit que la vue active n'est pas modifiée et les classes de features ne sont pas filtrées durant la lecture du schéma.

SCALE

Ce paramètre est utilisé pour définir l'échelle active dans le Géodatabase pour laquelle les données sont traitées. 1000 correspond à 1:1000, où 1mm dans le plan correspond à 1m dans la réalité.



Si vous omettez de spécifier une échelle, cela peut entraîner des valeurs incorrectes, telles que des hauteurs de texte négatives.

Maximum objects per tile

Lors de la lecture d'une GéoDataBase, la source de données, si nécessaire, est subdivisée en simples tuiles, lesquelles sont chargées dans la mémoire principale les unes après les autres. Ainsi l'utilisation de mémoire est réduite, car une seule tuile est toujours chargée en mémoire.

Avec ce paramètre on peut gérer le maximum d'objets qui peuvent être contenus dans une tuile. La valeur standard est 15000.

VERSION

Ce paramètre sert à définir la version active dans la GéoDataBase. La clé ANY produit que la version active n'est pas modifiée et les classes de features ne sont pas filtrées durant la lecture du schéma. La valeur doit être définie dans la GéoDataBase.

SEARCH ENVELOPE

Ce paramètre sert à définir les limites spatiales des features à lire. Le paramètre est une chaîne de caractères divisée par espaces, avec le format suivant :

<minx> <miny> <maxx> <maxy>

Writer Parameters

REPRESENTATION

Ce paramètre sert à définir l'affichage actif dans la GéoDataBase. La clé ANY produit que l'affichage actif n'est pas modifié.

VIEW

Ce paramètre sert à définir la vue active dans la GéoDataBase. La clé ANY produit que la vue active n'est pas modifiée.

SCALE

Ce paramètre sert à définir l'échelle active dans la GéoDataBase. Le paramètre est facultatif, la valeur standard est 1000.

Lors de l'écriture d'un geodb, l'échelle est appliquée sur les valeurs *OffsetAbscissa* et *OffsetOrdinate* calculés des étiquettes.

VERSION

Ce paramètre sert à définir la version active dans la GéoDataBase. La clé ANY produit que la version active n'est pas modifiée et que les données dans la version visible de la Geodatabase sont écrites.

Use Transactions, Features To Write Per Transaction

Le paramètre "Use Transactions" définit si les transactions doivent être utilisées.

Si ce paramètre est défini NO, tous les features sont gardés dans la mémoire principale et seulement à la fin sont écrites dans la GéoDataBase de destination.

Si ce paramètre est défini YES, les features après un nombre défini sont écrits dans la GéoDataBase de destination et ensuite effacés de la mémoire principale, ainsi d'économiser de la mémoire. Ce nombre est défini par le paramètre "Features To Write Per Transaction".

Du moment que pour les symboles de polygones tous les features doivent être maintenus dans la mémoire principale, ils sont écrits seulement si le paramètre "Use Transactions" est défini NO. S'il est défini YES les symboles de polygones sont ignorés.

Le paramètre "Features To Write Per Transaction" peut être défini seulement si les transactions sont utilisées.

❗ Dans le Workbench existant pour le Writer il faut exécuter l'option "Update Writer", ainsi que la nouvelle option "Use Transactions" soit visible dans les paramètres.

FORCE CONFIGURATION

Flag réservé, la seule valeur possible est YES.

Update Existing Data

Ce paramètre définit, si les données de la base de données de destination, doivent être actualisées. Il signifie qu'avant d'écrire un objet, dans la base de données de destination, un objet avec le même ID est recherché. Dans le cas échéant les données de l'objet existant sont écrasées par celles de l'objet importé.

Formatparameter: Truncate Objecttype

Le paramètre Truncate Objecttype produit que, avant d'écrire la première fois, tous les objets du type d'objets sont effacés de la base de données de destination. Ce paramètre est donné séparément pour chaque type de feature. Vous pouvez trouver ce paramètre dans le Feature Type Property Dialog sous l'onglet Format Parameters.

Feature Representation

Etiquettes

Etiquettes

Les clés des étiquettes sont exploitées pour chaque classe d'objets. Elles contiennent les informations de représentation pour les étiquettes des objets respectifs. En font partie les attributs de format suivants :

Nom d'attribut	Valeur
rmgeodb_annotation_RW	Liste avec les valeurs d'abscisse des étiquettes. Les nombres d'éléments dans les listes pour _RW, et _HW doivent être égaux.
rmgeodb_annotation_HW	Liste avec les valeurs d'ordonnée des étiquettes. Les nombres d'éléments dans les listes pour _RW, et _HW doivent être égaux.
rmgeodb_annotation_textvalue	Liste avec les textes des étiquettes. Veuillez noter que pour les attributs configurés lors de l'écriture dans une GéoDataBase, il faut l'effacer avec „Attribute Remover“.
rmgeodb_annotation_angle	Liste des angles relatifs des étiquettes.
rmgeodb_annotation_visible	Liste avec l'informations si une étiquette doit être visible ou pas.
rmgeodb_annotation_align	Liste des alignements des étiquettes. Ils sont des nombres entiers avec la signification suivante : 1... Haut Gauche 2... Haut Centre 3... Haut Droite 4... Milieu Gauche 5... Milieu Centre 6... Milieu Droite 7... Bas Gauche 8... Bas Centre 9... Bas Droite
rmgeodb_annotation_height	Liste des hauteurs de texte des étiquettes En fait, il est également possible de gérer la hauteur du texte d'un objet texte spécifique; rmgeodb_annotation_height0 est synonyme de rmgeodb_textheight.
rmgeodb_annotation_displacement	Liste des bases de décalage des étiquettes. Il s'agit de nombres entiers ayant la signification suivante: 1... Système de coordonnées 2... Marge de la feuille 3... Objet de base <i>Note:</i> Cette valeur affecte le décalage relatif des étiquettes, calculé pour l'écriture comme GéoDataBase*).
rmgeodb_annotation_rotate	Liste des bases de rotation des étiquettes. Il s'agit de nombres entiers ayant la signification suivante : 1... Système de coordonnées **) 2... Marge de la feuille 3... Entrée de l'utilisateur **) 4... Objet de base <i>Note:</i> Cette valeur affecte la rotation relative des étiquettes, calculée pour l'écriture comme GéoDataBase .
rmgeodb_annotation_straighten	Spécifie si une étiquette est retournée pour être lisible si elle est inversée en raison de la rotation. True... Faire tourner le texte False... Ne pas modifier le texte

Attention : FME prévoit que, les attributs de liste soient numérotés à partir de 0 et sans interruption (par ex. 1, 3, 5, ... n'est pas permis). Du moment que dans les rmDATA GéoDataBases, les sections d'étiquettes ne commencent pas toujours avec 1 et que des "trous" peuvent se produire (par ex. si les étiquettes 1, 3, et 5 existent, mais 2 et 4 n'existent pas), le GeoDB Reader sort un paramètre supplémentaire ("rmgeodb_annotation_sid"), dans lequel, pour chaque indice d'attribut, le numéro de section correspondant est cité (e.g. rmgeodb_annotation_sid0 = 1, rmgeodb_annotation_sid1 = 3, rmgeodb_annotation_sid2 = 5). Dans le GeoDB Writer l'attribut de liste "rmgeodb_annotation_sid" peut être aussi utilisé, pour avoir une influence sur quelle section d'étiquettes doit être modifiée. En outre ici on implique le FME-Transformer "AttributeManager".

*) La base de décalage des étiquettes dépend fortement de la nature de l'objet annoté. Pour les points avec option « Objet de base », l'axe de déplacement est toujours tourné après la rotation du symbole. Par conséquent, lorsque des coordonnées absolues d'annotation sont disponibles, l'option «Système de coordonnées» doit être sélectionné. En revanche, pour les symboles à 2 et 3 points, «l'Objet de base» est toujours orienté selon la direction du premier au second point, indépendamment de la rotation ultérieure du symbole.***) Les rotations «Système de coordonnées» et «Entrée de l'utilisateur» sont identiques dans le résultat final, mais un objet configuré avec «Entrée de l'utilisateur» affiche une invite de saisie lors de l'insertion manuelle.

Exemple de définition directe des étiquettes :

Avec l'AttributeExposer les attributs pour l'angle sont mis à disposition :

Ensuite dans l'AttributManager on peut définir l'angle pour la 1ère et 2ème étiquette :

Exemple pour travailler avec le rmgeodb annotation sid

Avec l'AttributeExposer les valeurs d'ordonnée, d'abscisse et d'angle des étiquettes sont mises à disposition.

Etant donné que seulement la 2ème étiquette (Annotation2) doit être écrite dans la geodb, le paramètre `rmgeodb_annotation_sid{0}` est défini à 2. Il n'est donc pas nécessaire de définir aussi toutes les valeurs pour les autres étiquettes. Ensuite on définit le `rmgeodb_annotation_angle{0}` à la valeur souhaitée. Le FMEProvider affecte cette valeur (via l'entrée de `rmgeodb_annotation_sid{0}=2`) à l'Annotation2. Attention : dans la geodb les étiquettes commencent avec le numéro 1.

Points

Simple points. Les multi points lors de l'écriture sont séparés en simples points avec les mêmes attributs, mais avec IDs différents. `rmgeodb_type: rmgeodb_point`

Nom d'attribut	Valeur
<code>rmgeodb_symbol_angle</code>	Liste des angles relatifs pour plusieurs symboles configurés pour le même point; si vous désirez tourner seulement un symbole spécifique, alors vous pouvez appliquer la logique déjà décrite pour les étiquettes <code>rmgeodb_annotation_sid</code> . L'attribut prévu pour les symboles s'appelle <code>rmgeodb_symbol_sid</code>
<code>rmgeodb_angle</code> (désuet)	Angle relatif du <i>premier</i> symbole configuré du point; lors de l'introduction du <code>rmgeodb_symbol_angle</code> cette propriété a été gardée pour maintenir la compatibilité.
<d'autres attributs selon configuration>	Selon configuration

Lignes

Les lignes peuvent être composées de segments de droite et d'arcs de cercle. Les multi polylignes lors de l'écriture sont séparées en simples polylignes avec les mêmes attributs, mais avec IDs différents. `rmgeodb_type: rmgeodb_line`

Nom d'attribut	Valeur
Attributs selon la configuration	Selon configuration

Surfaces

Surfaces dont les limites sont composées de segments de droit ou arcs de cercle, les surfaces peuvent avoir des îlots. Les multi surfaces lors de l'écriture sont séparées en simples surfaces avec les mêmes attributs, mais avec IDs différents. `rmgeodb_type: rmgeodb_area`

Nom d'attribut	Valeur
<code>rmgeodb_area_insertpoint_east</code>	Coordonnée X du point d'insertion de la surface
<code>rmgeodb_area_insertpoint_north</code>	Coordonnée Y du point d'insertion de la surface
<d'autres attributs selon configuration>	Selon configuration

Texte

`rmgeodb_type: rmgeodb_text`

Nom d'attribut	Valeur
<code>rmgeodb_textheight</code>	Hauteur du texte
Attributs selon la configuration	Selon configuration

Symboles-2-Points

Les symboles multi points sont représentés dans FME comme multi points. Un Symbole-2-Points doit être un agrégat ou un multi point avec au moins 2 points. Les points ultérieurs sont ignorés et génèrent un avertissement.

rmgeodb_type: rmgeodb_symbol2

Nom d'attribut	Valeur
Attributs selon la configuration	Selon configuration

Symboles-3-Points

Les symboles multi points sont représentés dans FME comme multi points. Un Symbole-3-Points doit être un agrégat ou un multi point avec au moins 3 points. Les points ultérieurs sont ignorés et génèrent un avertissement.

rmgeodb_type: rmgeodb_symbol3

Nom d'attribut	Valeur
Attributs selon la configuration	Selon configuration

Symboles de polygones

Les symboles de points de ligne sont représentés dans FME comme géométrie point. Une attribution explicite à une ligne n'est pas nécessaire ou possible, l'attribution est automatique.

Quand via FME des symboles de polygones sont créés dans la GeoDesktop GéoDataBase, avec le FME-Attribute-Creator il faut définir l'attribut <rmgeodb_type>=rmgeodb_linesymbol.

rmgeodb_type: rmgeodb_linesymbol

Nom d'attribut	Valeur
rmgeodb_linesymbol_displacement	Nombre entier pour définir la configuration de translation. 1...Système de coordonnées 2... Marge de la feuille 3...Objet de base Valeur standard : 2
rmgeodb_linesymbol_rotate	Nombre entier pour définir la configuration de rotation. 1...Système de coordonnées 2... Marge de la feuille 3...Objet de base Valeur standard : 3
<d'autres attributs selon configuration>	Selon configuration

Befüllen von Klassenattributen

Beispiel: „Internal~DateOfMeasure“ (Datum_Messung).

Das Klassenattribut „Datum_Messung“ muss in der geoDB aktiviert werden.

Das Attribut wird als „Internal~DateOfMeasure“ angesprochen und muss entsprechend der Formatdefinition in der geodb erzeugt werden (z.B. yyyy-MM-dd)

□

Zum Schreiben muss das Attribut in der Objektklasse des Writers als User Attribute definiert sein:

□

Classes d'objets non supportées

Toutes les classes d'objets non listées au point 4 ne sont pas supportées par le programme FME-Provider. Il s'agit entre autres des classes d'objets suivantes :

Cotations

Groupes d'objets

Signes de points

Profils

Modèles de terrain

Calculs de volumes

Éléments CAD

Application Inventory Manager Connector

Application Signalisation Routière

Applications

Application DBE

Application Cadastre Bien-fonds DE

Applications

Application A1 Lageplan

Application Comm - Unity GeOrg

EVN

Informations sur la version

Skripts

Plan d'affectation

Styling Flächenwidmungsplan Burgenland

❗ **Module d'application non utilisé en Suisse**

Vorgangsweise für das Einbinden von FLÄWI-Shape-Daten des Landes Burgenland

Gültig für Flächenwidmungspläne erstellt nach der Planzeichenverordnung für Digitale Flächenwidmungspläne 2008 (authentische Kundmachung gemäß LGBl. Nr. 17/2011)

❗ Für die korrekte Darstellung des Flächenwidmungsplanes ist im Geodokument von rmDATA GeoDesktop das Zielkoordinatensystem "Bundesmeldenetz M34 (EPSG: 31259)" [einzustellen](#).

Shape-Daten in rmDATA GeoDesktop einbinden

Im Windows Explorer den Ordner anklicken, in welchem die Shape-Dateien liegen

Diesen Ordner aus dem Explorer in das Grafikfenster von rmDATA GeoDesktop ziehen

Darstellungsreihenfolge der Objektklassen

Im Darstellungsmanager die Objektklassen sortieren:

f11soinp
f10soinl
f09soinf
f08milf
f07sihf
f06ngef
f05schp
f04schf
f03infp
f02infl
f01widf

Styling zuweisen

Im Darstellungsmangager folgende Schritte durchführen:

Alle Objektklassen des Flächenwidmungsplanes markieren

Kontextmenü aufrufen (Rechtsklick auf eine Objektklasse)

Im Kontextmenü den Befehl "Styling-Definition aus Datei laden" aufrufen

Datei "C:\ProgramData\rmDATA\GeoDesktop\Configurations\FLÄWI_Burgenland.styling" öffnen

Den folgenden Dialog mit OK beenden

Objektklassen im Darstellungsmanager umbenennen

Objektklasse	Beschreibung
f11soinp	Sonstige punktförmige Informationen
f10soinl	Sonstige lineare Informationen
f09soinf	Sonstige flächenhafte Informationen
f08milf	Militärisch genutzte Fläche
f07sihf	Schutz- und Sicherheitsbereiche
f06ngef	Naturgefahren
f05schp	Geschützte Einzelobjekte
f04schf	Schutz- und Schongebiete
f03infp	Infrastruktur Einzelobjekte
f02infl	Lineare Infrastruktur
f01widf	Widmungen

Alternative: Import der Shape-Dateien in eine rmDATA GeoDatabase

Alternativ zum Einbinden und Stylen der Shape-Dateien kann der Flächenwidmungsplan auch in eine rmDATA GeoDatabase importiert werden. Der Vorteil liegt darin, dass beim Import die neuen Sachdatenfelder "Kategorie", "Widmung" und "Beschreibung" befüllt werden und der Anwender damit zu jedem Objekt der Flächenwidmung beschreibende Informationen in den Sachdaten vorfindet. Weiters kann durch Ändern des Maßstabs die Größe der angezeigten Texte gesteuert werden (Datenquellenmanager - Datenquelle bearbeiten - erweiterte Einstellungen - Maßstab)

Gehen Sie wie folgt vor:

Menü Daten - Daten importieren

Daten aus ESRI-Shape-Dateien importieren

Die Shape-Dateien für den Import auswählen (Anmerkung: Die Dateien müssen wie oben angeführt bezeichnet sein, auch auf Groß-Kleinschreibung achten!)

Als Koordinatensystem der Quelldateien "Bundesmeldenetz M34" wählen

In neue GeoDatabase importieren

Beim Anlegen der neuen GeoDatabase die Konfiguration "FLÄWI_Burgenland.config" verwenden

Als Koordinatensystem der neuen GeoDatabase sollte das Zielkoordinatensystem des GeoDocuments verwendet werden

Die neue GeoDatabase speichern

Die Konvertierungstabelle für den Import angeben:

"FLÄWI_Burgenland_BMN34-Import-Shape.xml", wenn das Zielkoordinatensystem "Bundesmeldenetz M34" ist

"FLÄWI_Burgenland_GKM34-Import-Shape.xml", wenn das Zielkoordinatensystem "Landeskoordinaten M34" ist

Auf **Fertigstellen** klicken

Nach dem Import im Dialog "Verbindungseinstellungen" auf das Register "Einstellungen" klicken und **Verwendete Featureklassen auswählen**

Im Register "Erweiterte Einstellungen" den Maßstab auf 1000 ändern

Fertigstellen

Styling Flächenwidmungsplan Kärnten

 **Module d'application non utilisé en Suisse**

Vorgangsweise für das Einbinden von FLÄWI-Shape-Daten des Landes Kärnten

Shape-Daten in rmDATA GeoDesktop einbinden

Im Windows Explorer den Ordner anklicken, in welchem die Shape-Dateien liegen
Diesen Ordner aus dem Explorer in das Grafikfenster von rmDATA GeoDesktop ziehen

Darstellungsreihenfolge der Objektklassen

Im Darstellungsmanager die Objektklassen sortieren:

Punkte:

AUGBP
ERSI
TEXT
WIDGP
WIDP

Linien:

C21
D1001
D1002
D1003
D1004
D1005
D1006
D101
D102
D103
D16
D201
D202
D301
D302
D303
D304
D3301
D3302
D3502
D401
D402
D403
D404
D405
D406
D407
D408
D501
D502
D601
D602
D901
D902
D903
D904

D905
D906

Flächen:

ALTL
AUGB
BAWA
BEGB
EBME
GEBE
GZ1
GZ10
GZ12
GZ13
GZ14
GZ15
GZ16
GZ17
GZ18
GZ19
GZ2
GZ20
GZ21
GZ3
GZ4
GZ5
GZ6
GZ7
GZ8
GZ9
HWA1
HWA2
KNBE
MIRO
NLA1
NLA2
NLA3
NLA4
NLA5
NLA6
NLA7
NLA8
PLGB
SOAB
SOAR
SOHB
SUWA
VDFL
WGB1
WGB2
WGB3
WGB4
WGB5
WGB6

WGB7
WGB8
WIDZ
WSAZ
WSKG
WSKZ
WALD
WIDG
GMGR

Styling zuweisen

Im Darstellungsmangager folgende Schritte durchführen:

Alle Objektklassen des Flächenwidmungsplanes markieren

Kontextmenü aufrufen (Rechtsklick auf eine Objektklasse)

Im Kontextmenü den Befehl "Styling-Definition aus Datei laden" aufrufen

Datei "C:\ProgramData\rmDATA\GeoDesktop\Configurations\FLÄWI_Kärnten.styling" öffnen

Den folgenden Dialog mit OK beenden

Alternative: Import der Shape-Dateien in eine rmDATA GeoDatabase

Alternativ zum Einbinden und Stylen der Shape-Dateien kann der Flächenwidmungsplan auch in eine rmDATA GeoDatabase importiert werden. Der Vorteil liegt darin, dass beim Import die neuen Sachdatenfelder "Kategorie", "Widmung" und "Beschreibung" befüllt werden und der Anwender damit zu jedem Objekt der Flächenwidmung beschreibende Informationen in den Sachdaten vorfindet. Weiters kann durch Ändern des Maßstabs die Größe der angezeigten Texte gesteuert werden (Datenquellenmanager - Datenquelle bearbeiten - erweiterte Einstellungen - Maßstab)

Gehen Sie wie folgt vor:

Menü Daten - Daten importieren

Daten aus ESRI-Shape-Dateien importieren

Die Shape-Dateien für den Import auswählen (Anmerkung: Die Dateien müssen wie oben angeführt bezeichnet sein, auch auf Groß-Kleinschreibung achten!)

In neue GeoDatabase importieren

Beim Anlegen der neuen GeoDatabase die Konfiguration "FLÄWI_Kärnten.config" verwenden

Die neue GeoDatabase speichern

Die Konvertierungstabelle für den Import angeben: "FLÄWI_Kärnten-Import-Shape.xml"

Auf **Fertigstellen** klicken

Nach dem Import im Dialog "Verbindungseinstellungen" auf das Register "Einstellungen" klicken und **Verwendete Featureklassen auswählen**

Im Register "Erweiterte Einstellungen" den Maßstab auf 1000 ändern

Fertigstellen

Styling Flächenwidmungsplan Oberösterreich

❗ **Modulo applicativo non utilizzato in Svizzera**

❗ **Module d'application non utilisé en Suisse**

Vorgangsweise für das Einbinden von FLÄWI-Shape-Daten des Landes Oberösterreich

Gültig für Flächenwidmungspläne erstellt nach der Planzeichenverordnung LGBl. Nr. 46/2008

Shape-Daten in rmDATA GeoDesktop einbinden

Im Windows Explorer den Ordner anklicken, in welchem die Shape-Dateien liegen

Diesen Ordner aus dem Explorer in das Grafikfenster von rmDATA GeoDesktop ziehen

Darstellungsreihenfolge der Objektklassen

Im Darstellungsmanager die Objektklassen sortieren:

FLE_Grenzen
FLE_DKM
FLE_Anlagen
FLE_Schutzobjekte_P
FLE_Gewaesser_P
FLE_Versorgung_P
FLWI_Einrichtungen
FLWI_Widmungen_P
FLE_Sonstige_L
FLE_Versorgung_L
FLE_Verkehr_L
FLWI_Widmungen_L
FLE_Sonstige_F
FLE_Schutzobjekte_F
FLE_Forstwirtschaft
FLE_Landwirtschaft
FLE_Verkehr_F
FLE_Versorgung_F
FLE_Gewaesser_F
FLWI_Geschossbezogen
FLWI_UE_Vorbehaltsfl
FLWI_UE_Schipiste
FLWI_UE_Gruenland
FLWI_UE_Bauland
FLWI_Widmungen_F

Styling zuweisen

Im Darstellungsmangager folgende Schritte durchführen:

Alle Objektklassen des Flächenwidmungsplanes markieren

Kontextmenü aufrufen (Rechtsklick auf eine Objektklasse)

Im Kontextmenü den Befehl "Styling-Definition aus Datei laden" aufrufen

Datei "C:\ProgramData\rmDATA\GeoDesktop\Configurations\FLÄWI_Oberösterreich.styling" öffnen

Den folgenden Dialog mit OK beenden

Objektklassen im Darstellungsmanager umbenennen

Objektklasse	Beschreibung
FLE_Grenzen	Grenzverlauf
FLE_DKM	DKM
FLE_Anlagen	Planzeichen zur Kennzeichnung von Anlagen
FLE_Schutzobjekte_P	Naturschutz, Denkmalschutz (P)
FLE_Gewaesser_P	Gewässer (P)
FLE_Versorgung_P	Versorgung (P)
FLWI_Einrichtungen	Bestehende Einrichtungen
FLWI_Widmungen_P	Widmungen (P)
FLE_Sonstige_L	Sonstige Ersichtlichmachungen (L)
FLE_Versorgung_L	Versorgung (L)
FLE_Verkehr_L	Verkehr (L)
FLWI_Widmungen_L	Widmungen (L)
FLE_Sonstige_F	Sonstige Ersichtlichmachungen (F)
FLE_Schutzobjekte_F	Naturschutz, Denkmalschutz (F)
FLE_Forstwirtschaft	Forstwirtschaft
FLE_Landwirtschaft	Landwirtschaft
FLE_Verkehr_F	Verkehr (F)
FLE_Versorgung_F	Versorgung (F)
FLE_Gewaesser_F	Gewässer (F)
FLWI_Geschossbezogen	Geschoßbezogene Widmungen
FLWI_UE_Vorbehaltsfl	Überlagerungen Vorbehaltsflächen
FLWI_UE_Schipiste	Überlagerungen Wintersportanlage
FLWI_UE_Gruenland	Überlagerungen Grünland
FLWI_UE_Bauland	Überlagerungen Schutzzonen im Bauland
FLWI_Widmungen_F	Widmungen (F)

Styling Flächenwidmungsplan Steiermark

❗ **Modulo applicativo non utilizzato in Svizzera**

❗ **Module d'application non utilisé en Suisse**

Vorgangsweise für das Einbinden von FLÄWI-Shape-Daten des Landes Steiermark

Shape-Daten in rmDATA GeoDesktop einbinden

Im Windows Explorer den Ordner anklicken, in welchem die Shape-Dateien liegen
Diesen Ordner aus dem Explorer in das Grafikfenster von rmDATA GeoDesktop ziehen
Im Darstellungsmanager die Objektklassen sortieren (Reihenfolge siehe unten)

Styling zuweisen

Im Darstellungsmangager folgende Schritte durchführen:
Alle Objektklassen des Flächenwidmungsplanes markieren
Kontextmenü aufrufen (Rechtsklick auf eine Objektklasse)
Im Kontextmenü den Befehl "Styling-Definition aus Datei laden" aufrufen
Datei "C:\ProgramData\rmDATA\GeoDesktop\Configurations\FLÄWI_Steiermark.styling" öffnen
Den folgenden Dialog mit OK beenden

Shape-Daten gemäß Planzeichenverordnung 2007 Anlage 2

Gültig für Flächenwidmungspläne erstellt nach der Planzeichenverordnung 2007 Anlage 2

Objektklasse	Beschreibung
kat_nutzung	Kataster Nutzungsflächen
kat_grundstuck	Kataster Grundstücke
ersl_natur_p	Natur- und Landschaftsschutz(P)
ersl_versorg_p	Versorgungsanlagen(P)
dars_begr_l	Darstellung Begrenzungen(L)
ersl_grenze_l	Grenzen(L)
ersl_keb_l	Entsorgung(L)
ersl_vsb_l	Wasser- und Energieversorgung(L)
ersl_gefbe_l	sonstige gefährdete Flächen(L)
ersl_gefzo_l	Gefahrenzonen(L)
ersl_imm_l	Immissionen(L)
ersl_mili_l	militärisches Sperrgebiet(L)
ersl_sich_l	Sicherheitszonen(L)
ersl_howa_l	Hochwassergefährdungsbereiche(L)
ersl_wasg_l	Wasserschon- und Schutzgebiete(L)
ersl_natur_l	Natur- und Landschaftsschutz(L)
ersl_gew_l	Gewässer(L)
ersl_versorg_l	Versorgungsanlagen(L)
ersl_verkehr_l	Verkehrsanlagen(L)
ersl_bila_f	unbebaute Baulandflächen(F)
ersl_zoni_f	Baulandzonierung(F)
ersl_keb_f	Entsorgung(F)
ersl_vsa_f	Wasser- und Energieversorgung(F)
ersl_oeff_f	öffentliche Einrichtungen(F)
ersl_gefzo_f	Gefahrenzonen(F)
ersl_flur_f	Grundzusammenlegung(F)
ersl_meli_f	Meliorationsgebiete(F)
ersl_alt_f	Altlasten(F)
ersl_imm_f	Immissionen(F)
ersl_wawi_f	Wasserwirtschaft(F)
ersl_wald_f	Wälder(F)
ersl_obs_f	Ortsbildschutz(F)
ersl_denkm_f	Denkmalschutz(F)
ersl_mila_f	militärische Anlagen(F)
ersl_gew_f	Gewässer(F)
ersl_versorg_f	Versorgungsanlagen(F)
ersl_verkehr_f	Verkehrsanlagen(F)
beschr_f	Beschränkungen(F)
nutzproj_f	projektierte Nutzungen(F)
nutz_f	Nutzungen(F)

Shape-Daten nach Landeslieferung



Die Darstellung erfolgt gemäß Planzeichenverordnung 2007 Anlage 2. Anderslautende Widmungen (Einträge im Feld "WIDMUNG") werden mit einer Default-Darstellung angezeigt!

Objektklasse	Beschreibung
flFWP_ueber_p	Ersichtlichmachungen Punkte
flFWP_ueber_l	Ersichtlichmachungen Linien
flFWP_ueber_f	Beschränkungen und Ersichtlichmachungen Flächen
flFWP_nutz	Nutzungen
flFWP_meta	Übersicht Gemeinden

Application Cadastre des Immeubles et des Adresses AT

Importer les données

Application Magistrat Salzburg

Application rmlINFOConnector

Applications

Plan de situation et MO Suisse

Informations sur la version

Général

① La configuration s'installe avec son propre setup!

Dépendances

La configuration peut être utilisée avec

rmDATA GeoMapper à partir de la version **2022.2**

rmDATA GeoDesigner à partir de la version **2022.2**

Version 2022.3

Interlis

Affichage

Lors de l'importation Interlis, vous pouvez choisir l'affichage dans lequel importer à partir de GeoMapper 2022.3.

Lors de l'importation de données de la MO Suisse, veuillez toujours importer dans l'affichage "Interlis"

① Nous vous recommandons de définir ce paramètre une seule fois et d'enregistrer l'importation comme gabarit.

Corrections

Configuration Registre foncier et Mutation

Affichage

L'affichage "Interlis-Export" a été changée en "Interlis", car elle est également essentielle pour l'importation afin de ne pas perdre d'informations.

Dans cet affichage, les blocs sont sans hachures, ce qui vous permet de vérifier si le point se trouve réellement sur le tracé de la ligne ou non.

⚠ En raison de ce changement, vous ne pouvez utiliser la configuration que dans les nouveaux fichiers et ne pas effectuer de mise à jour.

ExaktDefiniert

L'attribut ExaktDefiniert a désormais une liste de valeurs avec "Oui/Non", ce qui permet une comparaison avec rmGEO.

Affichage Commune

L'affichage pour les Communes a été supprimée.

Modèles de fichiers

CodeGrafik

La table d'attribution des codes nature est déjà insérée dans les modèles de fichiers.

Sommets

Les points sommets ne sont plus automatiquement insérés dans les propositions de mutation.

Surfaces

Un protocole des surfaces détaillé, dont les coordonnées sont arrondies au millimètre près, est produit.

Version 2022.2

Configuration Registre foncier et Mutation

Interlis-Transfer

Extension des NPA et des Localités

Améliorations mineures



Pour importer toutes les données pour les mutations, effectuez toujours l'importation dans l'affichage "Interlis-Export" !

Version 2022.1

Configuration Registre foncier et Mutation

Attributs obligatoires

Les attributs obligatoires ont été marqués comme devant être saisis conformément à la norme.

Fiabilité Planimétrique et Fiabilité Altimétrique

Les attributs FiabPlan et FiabAlt ont été renommés pour que l'échange avec rmGEO fonctionne automatiquement.

Rocher

Le rocher a un remplissage conforme à la norme.

Transfer

Le transfert Interlis a été amélioré. Par exemple, les biens-fonds dont les données ne sont pas complètes, sont également transférés.

Nouveau script "CH - Grundstueck GesamteFlaechenmass"

Ainsi, pour plusieurs sous-biens-fonds, la superficie totale est déterminée et enregistrée.

Canton Vaud et Fribourg

Ajout d'attributs spéciaux selon le modèle

DWG-Export

Les calques ont été renommés de telle sorte qu'ils commencent tous par "AV" et un raccourci pour le thème en question.

Interlis

Général

La taille du texte n'est importée qu'une seule fois par texte d'étiquette.

Les étiquettes ne sont exportées que lorsqu'elles sont visualisées dans le graphique.

Observations thématiques

Thème	Import	Export
PFP1	Sans rotation de symbole	
PFA1		
PFP2	Sans rotation de symbole	
PFA2		
PFP3	Sans rotation de symbole	
PFA3		
Couverture du sol	Seulement le 1er numéro de bâtiment est lu	
Objets divers	Seulement le 1er numéro d'objet est lu	
Altimétrie		
Nomenclature		
Biens fonds	Il est importé la surface de base du biens-fonds, pas la table d'immeuble Point limite: Sans rotation de symbole	
Conduites	Elément surfacique: Les types de lignes ne sont pas importés	
Domaines numérotation		
Limites communales	Point limite territoriale: Sans rotation de symbole	
Limites district		
Limites cantonales		
Limites nationales		
Répartitions plans		
Répartition NT	Aucune importation	Aucune exportation
Zones glissement		
NPA Localité		
Adresses des bâtiments	Entrée bâtiment: Seulement le 1er Nom localisation, le 1er Nom bâtiment et la 1ère Description bâtiment sont lus à chaque fois. Les attributs Statut et En_cours_modification ne sont lus que par l'Entrée bâtiment, mais pas par la station locale. Lieu_dénommé: Seulement le 1er Nom de localisation est lu à chaque fois. Tronçon rue: Seulement le 1er Nom de localisation est lu à chaque fois. Les étiquettes d'une rue ne sont liées qu'à un seul tronçon de rue.	
Bords de plan	Aucune importation	Aucune exportation

Spécialement pour Fribourg (Freiburg)

Thème	Import	Export
Couverture du sol	SurfaceCSProj: Les types de lignes ne sont pas importés	
Objets Divers	Elément surfacique: Elément linéaire: Les types de lignes ne sont pas importés	
Nomenclature	Nom local: Les types de lignes ne sont pas importés	
Limites district	Les limites sont importées selon le modèle fédéral avec des lignes	Seules les lignes sont exportées.
Limites cantonales	Les limites sont importées selon le modèle fédéral avec des lignes	Seules les lignes sont exportées.

Skripts

Propositions de mutations

Créer des propositions de mutations

En chargeant la configuration pour les propositions de mutation, vous disposez de fonctionnalités supplémentaires:

Passez à l'affichage "Interlis"

Importez les données du cadastre

Pour les paramètres de résolution des conflits, veuillez utiliser "Subname-Suffixe"

Passez à la vue "Mutation"

Si les zones de mise à jour sont déjà incluses dans les données, cochez leur attribut "Mutation". Sinon, saisissez une nouvelle zone de mise à jour (type d'objet "Mise à jour").

Construisez la proposition de mutation:

a. Supprimez les objets qui n'existent plus avec [Supprimer]. Ils sont représentés automatiquement barrés.

b. Ajouter les nouveaux objets. Ils sont automatiquement représentés en rouge.

Passez à la vue "Valable". Voici le résultat final de la mutation.

Vérification

Les conseils suivants peuvent vous aider à créer la mutation:

Rendre la polygone "Couverture du sol" visible en exclusivité. De cette façon, vous pouvez voir rapidement s'il y a encore des lacunes.

Faites la même chose avec la polygone "Biens-fonds".

Exécutez le nettoyage "Topologie Noeuds-Arêtes". Sélectionnez ici l'option "Couper polygones aux noeuds".

Enfin, faites calculer toutes les surfaces. Pour cela, il est préférable d'appeler la commande "Calculer les surfaces" dans le menu et de sélectionner l'option "Tout". Si vous cochez la case "Sélectionnabilité des surfaces masquées" dans les options d'accrochage, vous pouvez déjà voir en passant la souris s'il y a des lacunes dans les surfaces. Surtout si vous n'avez affiché que les biens-fonds ou seulement les couvertures du sol.

Si un immeuble se compose de plusieurs biens-fonds, lancez le script "CH - Grundstueck GesamteFlaechenmass". Ainsi la surface totale est calculée et sauvegardée.

Livraison

Nom du fichier

Dans le canton de Vaud, veillez à ce que le nom du fichier se termine par "_mut.itf".

Erreurs signalées par l'Interlis-Checker de l'office des mensurations

Si l'office des mensurations vous renvoie des erreurs sous forme de données ITF après la vérification, vous pouvez les importer en utilisant le mappage "CH – Errors nach rmDATA".

Variantes

Vous pouvez construire différentes propositions de mutation dans le plan. Il y a 5 variantes disponibles. Chaque variante a ses propres types d'objets pour les limites et les surfaces.

Lors de l'utilisation des variantes il faut prendre en considération:

Lors du dessin des variantes, les limites de parcelle existantes sont naturellement interrompues.

L'ancienne limite de parcelle ne peut pas être barrée différemment selon les variantes.

Les fractions de parcelle ne peuvent pas être insérées automatiquement par variante.

À l'aide de scripts, vous pouvez supprimer une variante ou reprendre une variante dans la proposition de mutation.

Appendice

Glossaire

Vue

Une Vue est un affichage d'une version. Une Vue montre toujours juste une version, mais une version peut être visualisée par différentes Vues. Dans la configuration Plan de fractionnement Autriche, sont prévues les Vues: Etat Ancien (Version: ancien), Etat de Réunion et Réuni (Version: Réuni), Etat de Rectification et Rectifié (Version: Rectifié) ainsi que Plan de fractionnement et Etat Nouveau (Version: Nouveau). La Vue Plan de fractionnement affiche le Plan de fractionnement (avec les objets supprimés et nouveaux en rouge), la Vue Etat Nouveau affiche le résultat du fractionnement (les objets supprimés sont masqués, les nouveaux objets sont dessinés en noir).

Affichage

Une affichage montre les objets d'un projet selon les règles d'affichage définies. Les affichages peuvent être par ex. „Plan de situation" ou „Plan de situation n/b". Sur la base de l'affichage les objets ont un aspect graphique ou ne sont même pas visualisés.

Gestionnaire des propriétés

Par le gestionnaire des propriétés toutes les propriétés d'un ou de plusieurs objets sont visualisées ou modifiées. Il s'agit des propriétés générales comme Type d'objet, propriétés spécifiques d'une classe comme Name, Subname et Region, propriétés d'objet comme Attributs et enfin toutes les propriétés graphiques.

Configuration

La Configuration définit l'aspect et les attributs des objets. Dans GeoDesktop vous pouvez utiliser simultanément différentes configurations.

Menu contextuel

Beaucoup de commandes dans GeoDesktop peuvent être lancées par menu contextuel. Le menu contextuel est appelé en sélectionnant un objet et en cliquant sur le bouton droit de la souris. Le menu contextuel change selon l'objet que vous avez sélectionné. Toutes les commandes des menus contextuels de GeoDesktop sont aussi disponibles sur la barre multifonctionnelle.

Echelle

L'échelle active est affichée sur la barre multifonctionnelle de GeoDesktop. Il s'agit ici d'une échelle de dessin, qui influence l'échelle de visualisation des objets.

Barre multifonctionnelle

La barre multifonctionnelle est positionnée en dessous de la zone de dessin. Lors de la sélection d'un objet, dans la barre multifonctionnelle sont affichés: le filtre, l'affichage actif, la vue et la version active et enfin l'échelle active. Quand plusieurs objets sont sélectionnés, dans la barre multifonctionnelle, sont affichées les commandes contextuelles.

Objet

Quand vous dessinez un Bâtiment dans le graphique, vous avez juste à choisir "Bâtiment" ou "Point de détail" dans le Gestionnaire d'objets. L'objet "Bâtiment" resp. "Point de détail" connaît déjà la façon d'être représenté (couleur, style de ligne, ...). Il connaît aussi la position des étiquettes. Cela peut même être différent selon l'échelle! Vous ne devrez donc pas vous occuper des détails.

Classe d'objets

Définition pour les objets ayant les mêmes propriétés. Points, polygones, surfaces sont des exemples de classes d'objets.

Gestionnaire d'affichage

Dans le gestionnaire d'affichage (anciennement appelé gestionnaire d'objets) sont affichés tous les types d'objet disponibles dans la configuration active. En cliquant sur un objet on peut insérer celui-ci dans le dessin. Dans le menu contextuel des simples types d'objet, sont disponibles des commandes spécifiques, par ex.

Construire cercle pour les polygones

Insérer texte parallèle à la ligne pour les textes

Insérer cote de distance à la base des polygones pour les cotes
et d'autres commandes encore.

Type d'objet

Élément d'une classe d'objets avec un nom univoque. Par ex. "Bâtiment". Quand une ligne du type d'objet "Bâtiment" est dessinée dans le graphique, cet élément dans le graphique est un objet.

Protocole

Le protocole contient toutes les informations relevantes sur les étapes de travail exécutées. On distingue trois types de protocoles: Le **Protocole de travail** rapporte toutes les actions relevantes exécutées lors d'une session de travail.

Le **Protocole utilisateur** rapporte toutes les actions juridiquement relevantes, comme le changement des points ou des surfaces.

Dans le **Protocole d'erreurs**, sont listées toutes les erreurs survenues. Contrairement au protocole de travail, ici sont énumérés seulement les erreurs, de manière à ce que la recherche soit plus facile.

Barre d'état

La Barre d'état est affichée sur le bord en bas de la fenêtre du programme. Elle montre les informations sur le numéro de point, les options d'accrochage aux objets, le mode ortho et les types courants. Les types courants sont utilisés quand une commande insère automatiquement un objet, par ex. lors du dessin d'une polyligne, sont insérés automatiquement les points du type courant.

Editeur des styles

Editeur de styles

Modifier le style des classes d'objets et des données ESRI-Shape

L'éditeur de styles est appelé dans le menu contextuel du gestionnaire d'affichage avec la commande [Editeur de styles](#).

L'éditeur de style définit les propriétés graphiques d'une classe d'objets, ainsi que les plages d'échelle et les conditions d'affichage:

[Propriétés des objets ponctuels](#)

[Propriétés des objets lineaires](#)

[Propriétés des objets surfaciques](#)

[Plages d'échelle](#)

[Conditions](#)

Conditions

Définition des conditions d'affichage des classes d'objets.

Les conditions sont utilisées dans l'éditeur de styles pour afficher les objets d'une classe d'objets différemment en fonction des valeurs de leurs attributs. Une ou plusieurs conditions peuvent être insérées à une plage d'échelle. L'ajout d'une condition se fait dans la partie gauche de l'éditeur de style avec la commande **Ajouter condition**. La condition est alors affectée à la plage d'échelle actuellement sélectionnée.

Lorsqu'une plage d'échelle est sélectionnée, toutes les conditions sont affichées dans la partie droite de l'éditeur de style. Ici avec la barre d'outils on peut ajouter, modifier, supprimer ou ranger d'autres conditions.

□

Modifier les conditions

L'édition d'une condition se fait après la sélection d'une condition dans la partie droite de l'éditeur de style via la commande **Editer**.

Une condition peut concerner un ou plusieurs attributs. Ces expressions sont toujours liées avec AND. Pour chaque condition il faut un attribut, un opérateur et une valeur attributive.

□

Propriétés des objets surfaciques

Définition des propriétés graphiques pour le style des objets surfaciques.

Pour les objets surfaciques, un ou plusieurs hachures et une étiquette peuvent être définis.

□

Transparence

Si un solide est utilisé pour le remplissage de surface, une transparence exprimée en % peut être définie pour cet élément.

Hachurages

Symbole

Nom du bloc: Tous les blocs du fichier \ProgramData\rmDATA\Geospatial\Configurations\gisdefaulttemplate.dwg sont listés dans la liste.

Couleur: Couleur de 0-255 ou valeur RVB. Notice: L'indication de la couleur n'affecte le bloc que si celui-ci a été défini avec la couleur DUBLOC!

Largeur, Hauteur: La largeur et la hauteur du bloc sont spécifiées. Lors de la lecture du bloc, on détermine la largeur et la hauteur du bloc; cette relation peut être maintenue ou non. Dans ce dernier cas, le bloc peut être mis à l'échelle dans les deux sens.

Pixel: Valeur en unités graphiques.

mm: Valeur en mm pour l'impression sur papier.

Unité générale: Valeur dans l'unité du système de coordonnées.

Configuration de translation: Spécifie à quoi se réfère une translation (données les ordonnées et les abscisses):

Objet de base: Une translation fait référence à la rotation du premier bloc. Cette option n'aura d'effet qu'à partir du deuxième bloc.

Système de coordonnées: La translation s'effectue dans la direction du système de coordonnées.

Marge de la feuille: La translation s'effectue en direction du bord de la feuille.

Ordonnée: Translation dans la direction d'origine.

Abscisse: Translation normale à la direction d'origine.

Configuration de rotation: Spécifie à quoi se réfère la rotation:

Système de coordonnées: La direction d'origine est la direction nord du système de coordonnées.

Marge de la feuille: La direction d'origine est orientée vers le haut dans la fenêtre graphique.

Saisie d'utilisateur: n'est pas utilisé

Objet de base: La direction d'origine est la rotation du premier bloc. Cette option n'aura d'effet qu'à partir du deuxième bloc.

Rotation: Des valeurs fixes peuvent être spécifiées (en Degré), ou des valeurs doubles peuvent être utilisées à partir d'un attribut de la classe d'objet. Les valeurs d'attributs peuvent également être converties, par exemple le degré sexagesimale en degré: `valueof(-Rotation/360*400)`.

Remplissage

Motif de remplissage: Les motifs de remplissage suivants sont utilisés:

Solide: Remplissage de surface

Bitmaps: Un bitmap quelconque peut être utilisé comme motif de remplissage. Les fichiers raster proposés sont spécifiés dans le fichier \ProgramData\rmDATA\Geospatial\Configurations\StandardPatterns.xml dans la section <patterns> comme <texturePatterns>. Les fichiers image correspondants se trouvent dans le dossier du même nom.

❗ Pour obtenir de bonnes performances, les bitmaps devraient idéalement avoir une taille de 130*130 pixels ou légèrement inférieure.

Couleur: Couleur de 0-255 ou valeur RVB pour le remplissage.

Arrière-plan: Les remplissages peuvent être représentées en deux couleurs, la couleur de fond correspondante devant être indiquée ici.

Ligne du périmètre

Style de ligne: Tous les styles de ligne du fichier \ProgramData\rmDATA\Geospatial\Configurations\gisdefaulttemplate.dwg sont affichés dans la liste.

Épaisseur de ligne.

Couleur: Couleur de 0-255 ou valeur RVB.

Facteur: Mise à l'échelle du style de ligne dans la direction de la ligne.

En unités du dispositif: L'échelle du style de ligne s'effectue en pixels graphiques ou en unités du système de coordonnées.

Fin: Forme des extrémités de ligne lorsqu'une épaisseur de ligne est indiquée

Plat

Carré

Ronde

Rhomboïdal

Connexion: Forme des points sommet lorsqu'une épaisseur de ligne est indiquée

Anguleux

Arrondi

Ronde

Rhomboïdal

D'autres remplissages sont ajoutés avec  resp. supprimés avec , tandis que l'ordre d'affichage peut être modifié à l'aide des boutons fléchés.

Etiquette

Pour définir une étiquette, l'option "Créer étiquette" doit être activée. Les paramètres suivants peuvent être spécifiés pour l'étiquette:

Nom de la police

Hauteur de la police : valeur fixe ou valeur provenant d'un attribut de la classe d'objets. Les valeurs d'attributs peuvent également être converties, par exemple `valueof(Hauteur*2)`, les valeurs doubles peuvent être formatées: `Largeur#0` (sortie de la largeur sans décimale).

Pixel: Valeur en unités graphiques.

mm: Valeur en mm pour l'impression sur papier.

Unité générale: Valeur dans l'unité du système de coordonnées.

Propriétés du texte: gras, italique, souligné, couleur du texte, couleur d'arrière-plan.

Valeur du texte: Texte fixe ou valeur provenant d'un ou de plusieurs attributs de la classe d'objets, par exemple `Désignation - Diamètre nominal`. Un retour à la ligne est réalisé avec `\p`, par exemple `Désignation\pDiamètre nominal`.

Alignement: 9 alignements centrés d'en Bas à Gauche par Milieu Centre jusqu'en Haut à Droite.

Rotation: Valeur fixe en Degré ou valeur issue d'un attribut de la classe d'objet.

Aligner étiquette à l'objet de base: Défini si la rotation doit être référée à la rotation du premier bloc.

Abscisse, Ordonnée: Défini le décalage de l'étiquette (valeur fixe ou valeur d'un attribut de la classe d'objet)

Configuration de rotation: Spécifie à quoi se réfère la rotation (données les ordonnées et les abscisses):

Objet de base: La translation fait référence à la rotation du premier bloc. Cette option n'aura d'effet qu'à partir du deuxième bloc.

Système de coordonnées: La translation s'effectue dans la direction du système de coordonnées.

Marge de la feuille: La translation s'effectue en direction du bord de la feuille.

Propriétés des objets linéaires

Définition des propriétés graphiques pour le style des objets linéaires.

Pour les objets linéaires une ou plusieurs lignes, une ou plusieurs lignes, un ou plusieurs symboles (blocs) et une étiquette peuvent être définis.

Transparence

Si un remplissage solide est utilisé dans un bloc ou si la ligne est représentée par une épaisseur de ligne, une transparence exprimée en % peut être définie pour cet élément.

Lignes

Style de ligne: tous les styles de ligne du fichier `\ProgramData\rmDATA\Geospatial\Configurations\gisdefaulttemplate.dwg` sont affichés dans la liste.

Epaisseur de ligne

Couleur: Valeur de couleur de 0-255 ou valeur RVB

Facteur: Mise à l'échelle du style de ligne dans la direction de la ligne

En unités du dispositif: l'échelle du style de ligne est exprimée en pixels graphiques ou en unités du système de coordonnées

Distance parallèle: distance normale de la ligne

Fin: Forme des extrémités de ligne avec indication d'une épaisseur de ligne

Plat

Carré

Ronde

Rhomboïdal

Connexion: Forme des sommets avec indication d'une épaisseur de ligne

Anguleux

Arrondi

Ronde

Rhomboïdal

D'autres lignes sont ajoutées avec  resp. supprimées avec  ainsi que l'ordre d'affichage est modifié avec les touches fléchées.

Symbole

Nom du bloc: Tous les blocs du fichier \ProgramData\rmDATA\Geospatial\Configurations\gisdefaulttemplate.dwg sont affichés dans la liste.

Couleur: Couleur de 0-255 ou valeur RVB. Notice: L'indication de la couleur n'affecte le bloc que si celui-ci a été défini avec la couleur DUBLOC!

Largeur, Hauteur: La largeur et la hauteur du bloc sont spécifiées. Lors de la lecture du bloc, on détermine la largeur et la hauteur du bloc; cette relation peut être maintenue ou non. Dans ce dernier cas, le bloc peut être mis à l'échelle dans les deux sens.

Pixel: Valeur en unités graphiques.

mm: Valeur en mm pour l'impression sur papier.

Unité générale: Valeur dans l'unité du système de coordonnées.

Configuration de translation: Spécifie à quoi se réfère une translation (données les ordonnées et les abscisses):

Objet de base: Une translation fait référence à la rotation du premier bloc. Cette option n'aura d'effet qu'à partir du deuxième bloc.

Système de coordonnées: La translation s'effectue dans la direction du système de coordonnées.

Marge de la feuille: La translation s'effectue en direction du bord de la feuille.

Distance: Distance entre deux symboles consécutifs.

Distance parallèle: distance par rapport à la ligne de base.

Configuration de la rotation: Il définit l'élément de référence pour la rotation:

Système de coordonnées: La direction-origine est la direction nord du système de coordonnées

Marge de la feuille: La direction-origine est dirigée vers le haut de la fenêtre graphique

Saisie d'utilisateur: non utilisé.

Objet de base: La translation est référée à la rotation du premier bloc. Ce paramètre est efficace seulement à partir du deuxième bloc.

Rotation: Il est possible de donner des valeurs fixes (en degrés), ou d'utiliser des valeurs Double d'un attribut de la classe d'objets.

Les valeurs attributives peuvent être aussi converties, e.g. depuis degrés sexagésimales en degrés: `valueof(-Rotation/360*400)`.

D'autres symboles peuvent être ajoutés avec le bouton  resp. supprimés avec le bouton , l'ordre dans la liste peut être modifié par les boutons flèches.

Etiquettes

Pour définir une étiquette, il faut activer l'option "Créer étiquette". Pour l'étiquette les paramètres suivants peuvent être définis:

Nom de la police

Hauteur des caractères: Valeur fixe ou valeur d'un attribut de la classe d'objets. Les valeurs attributives peuvent être aussi calculées, e.g. `valueof(Hauteur*2)`

Pixel: Valeur en unités graphiques

mm: Valeur en mm sur le papier

Unité générale: Valeur en unité du système de coordonnées

Propriétés du texte: Gras, Italique, Souligné, Couleur texte, Couleur d'arrière-plan

Valeur du texte: Texte fixe ou valeur reprise d'un ou plusieurs attributs de la classe d'objets, e.g. `Désignation-Largeur nominale`

Alignement: 9 types d'alignements de bas-gauche à haut-droite en passant par milieu-centre sont disponibles

Rotation: Valeur fixe en degré ou valeur issue d'un attribut de la classe d'objets

Aligner étiquette à objet de base: Il définit si la rotation doit être référée à la rotation du premier bloc

Abscisse, Ordonnée: Indication du décalage de l'étiquette (valeur fixe ou valeur issue d'un attribut de la classe d'objets, ou valeur interne: par ex. placer le texte au milieu de la ligne: abscisse: `valueof(internal~length2d/2)`), alignement sur le point de départ

Configuration de la translation: Il définit l'élément de référence pour la translation (données des ordonnée et abscisse):

Objet de base: La translation est référée à la rotation du premier bloc. Ce paramètre est efficace seulement à partir du deuxième bloc.

Système de coordonnées: La translation est appliquée en direction du système de coordonnées.

Marge de la feuille: La translation est appliquée en direction de la marge de la feuille.

Aligner selon: Option active, quand l'étiquette est alignée à l'objet de base. Il définit le point d'insertion de l'étiquette.

Premier segment
Dernier segment
Moyen segment
Segment le plus long
Segment le plus court
Point de départ: Point de départ du segment concerné

Propriétés des objets ponctuels

Définition des propriétés graphiques pour le style des objets ponctuels.

Pour les objets ponctuels un ou plusieurs symboles (blocs) et une étiquette peuvent être définis.

□

Transparence

Si un remplissage solide est utilisé dans un bloc une transparence exprimée en % peut être définie pour cet élément.

Blocs

Nom du bloc: Tous les blocs du fichier \ProgramData\rmDATA\Geospatial\Configurations\gisdefaulttemplate.dwg sont affichés dans la liste.

Couleur: Couleur de 0-255 ou valeur RVB. Notice: L'indication de la couleur n'affecte le bloc que si celui-ci a été défini avec la couleur DUBLOC!

Largeur, Hauteur: La largeur et la hauteur du bloc sont spécifiées. Lors de la lecture du bloc, on détermine la largeur et la hauteur du bloc; cette relation peut être maintenue ou non. Dans ce dernier cas, le bloc peut être mis à l'échelle dans les deux sens.

Pixel: Valeur en unités graphiques.

mm: Valeur en mm pour l'impression sur papier.

Unité générale: Valeur dans l'unité du système de coordonnées.

Configuration de translation: Spécifie à quoi se réfère une translation (données les ordonnées et les abscisses):

Objet de base: Une translation fait référence à la rotation du premier bloc. Cette option n'aura d'effet qu'à partir du deuxième bloc.

Système de coordonnées: La translation s'effectue dans la direction du système de coordonnées.

Marge de la feuille: La translation s'effectue en direction du bord de la feuille.

Ordonnée: Translation dans la direction d'origine.

Abscisse: Translation normale à la direction d'origine.

Configuration de rotation: Spécifie à quoi se réfère la rotation:

Système de coordonnées: La direction d'origine est la direction nord du système de coordonnées.

Marge de la feuille: La direction d'origine est orientée vers le haut dans la fenêtre graphique.

Saisie d'utilisateur: non utilisé.

Objet de base: La translation est référée à la rotation du premier bloc. Ce paramètre est efficace seulement à partir du deuxième bloc.

Rotation: Il est possible de donner des valeurs fixes (en degrés), ou d'utiliser des valeurs Double d'un attribut de la classe d'objets.

Les valeurs attributives peuvent être aussi converties, e.g. depuis degrés sexagésimales en degrés: $\text{valueof}(-\text{Rotation}/360*400)$.

D'autres blocs peuvent être ajoutés avec le bouton  resp. supprimés avec le bouton , l'ordre dans la liste peut être modifié par les boutons flèches.

Etiquettes

□

Pour définir une étiquette, il faut activer l'option "Créer étiquette". Pour l'étiquette les paramètres suivants peuvent être définis:

Nom de la police

Hauteur des caractères: Valeur fixe ou valeur d'un attribut de la classe d'objets. Les valeurs attributives peuvent être aussi calculées, e.g. $\text{valueof}(\text{Hauteur}*2)$

Pixel: Valeur en unités graphiques

mm: Valeur en mm sur le papier

Unité générale: Valeur en unité du système de coordonnées

Propriétés du texte: Gras, Italique, Souligné, Couleur texte, Couleur d'arrière-plan

Valeur du texte: Texte fixe ou valeur reprise d'un ou plusieurs attributs de la classe d'objets, e.g. $\text{Désignation-Largeur nominale}$

Alignement: 9 types d'alignements de bas-gauche à haut-droite en passant par milieu-centre sont disponibles

Rotation: Valeur fixe en degré ou valeur depuis un attribut de la classe d'objets

Aligner étiquette à objet de base: Il définit si la rotation doit être référée à la rotation du premier bloc

Abscisse, Ordonnée: Définit le décalage de l'étiquette (valeur fixe ou valeur d'un attribut de la classe d'objet)

Configuration de la translation: Il définit l'élément de référence pour la translation (données des ordonnée et abscisse):

Objet de base: La translation est référée à la rotation du premier bloc. Ce paramètre est efficace seulement à partir du deuxième bloc.

Système de coordonnées: La translation est appliquée en direction du système de coordonnées.

Marge de la feuille: La translation est appliquée en direction de la marge de la feuille.

Attributs internes

Liste des attributs internes

Classe	Attribut
AlignedDimension	Internal~DimensionValue
	Internal~DimensionValueExact
AngularDimension	Internal~DimensionValue
	Internal~DimensionValueExact
	Internal~DimensionBaseEast
	Internal~DimensionBaseNorth
	Internal~DimensionBaseElevation
ArcDimension	Internal~Radius
	Internal~Arc Length
	Internal~Bowstring
	Internal~Deviation
	Internal~ExactRadius
	Internal~ExactArc Length
	Internal~ExactBowstring
	Internal~ExactDeviation
	Internal~DimensionStartEast
	Internal~DimensionStartNorth
	Internal~DimensionStartElevation
	Internal~DimensionEndEast
	Internal~DimensionEndNorth
	Internal~DimensionEndElevation
Area	Internal~AreaLabel
	Internal~AreaValue
	Internal~AreaValueExact
	Internal~Boundary2d
	Internal~Boundary2dExact
	Internal~AreaDelta
	Internal~AreaDeltaPercent
BaseDimension	Internal~DimensionStartEast
	Internal~DimensionStartNorth
	Internal~DimensionStartElevation
	Internal~DimensionEndEast
	Internal~DimensionEndNorth
BaselinePoint	Internal~DimensionEndElevation
	Internal~DimensionValueAbscissa
	Internal~DimensionValueOrdinate
	Internal~DimensionValueAbscissaTotal
	Internal~ExactDimensionValueAbscissa
	Internal~ExactDimensionValueOrdinate
	Internal~ExactDimensionValueAbscissaTotal
	Internal~ExactDimensionValueAbscissaTotalWithSign
	Internal~DimensionStartEast

	Internal~DimensionStartNorth
	Internal~DimensionStartElevation
BasePointSymbol	Internal~AbscissaValue
PointResult	Internal~PointLabel
	Internal~Slope
	Internal~SlopePercent
	Internal~SlopePer mille
	Internal~East
	Internal~North
	Internal~Elevation
	Internal~Pointstation
	Internal~Pointstation3d
	Internal~Distance2d
	Internal~Distance3d
	Internal~Gauge
	Internal~AbsoluteElevationWithGauge
	Internal~ConstraintType
LineString	Internal~Length2d
	Internal~VertexNumber
	Internal~East
	Internal~North
	Internal~Elevation
Point	Internal~PointLabel
	Internal~East
	Internal~North
	Internal~Elevation
	Internal~Gauge
	Internal~Indicator
	Internal~MeasureCode
	Internal~Elevation2
	Internal~PointProtectionPosition
	Internal~PointProtectionElevation
Profile	Internal~PreventDraw
	Internal~ComparisonPlaneOverride
	Internal~ScaleLength
	Internal~ScaleHeight
	Internal~Querprofil-Stationierung
	Internal~Nullstationierung
	Internal~Profilname
	Internal~Stationierung absteigend
	Internal~StationAtStart
	Internal~StationAtEnd
	Internal~Name
	Internal~Station
	Internal~Parent
	Internal~StationDescending
Text	Internal~TextValue
ThreePointSymbol	Internal~OrdinateValue
LabeledObject	Internal~Region
	Internal~Name
	Internal~SubName
GraphicObject	Internal~ObjectType
	Internal~Version

	Internal~Action
AttributedObject	Internal~ID
	Internal~ObjectClass
DtmModel	Internal~RebCodeNumber
	Internal~Name
	Internal~Description
	Internal~SurveyDate
	Internal~Editor
	Internal~CreationDate
	Internal~CountPoints
	Internal~CountConstraints
	Internal~CountTriangles
	Internal~BaseArea
	Internal~TopArea
	Internal~PathOfExternalProject
VolumeObject	Internal~PrismCount
	Internal~VolumeAggradation
	Internal~VolumeDegradation
VolumePrism	Internal~Area2d
	Internal~Area3d
	Internal~Volume
	Internal~MeanElevation
	Internal~PrismNumber
ThematicSurface	Internal~MinElevation
	Internal~MaxElevation
	Internal~MinSlope
	Internal~MaxSlope
	Internal~MinSlopeDegrees
	Internal~MaxSlopeDegrees
	Internal~ModelName

Étiquettes

Créer une étiquette dans l'Editeur de styles.

Si une classe d'objets est modifiée dans l'[éditeur de styles](#), il est également possible de configurer une étiquette.

Plages d'échelle

Définir des plages d'échelle pour l'affichage des classes d'objets.

Une classe d'objets peut contenir une ou plusieurs plages d'échelle, qui donnent des informations sur l'échelle à laquelle ses objets sont affichés dans la fenêtre graphique. L'échelle par défaut est définie pour la plage de 0 à l'infini. S'il y a des chevauchements dans les plages d'échelle (par ex. 0-1000 couleur rouge, 500-2000 couleur verte), la première plage d'échelle trouvée dans la liste gagne. Toutes les zones d'échelle sont affichées dans la partie gauche de l'éditeur de style. Chaque plage d'échelle peut contenir une ou plusieurs conditions. La barre d'outils permet de définir de nouvelles plages d'échelle et de nouvelles conditions et de déterminer l'ordre des plages d'échelle et des conditions. Un style doit être défini pour chaque condition.

① Voir aussi le chapitre [Conditions](#)

Par défaut, chaque plage d'échelles a une condition par défaut `default`. Si celle-ci est sélectionnée, les propriétés de la classe d'objets s'affichent dans la partie gauche de l'éditeur de style.

① Si le style `default` est supprimé, l'élément ne sera affiché que si l'une des autres conditions indiquées est remplie.

Le menu contextuel d'une plage d'échelle permet de la modifier ou de la supprimer. .

Configuration

Éditeur de configuration

Interface d'utilisateur de l'éditeur de configuration

Dialogue des affichages

Paramètres dans le dialogue des affichages

Les objets d'une configuration peuvent être visualisés dans différents affichages. Par exemple une ligne de limite peut être affichée en noir dans l'affichage "Nature", et en jaune dans l'affichage "Carte". Chaque configuration doit avoir au moins un affichage défini. Si plusieurs affichages sont configurés, lors de la modification d'une Géodatabase on peut passer d'un à l'autre. Dans le dialogue on peut créer de nouveaux affichages et renommer des affichages existants, ou les supprimer. Depuis menu contextuel on peut modifier l'ordre des affichages.

Dialogue des versions

Paramétrages dans le dialogue des versions.

Ici les versions pour les configurations versionnées, sont définies.

 Les fonctions du programme sont basées sur les versions telles que définies dans les configurations rmDATA.

Dialogue des vues

Paramètres dans le dialogue des vues

Les vues, pour les configurations versionnées, sont définies ici.

 Les fonctions du programme sont basées sur les vues telles que définies dans les configurations rmDATA.

Dialogue des filtres

Paramètres dans le dialogue des filtres

Les filtres permettent de limiter le nombre de données affichées selon des critères bien déterminés. Un filtre peut être défini par l'utilisateur lors du travail avec une Géodatabase ou être déjà prédéfini dans la configuration. Les filtres prédéfinis sont chargés dans la Géodatabase depuis la configuration et sont tout de suite disponibles. La définition du filtre est exécutée comme pour la définition des filtres en mode d'édition.

Dialogue des sources de données externes

Paramètres dans le dialogue des sources de données externes

Les attributs peuvent être aussi copiés ou liés avec une source de données externe. Dans ce dialogue tous les paramètres de connexion à la source de données externe sont définis, ainsi pour les futures configurations d'attributs vous accédez aux tables correspondantes de la source externe.

 Les sources de données externe sont disponibles seulement dans GeoDesktop.

Dialogue: Groupes d'objets

Paramètres dans le dialogue des groupes d'objets

Les groupes d'objets sont groupes de types d'objets de la configuration. Ils sont utilisés pour le calcul de surface et pour d'autres commandes ou ils peuvent être utilisés pour les filtres.

Un type d'objets peut être attribué à un ou plusieurs groupes d'objets.

Un groupe d'objet peut aussi être attribué à un autre groupe d'objets.

Dans le dialogue on peut créer des nouveaux groupes d'objets. A un nouveau groupe d'objets on peut attribuer des types d'objets ou

d'autres groupes d'objets. En outre les groupes d'objets existants peuvent être modifiés, renommés ou supprimés.

Utilisation des groupes d'objets

Calcul de surface Pour les surfaces, dans la clé

Groupes d'objets du périmètre de surface
--

 vous pouvez donner un groupe d'objets, dans lequel toutes les polygones qui la délimitent sont contenues.

Groupes d'objets avec un nom fixe

Les groupes d'objets suivants ont une signification particulière

Nom du groupe d'objets	Utilisé dans	Description
Croix du quadrillage	Gestionnaire d'affichage	Pour les types de points de ce groupe d'objets, la commande "Insérer croix du quadrillage" peut être démarrée. <i>i</i> Disponible seulement en Autriche.
Fractions d'immeuble	Gestionnaire d'affichage	Pour les surfaces de ce groupe d'objets, la commande "Fractions d'immeuble automatiques" peut être démarrée. <i>i</i> Disponible seulement en Autriche.
Grundstücke Benützungsabschnitte Rechtliche Zusatzinformationen Trennstücke	rmKATOffice Export	Ces groupes d'objets sont utilisés pour le rmKATOffice-Export genutzt. <i>i</i> Disponible seulement en Autriche.
Gittermarken	Gestionnaire d'affichage	Pour les types de points de ce groupe d'objets, la commande "Insérer Gittermarken". <i>i</i> Disponible seulement en Allemagne.
Parcelles	Exporter équilibrage des surfaces	Via le groupe d'objets, les parcelles à considérer pour l'exportation de l'équilibrage des surfaces sont identifiées. <i>i</i> Disponible seulement en Suisse.
Cotation	GDA-Exportation	Via le groupe d'objets, pour les cotes de distance, les points relatifs à la cotation sont filtrés et exportés.
Réunions de propriétés	Réunion parcellaire	Les surfaces de ce groupe d'objets sont considérées pour le calcul de valorisation. <i>i</i> Disponible seulement pour le module Réunion parcellaire.
Bonitäten	Réunion parcellaire	Les surfaces de ce groupe d'objets sont considérées pour le calcul de valorisation. <i>i</i> Disponible seulement pour le module Réunion parcellaire.
Klassifizierung	Flurneuordnung LU	Les surfaces de ce groupe d'objets sont considérées pour le calcul de valorisation. <i>i</i> Disponible seulement pour le module Flurneuordnung LU.

Dialogue des groupes d'affichage

Paramétrisation dans le dialogue des groupes d'affichage

Les groupes d'affichage regroupent les types d'objets dans des groupes omogènes d'objets. Les groupes sont montrés dans le gestionnaire d'affichage. Le regroupement vous permet de chercher plus facilement les types d'objets et de les afficher ou masquer de manière groupée.

Un type d'objets peut être attribué à **un seul** groupe d'affichage.

Un groupe d'affichage peut aussi être imbriqué dans un autre groupe d'affichage.

Dans le dialogue, on peut créer de nouveaux groupes d'affichage et à chaque nouveau groupe d'affichage on peut attribuer des types d'objets ou d'autres groupes d'affichage. En outre les groupes d'affichage existants peuvent être modifiés, renommés ou supprimés.

Ajouter un groupe d'affichage

Avec  vous pouvez ajouter un nouveau groupe d'affichage.

Editer un groupe d'affichage

Avec  ou avec  vous pouvez modifier le nom d'un groupe d'affichage.

Supprimer un groupe d'affichage

Avec  ou  vous pouvez supprimer un groupe d'affichage.

Ajouter des types d'objets dans un groupe

Dans le dialogue "Groupes d'affichage" il y a toujours tous les types d'objets. Les types d'objets pas encore attribués à un groupe d'affichage, se trouvent automatiquement dans le groupe "Objets sans groupe". Utilisez le Drag&Drop pour déplacer un type d'objets dans le groupe souhaité. (Dans ce but placez le pointeur de la souris sur le type et maintenez enfoncé le bouton de la souris. Faites glisser le type d'objets sur le groupe d'affichage de destination et ici relâchez le bouton de la souris)

Imbriquer des groupes d'affichage

Faire glisser le groupe d'affichage avec le Drag&Drop dans le groupe souhaité. (Dans ce but placez le pointeur de la souris sur le groupe d'affichage et maintenez enfoncé le bouton de la souris. Faites glisser le groupe d'affichage sur le groupe d'affichage de destination et ici relâchez le bouton de la souris)

Trier des groupes d'affichage

Les groupes d'affichage sont triés dans l'ordre dans lesquels vous les avez insérés dans la configuration. Vous pouvez quand-même trier les groupes d'affichage via le Drag&Drop.

Dialogue des propriétés

Paramètres dans le dialogue des propriétés

Affichage par défaut: Si dans une Géodatabase plusieurs configurations sont chargées, il est possible qu'ils aient différents affichages. Si par ex. l'affichage DAR1 est activé depuis la Configuration1 dans la Géodatabase (en Mode Édition de GeoDesktop ou dans GeoMapper), les données depuis la Configuration2 ne seront pas affichées, car DAR1 n'existe pas dans la Configuration2. Mais si dans la Configuration2 un affichage par défaut est défini, alors les données depuis la Configuration2 seront visualisées avec cet affichage.

Applications: Eventuelles applications qui sont activées (ou désactivées) automatiquement lors du chargement (ou déchargement) de la configuration.

Fichier motif de remplissage: Si à côté du motif de remplissage standard, d'autres motifs de remplissage sont nécessaires, alors ils peuvent être définis dans un fichier XML. Voir aussi [Fichier motif de remplissage](#) Le fichier XML en question est à déposer avec la configuration créée.

Numéro de module: Pour les configurations protégées, le numéro de module est visible ici.

Nom: Nom de la configuration

Dessin prototype: Dans le fichier DWG donné, se trouvent les blocs, les layers, les styles de ligne, les styles de texte, etc. Le dessin prototype est utilisé aussi comme gabarit pour exporter, depuis une Géodatabase, les données en format DWG. Le fichier DWG en question est à déposer avec la configuration créée. Voir aussi [Astuces pour la création de configurations](#)

Version: Il définit la version de la configuration en question.

Mode de versionnement: Il active le versionnement des types d'objet.

Dialogue de la console de commande

Création automatisée de configurations

Depuis la console de commande on peut créer la configuration par script de commande.

Types d'objets

Nouveau type

Créer un nouveau type d'objet

Avec **Ajouter** un nouveau type d'objets de la classe d'objet courante est créé. Ensuite, dans la fenêtre de gauche les nouveaux types d'objets avec les chapitres "Attributs" et "Base" sont créés.

Modification des types d'objet

Dialogue pour modifier les types d'objet

Le dialogue pour modifier les types d'objet est organisé dans différents onglets, qui représentent toutes les classes d'objets d'une configuration. Dans la fenêtre de gauche sont affichés les types d'objet et les attributs configurés, les affichages, les vues et les règles de style. Dans la fenêtre de droite les clés des objets avec leurs valeurs configurés sont ordonnées.

Les simples clés des objets sont décrites pour chaque classe d'objet dans le chapitre correspondant de ce document d'aide.

Style-View

Avec la commande **Style-View** l'arborescence des types d'objet peut être changée. Sur la partie supérieur sont ordonnés maintenant les styles et les attributs, en bas se trouvent les types d'objet. Ainsi il est très facile, d'éditer de manière globale tous les objets d'un certain style ou tous les objets, qui ont un attribut déterminé.

Affichage de Base

L'affichage "Base" est disponible pour chaque type d'objets et sert comme défaut pour tous les autres affichages.

❗ L'affichage "Base" même, n'est pas sélectionnable dans product. Seulement les affichages basés sur lui.

❗ Toutes les clés d'un type d'objets, qui dans les affichages configurés, ne changent pas, devraient être configurées dans cet affichage!

Ajouter un affichage

Pour qu'un objet puisse être visualisé dans le graphique, il doit (au moins un) être ajouter à un affichage. Dans ce but, dans le menu contextuel de "Base" sélectionner l'option "Ajouter"

Dans le dialogue "Ajouter style" sélectionnez l'affichage désiré, ainsi que la plage d'échelle. Si une échelle "de 0 - ..." est définie et aucune échelle plus précise n'est définie, alors ce style sera utilisé comme défaut.

Exemple 1: 0-1000: couleur jaune 1001-2000: couleur vert Pour 1:500 est jaune, pour 1:1500 est vert, pour 1:2500 est à nouveau jaune

Exemple 2: 1-1000: couleur jaune 1001-2000: couleur vert Pour 1:500 est jaune, pour 1:1500 est vert, pour 1:2500 l'objet est affiché avec le défaut interne

Clé

Ajouter une clé

Les clés grisées ne sont pas configurées dans le style sélectionné, les valeurs affichées viennent d'autres défauts.

❗ Pour des configurations performantes il faudrait définir seulement les clés nécessaires.

Pour modifier une clé grisée:

Double-cliquez sur le nom de la clé désirée.

Sélectionnez "Ajouter" dans le menu contextuel de la clé

Ensuite le nom de la clé de gris devient noir et la valeur de la clé peut être modifiée. La modification doit être confirmée avec ENTER.

Masquer la clé par défaut

Pour un meilleur aperçu, avec le bouton **Masquer clés par défaut** seront affichées seulement les clés configurées pour l'affichage sélectionné.

Copier la clé

Les clés, par un menu contextuel d'un style, peuvent être copier d'un style dans un autre style:

Copier clé -> **Ajouter clé**. Si lors de la copie un filtre est actif, seulement les clés affichées sont copiées. Les clés existantes sont écrasées. Les clés, avec la multi-sélection, peuvent être copiées en une fois sur plusieurs styles.

Section 'ajouter'

Quelques sections peuvent se trouver plus d'une fois dans la configuration. Par exemple une ligne composée, dans la configuration, par deux lignes parallèles, alors la première ligne est configurée dans la section "Ligne 1", la deuxième ligne dans la section "Ligne 2". Pour pouvoir configurer la deuxième section, elle doit auparavant être insérée via le menu contextuel sur "Ligne 1", commande "Ajouter".

Attributs

Définir les attributs

Dans le menu contextuel du chapitre "Attributs" des nouveaux attributs peuvent être ajoutés à un type d'objet. Après la saisie du nom, l'attribut est montré dans l'arbre. En cliquant sur l'attribut dans l'arbre, les relatives clés sont affichées dans la fenêtre de droite.

Groupes d'attributs

Les attributs peuvent être groupées, ainsi durant l'élaboration des objets avec beaucoup d'attributs, une meilleure vue d'ensemble est garantie. En cliquant sur l'enregistrement "Attributs" dans l'arbre, les groupes existants sont affichés dans la fenêtre de droite. Un nouveau groupe est créé via le menu contextuel dans la fenêtre des groupes. En standard tous les attributs se trouvent dans le groupe "aucun". Pour déplacer un attribut dans un autre groupe, cliquez sur le groupe "aucun", ouvrez après dans la fenêtre en bas le menu contextuel de l'attribut désiré et sélectionnez "Déplacer dans le groupe". Aussi l'ordre des attributs est gérable via le menu contextuel d'un attribut dans la fenêtre de droite.

Condition de visibilité pour les groupes

À un groupe d'attributs on peut ajouter une condition de visibilité. Elle définit, si lors du travail, un groupe est visible ou non. La condition de visibilité est affectée à un groupe via le menu contextuel, par ex. **Chargenull** : le groupe est visible, si l'attribut "Charge" n'est pas vide.

Copier les attributs

Les attributs d'un objet, peuvent être copiés via le menu contextuel, sur un autre objet:

Copier -> menu contextuel de "Attributs": **Coller**

Ajouter une règle de style en fonction de l'échelle (plage d'échelle)

Définition de règles de style avec différents visibilités et affichages dépendant de l'échelle de zoom ou de travail. Quand on travail avec des grands fichiers, les plages d'échelles sont très importantes pour les performances.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le type d'objet et sélectionnez "Ajouter"

Sélectionnez l'affichage, dont les clés représentent les valeurs par défaut pour la règle de style

Sélectionnez la plage d'échelles

Cochez l'option "Ajouter comme règle de style"

Les règles de style agissent de la manière suivante:

Mode de visualisation (GeoDesktop) resp. dans l'affichage de vue d'ensemble

Si aucune règle de style n'est définie, l'objet est affiché selon l'affichage configuré (indépendamment de l'échelle de zoom courante)

Si une règle de style est définie: Et l'échelle de zoom est à l'intérieur de la règle de style définie, l'affichage de la règle est valable. Si pour l'échelle de zoom n'existe aucune règle de style, l'objet n'est pas affiché.

Lors de l'élaboration des données (Mode Edition)

Les paramètres de la règle de style écrasent les paramètres de l'affichage. L'échelle de travail définie dans la barre multifonctionnelle, est valable.

❗ Les clés, qui ne sont pas définies dans une règle de style, sont reprises depuis l'affichage configuré resp. depuis le style "Base".

⚠ Lors de la configuration des règles de styles, les plages d'échelles ne doivent pas être superposées.

- ❗
- **Mode de visualisation (GeoDesktop) resp. dans l'affichage de vue d'ensemble:** Le type d'objet est visible seulement dans l'échelle de zoom de 0 - 2000
 - **Lors de l'élaboration des données (Mode Edition):** Le type d'objet est toujours visible. Les clés depuis *Lageplan#0-2000#default#Lageplan#0-2000* sont valables. Quand on travail dans une échelle entre 500 et 2000 pour toutes les clés, qui n'ont pas été définies explicitement, sont valables les paramètres depuis *Lageplan#500-2000*.

Ajouter une règle de style en fonction de l'attribut

La définition d'une règle de style dépendant d'un attribut c'est la définition de différents affichages dépendants des attributs.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le type d'objet et sélectionnez "Ajouter"

Sélectionnez l'affichage, dont les clés représentent les valeurs par défaut pour la règle de style

Sélectionnez la plage d'échelles

Cochez l'option "Ajouter comme règle de style"

Activez la 1ère condition avec le bouton

Sélectionnez l'attribut

Définissez l'opérateur de comparaison

Définissez la valeur de comparaison

Ajoutez les éventuelles autres conditions

Fermez le dialogue avec

❗ Pour la règle de style l'échelle est analysée en premier, ensuite les conditions. Si l'échelle concorde avec l'échelle d'une règle de style, la règles de style n'est plus vérifiée avec d'autres plages d'échelles.

❗ Il y a deux règles de style définies, la valeur de Bez = def, échelle définie = 500 **Natur#1-1000#Quand Bez = abc#Natur#1-1000 Natur#1-5000#Quand Bez = def#Natur#1-5000** La première échelle valable est pour la règle de style 1-1000. Vue que la condition pour Bez n'est pas remplie, l'objet n'est pas affiché du tout. Pour l'échelle 1:1500 l'objet est affiché avec les paramètres de la règle de style 1-5000.

❗ On conseille pour chaque plage d'échelle de définir aussi une règle de style de défaut. Elle est ainsi valable quand aucune des conditions n'est pas remplie. Par exemple **Natur#1-1000#default#Natur#1-1000**

Filtrer les types d'objets

Pour travailler plus facilement avec les types d'objets, un filtre est disponible dans l'éditeur de configuration:

Filtre par nom de type: Seulement les types d'objets correspondant au filtre sont affichés

Filtre par nom d'attribut: Seulement les types d'objets avec cet attribut configuré sont affichés

Filtre par groupes d'objets configurés: Seulement les types d'objets appartenant au groupe sont affichés

Filtre par sections: Ce filtre est utilisé en combinaison du filtre par nom de clé resp. valeur de clé, par ex. visualisation de tous les objets que dans la section "Ligne1" ont la Couleur=Blau

Filtre par clé (nom de la clé): Seulement les clés sélectionnées sont affichées dans la fenêtre de droite

Filtre par valeur de clé: Seulement les objets avec la valeur données sont affichés. En outre, les styles où la valeur existe, sont marqués en rouge et seulement les clés où la valeur existe sont affichées dans la fenêtre à droite.

Vue en tableau

La **Vue en tableau** montre toutes les clés de l'objet affiché, dans une structure en tableau. Les clés dans la vue en tableau peuvent être recherchées ou modifiées, en outre le contenu de la vue en tableau peut être copié dans le presse-papier et inséré dans Excel. Une fois modifiées les données dans Excel, via le presse-papier, les données peuvent être reprises dans la vue en tableau encore ouverte.

 Lors de l'insertion des données depuis Excel, la structure des colonnes ne doit pas être modifiée, seulement les valeurs des clés peuvent être modifiées! N'ajouter donc pas des nouvelles lignes pour des nouveaux types d'objets ou des colonnes pour des nouveaux attributs.

 Si avant d'ouvrir la vue en tableau vous filtrez l'affichage, alors seulement les types d'objets resp. les clés filtrés seront visibles.

Menu Fichiers

Exportation des noms d'objets et des attributs

Exportation des noms d'objets et des attributs avec listes de valeurs dans un fichier CSV

Dans **Menu:** [Fichier - Exporter en CSV...] tous les types d'objet avec leurs attributs et listes de valeurs sont exportés dans un fichier CSV. Ce fichier peut être ouvert avec EXCEL et offre une aperçu sur tous les types d'objet existants, leurs attributs et les listes de valeurs relatives.

 L'exportation fonctionne seulement avec des configurations de modules non protégés

Export XML

Exportation d'une configuration

Exportation de toutes les clés d'une configuration vers un fichier XML

Dans **Menu:** [Fichier - Exporter en XML...] tous les objets avec leurs clés sont complètement exportés dans un fichier XML. De cette manière, toutes les modifications apportées à une configuration peuvent être suivies par comparaison de fichiers exportés.

 L'exportation fonctionne seulement avec configurations de modules non protégés

Description du format XML des configurations rmDATA

Description de la structure

Cette description met à disposition une vue d'ensemble sur la structure de la configuration en format XML. Pour clarté, ici on a décrits seulement un type d'objets, un groupe d'affichage, etc. il s'agit donc d'un exemple et non pas d'une configuration complète. Aussi pour les clés des attributs et pour les représentations graphiques la description a été fortement réduite. La description complète des clés se trouve dans la description de la configuration. Dans cette description on trouve seulement un type d'objets de la classe d'objets "Point". Les types d'objets des autres classes sont listé de la même manière.

Structure

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> *En-tête*

<Configuration>

<Settings> *Paramètres généraux de la configuration, entre autres:*

<VersionMode>OnModi1</VersionMode> *Représentation versionnée*

<TemplateDWG>CH_Mutation.dwg</TemplateDWG> *Dessin prototype pour les symboles*

<Name Version="1803">CH_Mutation</Name> *Numéro de version*

</Settings>

<Filters /> *Filtre déjà défini dans la configuration (facultatif)*

<ObjectGroups> *Regroupement de types d'objets dans groupes d'objets*

<ObjectGroup Name="Parcelles">

<ObjectTypeName>Parcelle</ObjectTypeName>

</ObjectGroup>

</ObjectGroups>

<Versions> *Dans les configurations versionnées, les noms des singles versions sont listés ici*

<Version Id="1" Name="ancien" PredecessorId="0" />

<Version Id="2" Name="nouveau" PredecessorId="1" />

</Versions>

<Representations> *Noms des affichages*

<Representation Id="0" Name="Base" />

<Representation Id="1" Name="Plan de situation" />

</Representations>

<Views> *Noms des vues dans les configurations versionnées*

<View Id="2" Name="ancien état" VersionId="1" />

<View Id="3" Name="Mutation" VersionId="2" />

<View Id="4" Name="En vigueur" VersionId="2" />

</Views>

<DisplayGroups> *Regroupement de types d'objets dans groupes d'affichage. Dans ces groupes, les types d'objets sont listés dans le gestionnaire d'affichage.*

<DisplayGroup Name="Cadastre">

<DisplayGroup Name="Points fixes"> *Les groupes d'affichage peuvent être imbriqués. Ici le groupe d'affichage "Points fixes" est inséré dans le groupe d'affichage "Cadastre". Chaque groupe d'affichage peut contenir des types d'objets et d'autres groupes d'affichage.*

<ObjectTypeName>PFP1</ObjectTypeName> *Liste des types d'objets*

</DisplayGroup>

</DisplayGroup>

</DisplayGroups>

<ObjectTypes>

<ObjectType Name="Arbre" Class="Point"> *Type d'objets avec le nom "Arbre" de la classe d'objets point. Plus loin vous trouvez une liste des classes d'objets disponibles.*

<Properties> *Propriétés générales du type d'objets*

<Property Name="Synonyme" Value="" /> *En autres il y a la propriété du synonyme. Si en raison d'une norme, un type d'objets doit être défini avec un code, avec ce synonyme il y a aussi un texte qui donne à l'utilisateur une information plus éloquente.*

</Properties>

<AttributeGroups> *Les attributs d'un type d'objets peuvent être regroupés.*

<AttributeGroup Name="" VisibilityCondition="" GroupOrder="0"> *Dans cet exemple aucun groupe n'a été créé dans la configuration. Le groupe exporté est le défaut.*

<GroupAttribute Typename="DiamCouronne" AttributeOrder="0" /> *Liste des attributs dans le groupe. Les propriétés des simples attributs sont décrits plus loin.*

<GroupAttribute Typename="Circonférence tronc" AttributeOrder="1" />

<GroupAttribute Typename="Type d'arbre" AttributeOrder="2" />

<GroupAttributes />

</AttributeGroup>

```

</AttributeGroups>
<Attributes>
<Attribute Name="Type d'arbre" Type="System.String"> Attribut du type Text. Les types disponibles sont listés plus loin.
<Property Name="Alias" Value="" /> 'Si en raison d'une norme, l'attribut doit avoir un nom bien déterminé, avec l'alias on peut
afficher dans l'interface utilisateur un nom différent.
<Property Name="DateFormat" Value="" /> Format de la date pour l'impression
<Property Name="Formula" Value="" /> Formule exécutée lors de la création de l'objet.
<Property Name="InsertFirstValueDefault" Value="False" /> Insertion automatique de la 1ère valeur de la liste
<Property Name="IsRequired" Value="False" /> "Attribut obligatoire"
<Property Name="ValueList" Value="Eiche=Eiche|Buche=Buche|Marille=Marille" /> Liste de valeurs
<Property Name="ValueListExclusive" Value="False" /> Seulement les valeurs de la liste sont valables (Oui/non)
</Attribute>
</Attributes>
<KeyValuePairs> Paramètres généraux du type d'objets
<KeyValuePair Key="IsPointLabelRequired" Type="System.Boolean" Value="False" ConsiderScaleFactor="False" /> Pour les
points on peut définir qu'à la création du point il faut donner un nom.
<KeyValuePair Key="MeasureCodes" Type="System.String" Value="510" ConsiderScaleFactor="False" /> Entrée d'un code
nature pour le type d'objets
</KeyValuePairs>
<Styles> Définition de la représentation graphique
<Style Id="1" Representation="Base" ScaleRange="0-0" Action="Unknown" RepresentationOfView="Base"> Configuration
générale du type d'objets
<Sections>
<Section Id="1"> Propriétés graphiques générales
<SectionType>Main</SectionType>
<KeyValuePairs>
<KeyValuePair Key="Color" Type="rmdata.Graphic.Color" Value="256" ConsiderScaleFactor="False" /> Couleur
<KeyValuePair Key="Layer" Type="System.String" Value="Gelaende_Arbre" ConsiderScaleFactor="False" /> Layer
</KeyValuePairs>
</Section>
<Section Id="1"> 1ère section du type "Bloc"
<SectionType>Block</SectionType>
<KeyValuePairs>
<KeyValuePair Key="Name" Type="System.String" Value="BAUM_LAUB" ConsiderScaleFactor="False" /> Nom du bloc dans
le dessin prototype
</KeyValuePairs>
</Section>
<Section Id="3"> La 3ème annotation (les deux précédentes, dans cette description, sont omises)
<SectionType>Annotation</SectionType>
<KeyValuePairs>
<KeyValuePair Key="Height" Type="System.Double" Value="1,5" ConsiderScaleFactor="True" /> Hauteur du texte
<<KeyValuePair Key="Text" Type="System.String" Value="Genre=lt;Type d'arbregt;" ConsiderScaleFactor="False" /> Avec
chevrons on accède à l'attribut Type d'arbre
</KeyValuePairs>
</Section>
</Sections>
<Style Id="2" Representation="Plan de situation" ScaleRange="0-0" Action="Unknown" RepresentationOfView="Base"> Clé
graphique pour l'affichage du Plan de situation. Pour chaque clé, non configurée ici, l'affichage "Base" est accédé.
<Sections />
</Style>
</Styles>
<StylingRules> Conditions pour l'affichage. Pour les grands projets on peut définir quels objets et dans quelle échelle sont affichés
dans l'affichage.
<StylingRule Representation="Plan de situation" ScaleRange="0-1000" Condition="default">

```



```

<Styles>
<Style Id="1" Representation="Plan de situation" ScaleRange="0-1000" Action="Unknown" RepresentationOfView="Base">
<Sections />
</Style>
</Styles>
</StylingRule>
</StylingRules>
</ObjectType>
</ObjectTypes>
</Configuration>

```

Liste des classes d'objets

Les types d'objets peuvent appartenir aux classes d'objets suivantes:

Point: Point

PointMarker: Signe (de point)

PointMarkerCategory: Catégorie de signe

LineString: Polyligne

LineStringSymbol: Symbole de polyligne

TwoPointSymbol: Symbole-2-Points

ThreePointSymbol: Symbole-3-Points

Area: Surface

Text: Texte

AlignedDimension: Cotation alignée (de distance)

ArcDimension: Cotation d'arc

AngularDimension: Cotation d'angle

BaseLineDimension: Cotation de ligne de base

BaseLinePoint: Point intermédiaire



Si le module "Modèle de terrain" est installé, il y a en plus les classes d'objets suivantes:

DtmModel: Modèle de terrain

VolumeObject: Calcul de volume (représentation)

ThematicSurface: Représentation thématique

Profile: Profil de terrain

Liste des types d'attributs

Les attributs peuvent avoir les types suivants:

System.String: Texte

System.Double: Nombre à virgule flottante

System.Int32: Nombre entier

System.DateTime: Date

System.Boolean: Booléenne (oui/non)

Exportation des noms des types d'objets

Pour certaines applications il est nécessaire une liste de tous les types d'objets dans une configuration. Démarrez l'éditeur de configuration dans la ligne de commande resp. dans un fichier batch avec les paramètres:

Paramètre 1 = fichier de la configuration "... .Config" à donner

Paramètre 2 = fichier XML à créer



Exemple: "c:\Program Files\rmDATA\GeoMapperSE\ConfigurationEditor.exe"

"C:\ProgramData\rmDATA\GeoMapperSE\Configurations\DE_Lageplan.config" -o "C:\temp\DE_Lageplan.xml"

Menu Vérifier

Vérification du dessin prototype

Le programme vérifie entre autres, le nombre d'éléments CAD des blocs

Appelez la commande.

L'éditeur de configuration vérifie le dessin prototype.

Un fichier texte s'ouvre dans l'éditeur. Ce fichier contient la liste de tous les blocs triés selon le nombre d'éléments CAD.

- ❗ Les blocs composés d'un grand nombre d'éléments CAD, devrait être retravaillés pour améliorer la configuration. Notamment si ces blocs sont souvent utilisés. (Voir les Conseils pour améliorer les performances).

- ❗ Quand dans l'espace modèle existent d'éléments CAD du dessin prototype, vous allez recevoir un avertissement. Ces données coutent beaucoup en terme de mémoire et de performance.

Blocs inutilisés

Le programme liste tous les blocs du dessin prototype qui ne sont pas utilisés.

Appelez la commande.

L'éditeur de configuration compare la configuration avec le dessin prototype.

Un fichier texte s'ouvre dans l'éditeur. Ce fichier contient la liste de tous les blocs, qui sont présents dans le dessin prototype, mais pas utilisés dans la configuration.

- ❗ Si vous prévoyez de ne plus utiliser ces blocs, pour améliorer les performances, il est conseillé de les éliminer de la configuration.

Blocs manquants

Le programme liste tous les blocs qui manquent dans le dessin prototype.

Appelez la commande.

L'éditeur de configuration compare la configuration avec le dessin prototype.

Un fichier texte s'ouvre dans l'éditeur. Ce fichier contient la liste de tous les blocs manquants dans le dessin prototype.

- ❗ Les blocs manquants sont remplacés dans le graphique avec une croix en magenta.

Assistant des layers

Assistant qui vous aide à vérifier les layers de votre configuration et à ajouter automatiquement les layers manquants.

- ❗ Le prérequis est que dans votre configuration un dessin prototype existant soit inséré.

Démarrez la commande

L'éditeur de configuration lit:

tous les layers dans la configuration et

tous les layers du dessin prototype

Vérifiez que tous les layers du dessin prototype soient nécessaires. Ils sont identifiés avec Si aucun de ces layers n'est plus nécessaire, alors cochez l'option " **Supprimer layer non plus utilisés** ". Ainsi vous compactez votre dessin prototype.

Vérifiez les nouveaux layers. Ils sont identifiés avec .

En appuyant sur **Enregistrer** tous les nouveaux layers sont enregistrés dans le dessin prototype et - à condition que l'option relative

soit activée - les layers inutiles sont supprimés.

① Les noms des layers inutiles sont enregistrés dans un fichier texte. Ainsi vous avez un protocole des erreurs et vous pouvez après les corriger.

① Pour les noms des layers avec attributs (e.g: Bâtiment_<Etag>) toutes les valeurs du domaine de valeurs de l'attribut sont appliqués. Par ex. Bâtiment_RDC, Bâtiment_1, Bâtiment_2, ...

Filtrer

Dans le dialogue vous pouvez filtrer les layers:

Sélectionnez sur quel attribut vous désirez filtrer. Nom, couleur, ...

Saisissez le texte de recherche. Chaque layer qui remplit la condition de recherche est montré. Dans l'exemple tous les layers qui contient "demo" dans le nom sont trouvés et affichés.

Menu Extras

Création d'une liste de types de points

Création d'une table, avec laquelle, dans rmGEO on peut sélectionner les types de points (y compris les versions).

Sélectionnez le nom du fichier.

① Le chemin du fichier approprié pour rmGEO vous est proposé.

2. L'éditeur de configuration crée la liste de types de points.

Création de la conversion des types de points

Création de la conversion des types de points adaptée à la configuration, avec le but de convertir les codes de mesure de rmGEO dans les différents types de points.

Sélectionnez le nom du fichier.

① Le chemin du fichier approprié pour rmGEO vous est proposé.

2. L'éditeur de configuration crée la conversion des types de points sur la base du code de mesure du point.

① Si pour un point vous désirez définir plusieurs codes de mesure, séparez les codes avec le caractère "|"

rmGEO/CodeGrafik - Création de la liste des codes de mesure

Création de la base d'une table CSV pour rmGEO/CodeGrafik.

Sélectionnez le nom du fichier.

① Le chemin du fichier approprié pour rmGEO vous est proposé.

L'éditeur de configuration crée la liste des codes de mesure pour rmGEO/CodeGrafik. Lors de cette opération

le code de mesure pour les points inséré, est utilisé

pour tous les autres types d'objet et pour les points sans code de mesure le code de mesure "XXXX" est inséré. Ces lignes, après lors de l'implementation dans rmGEO/CodeGrafik, sont ignorées.

Avant l'implementation dans rmGEO/CodeGrafik vous devriez compléter resp. vérifier ces valeurs:

Nom de la description

Valeur-ID
Valeur-Pos

- ① Si pour un point vous désirez définir plusieurs codes de mesure, séparez les codes avec le caractère "|"

rmGEO/CodeGrafik - Mise à jour de la liste des codes de mesure

Mise à jour d'une table CSV existante pour rmGEO/CodeGrafik.

Sélectionnez le nom du fichier.

- ① Le chemin du fichier approprié pour rmGEO vous est proposé.

L'éditeur de configuration exécute les modifications suivantes dans la liste des codes de mesure:

Actualisation des noms des blocs

Type SY pour les types de point

Actualisation des layers

Complétion des attributs manquants

Suppression des attributs n'existant plus dans la configuration

Les nouveaux types d'objet sont complétés à la fin

Les types d'objet, qui ont été supprimés, sont marqués comme éliminés

- ① Vérifiez ces types d'objet - sont ils éventuellement conçus pour une autre configuration? Sinon vous pouvez éliminer ces lignes depuis la votre liste des codes de mesure.

CodeGrafik - Documentation

Documentation des codes nature pour rmGEO/CodeGrafik, ainsi vous avez une vue d'ensemble compacte pour le travail sur le terrain.

Saisissez un nom pour le fichier.

- ① Le répertoire est déjà proposé adapté pour rmGEO.

2. L'éditeur de configuration crée une documentation et l'enregistre dans le même répertoire.

- ① **Codes courtes:** Sélectionnez les codes les plus importants avec une "x" dans la colonne "Codes courtes". Ainsi les codes sélectionnés seront documentés dans une rubrique séparée. (Cette colonne est utilisée seulement pour la documentation)

- ① **Groupe:** Les type d'objets sont automatiquement regroupés dans la colonne "Groupe". (Cette colonne est utilisée seulement pour la documentation). Si vous faite actualiser la liste CodeGrafik des codes nature par l'éditeur de configuration, la colonne est remplie automatiquement selon le groupe d'affichage.

Création de la liste d'appareils de mesure

Création d'une liste d'appareils de mesure adaptés aux codes nature contenus dans la votre table de codes pour CodeGrafik. Après le transfert sur votre appareil de mesure, vous pouvez accéder directement aux codes relatifs.

Extras /Créer la liste des appareils de mesure ![dialog](./konfigurationseditor/img/dialog.png)

Sélectionnez une liste de codes nature pour CodeGrafik

Modifiez éventuellement le nom

 Le nom détermine la catégorie pour Trimble et le groupe pour Leica.

Sélectionnez votre appareil de mesure

Cliquez sur 

 Pour les appareils GeoMax il y a une importation spécifique dans X-Pad, avec lequel le fichier CSV CodeGrafik est importé, ainsi on pourra après créer une liste d'appareils de mesure pour X-Pad.

Configuration

Général

Indications générales pour créer une configuration

Avec la configuration tous les types d'objet sont prédéfinis

Indications pour la création d'une configuration

[Mesures de longueur](#)

[Couleurs](#)

[Styles de ligne](#)

Mesures de longueur

Configuration des données de largeur, longueur et hauteur

Données en mm sur papier Les données de longueur correspondent toujours aux valeurs en mm sur un plan imprimé, c'est-à-dire sur papier.



Etiquette hauteur = 1,2 La mesure de hauteur d'un texte de 1,2 correspond à 1,2 mm sur papier, indépendamment si l'échelle est 1:1000 ou 1:500.

Données in m Si un @ est ajouté à la donnée de longueur, la valeur va à dépendre de l'échelle utilisée.



Distance entre lignes parallèles = 2@ La valeur de distance reste fixe à 2 m et peut être mesurée sur papier. C'est-à-dire qu'avec une échelle de 1:1000 la distance sur papier est de 2 mm, avec une échelle de 1:500 la distance sur papier est de 4 mm.

Couleur

Définition de couleurs Les couleurs peuvent être définies de 2 manières différentes:

Saisissez le numéro couleur d'AutoCAD ou sélectionnez une couleur de base depuis la liste.

Définissez la couleur depuis la palette (Couleur RVB).

Ouvrir la palette de couleurs

Cliquez sur la petite flèche à côté de la couleur couramment définie.

Une liste avec les couleurs de base s'ouvre, les valeurs de la liste sont 1-9, plus les valeurs null et 256 et un bouton pour afficher la palette de couleurs.

La valeur 256 (DuLayer) signifie que l'objet reprend la couleur du layer, sur lequel il est affiché.

La valeur 0 (DuBlock) signifie que l'objet est représenté dans la couleur par défaut (blanc ou noir, selon la couleur d'arrière-plan). Si

un objet est intégré dans un bloc, il reprend la couleur du bloc.

Toutes les autres couleurs sont directement affectées à l'objet.

En cliquant sur la dernière ligne de la liste, la palette de couleurs s'ouvre.

Dans la palette de couleurs, sont disponibles 255 index de couleurs et aussi les couleurs spéciales *DuLayer* et *DuBloc*. Pour sélectionner la couleur, cliquez dans le champ correspondant.

Cliquez sur **OK** pour fermer le dialogue et affecter la couleur choisie à l'objet.

-  Quand la couleur 256 est utilisée, le layer doit aussi être défini dans le dessin prototype. Sinon lors de l'insertion d'un objet, le layer est créé automatiquement.

Styles de ligne

Les styles de ligne sont définis dans le dessin prototype.

-  Les styles de ligne peuvent être correctement visualisés dans GeoMapper SE et en impression seulement si composés de traits transversaux et de points.

Astuces

Astuces pour la création de configurations

Vous trouverez ici-dessous des astuces et des conseils par la société rmDATA

Comment commencer au mieux? [ici](#)

Structuration d'une configuration [ici](#)

Conseils pour l'affichage de types d'objet [ici](#)

Astuces pour de meilleures performances [ici](#)

Utilisation des plages d'échelles [ici](#)

Structuration d'un dessin prototype [ici](#)

Contrôle de qualité [ici](#)

Reprise d'une configuration depuis rmMAP [ici](#)

Comment commencer au mieux?

Deux conseils qui peuvent alléger le début de la création d'une configuration.

La plus importante, est de commencer très simplement et après d'augmenter la difficulté pas à pas.

Commencez avec un affichage et une plage d'échelles 0-0 (c'est-à-dire pour toutes les échelles)

Créez par ex. un affichage rudimentaire pour tous les types d'objets (simples lignes avec type, épaisseur et couleur mais pas encore de lignes parallèles ou des symboles)

Prenez un exemple de test et vérifiez si l'affichage semble être correcte, c'est-à-dire si les types d'objets sont adaptés entre eux. (E.g. un plan de situation fini)

Complétez l'affichage avec les symboles et les textes et continuez à vérifier le résultat à l'aide de votre exemple.

Structuration d'une configuration

Conseils pour une structuration intelligente d'une configuration.

Noms pour les types d'objets: Utilisez pour tous les noms, en particulier pour les types d'objets, des noms parlants. Gardez toujours des noms qui correspondent au mieux aux noms "en nature" des objets.



Appellez un types d'objets vraiment "Mur" et non pas "Ligne noire, épaisseur de ligne 3".

❗ Quand des noms de types d'objets sont prédéfinis, vous pouvez définir les noms en visualisation avec la clé `„Synonyme"`.

Types d'objets: Notamment lors de la reprise d'anciennes configurations, avant de la création, il faudrait vérifier quels types d'objets sont véritablement nécessaires, et donc reprendre seulement ces derniers.

Affichages et vues: Analysez quels affichages et vues sont nécessaires. Quand avec une configuration, plusieurs plans, qui n'ont rien à voir les uns avec les autres, sont créés, réfléchissez à une subdivision dans plusieurs configurations. Si nécessaire, l'une de leurs combinaisons pourra être ensuite chargée.

Vernumement: Définissez les types d'objets qui doivent être versionnés.

Coordination avec d'autres configurations: La configuration est à utiliser avec d'autres configurations? Dans ce cas faite attention à:

Noms des types d'objets: En cas de noms de types d'objets égaux, la configuration qui se trouve en première position dans les paramètres de fichier est gagnante. Mais si on ne désire pas ça, il faut que les types d'objets soient nommés différemment.

Affichages: Soit on utilise les mêmes noms pour l'affichage dans les deux configurations ou on définit un Affichage-défaut.

Composants supplémentaires:

Graphique du réseau: Les types d'objets sont utilisés pour l'affichage du graphique du réseau?

Modèle de terrain: La configuration est utilisée avec l'application "Modèle de terrain"?

Profils: La configuration est utilisée pour créer des profils?

Conseils pour l'affichage de types d'objets

Quelques conseils par la société rmDATA:

Taille de police: Sur les plans la police True-Type ISOCPEUR est très bien lisible, elle est disponible dans les configurations standards dans les styles de texte NORM et NORM_K.

Dimension de la police: Pour les textes et les étiquettes utilisez une hauteur de texte minimale de 1,5 mm.

Surfaces: Dans GeoMapper, il y a les surfaces libres et référencées. Les surfaces référencées doivent être utilisées quand en nature le contour est très bien défini.

Layer:

Il est conseillé de garder une structure de layers bien différenciée. Notamment il s'avère efficace de placer les numéros de point et autres attributs sur layers séparés, ainsi lors d'une exportation en DWG ils peuvent être facilement affichés ou cachés.

N'utilisez pas le Layer 0. Le Layer 0 est déjà utilisé pour les aperçus graphiques des calculs et des modifications.

Conseils pour améliorer les performances

Les astuces suivantes permettent de créer une configuration plus rapide et qui nécessite moins de mémoire RAM.

Plusieurs affichages: Lors de l'utilisation de plusieurs Affichages / Vues / Echelles définissez les clés si possible dans l'affichage "Base". Seulement des modifications très spécifiques devrait être insérées dans chaque affichage.

Paramètres généraux: Les clés comme Color et Layer devrait si possible être utilisées dans la section "Général". Seulement leurs variations sont à insérer dans les sections suivantes.

Nombre d'objets: Minimisez le nombre d'objets sur le graphique. Par ex. n'insérez pas une étiquette comme un objet séparé, si son contenu appartient à un autre objet dans le graphique - de cette manière vous garantissez par la suite, un travail plus léger et des données consistantes.

Nombre d'éléments graphiques: Réduisez le nombre d'éléments graphiques.



Lignes: Utilisez les polygones au lieu des lignes.



Surfaces: Utilisez si possible un remplissage de type solide au lieu du type ANSI31. Le ANSI31 dessine beaucoup de lignes. Le type solide est un seul objet graphique.

Nombre de types d'objets: Supprimez les types d'objets non nécessaires. Notamment pour les types de texte, on essaye de définir pour chaque genre de formatage un type spécifique. Quand les types de texte se différencient seulement par leur formatage et non pas par leur utilisation sémantique, utilisez au mieux les paramètres dans l'éditeur de texte.



Un type de texte pour le Gaz, l'Eau, etc. est logique, car ces textes sont affichés et masqués ensemble avec les autres éléments du module. Les types de texte du genre "Arial gras" ou "Arial italique" sont moins conseillés.

Voir aussi les conseils pour les dessins prototype.

Utilisation des plages d'échelles

Pour un travail performant en mode de visualisation (GeoDesktop) resp. en affichage d'ensemble (GeoMapper) il faudrait afficher seulement les objets sensés être visualisés selon l'échelle.



GeoDesigner ne supporte pas les plages d'échelles!

Plus la région visualisée dans la fenêtre graphique est grande, plus d'objets sont chargés et visualisés. Les plages d'échelles permettent de simplifier la représentation, dans le but de travailler plus confortablement. Nous vous conseillons les plages d'échelles suivantes:

Vue d'ensemble: Pour les types d'objets, qui servent d'orientation, ne pas définir une plage d'échelle. Ainsi ils sont toujours affichés.



Par exemple:

- Les limites cadastrales
- Les axes des conduites pour les réseaux d'infrastructures
- Eventuellement les routes

- **Vue d'ensemble avec les informations sur les limites:** Dans la plage d'échelle jusqu'à 1:2000 affichez aussi les numéros des immeubles / bâtiments / Parcelles.

Détails: Dans la plage d'échelle jusqu'à 1:1000 affichez tout. Seulement dans cette plage les blocs et tous les textes sont affichés.



Plus vous appliquez de restrictions dans la vue d'ensemble, plus la fenêtre graphique est chargé rapidement!

En règle générale, il est conseillé de veiller aux:

Blocs et textes: Laisser que les blocs et les textes soient visibles seulement quand peu d'objets sont chargés dans l'échelle en question (par ex. dans la plage d'échelle 1:1000). Ces objets coûtent beaucoup de temps et en plus sont assez petits pour être visibles dans certaines échelles. Dans les plages d'échelles plus grandes affichez seulement les textes, nécessaires pour la navigation.

Généraliser la vue: Utilisez la possibilité de visualiser de manière différente les types d'objets dans les différentes échelles.



Murs: A l'échelle de 1:1000 affichez le mur avec une simple ligne et en passant à l'échelle 1:500 ajoutez la ligne parallèle et les symboles.



Les plages d'échelles (= règles de style selon l'échelle) peuvent être créées seulement dans l'éditeur de configuration. Pour plus d'informations voir l'aide dédié.

Structuration d'un dessin prototype

Conseils structurer le contenu du dessin prototype

Pour la meilleur performance

Dessin prototype légère:

Le dessin prototype devrait contenir que les blocs, les styles de ligne, etc. Dans le dessin il ne faudrait pas insérer des éléments. Les layouts aussi ne devraient pas être définis ici.

Les définition de layers et blocs inutiles devraient être nettoyées (voir commande AutoCAD _PURGE)



En aucun cas nettoyez tout car les définitions nécessaires doivent être gardées!

Définition de blocs:

Chaque bloc doit consister d'un nombre d'objets minimal. Au lieu de 2 lignes utilisez 1 polyligne!

Les blocs ne doivent pas inclure des autres blocs.

Conseils généraux notamment pour l'exportation en DWG

Layers: Créez le layers directement dans le dessin prototype. Ici définissez la couleur, l'épaisseur de ligne et le style. Ainsi dans le fichier DWG exporté l'opérateur pourra modifier tous les objets dans le manager des layers sans devoir éditer chaque objet séparément.



Dans votre configuration adoptez les paramètres suivants:

- Couleur: "256"
- Epaisseur de ligne: "DuCalque"
- Type de ligne: "DuCalque"



Si vous ne créez pas les layers dans le dessin prototype, product les créera automatiquement.

Blocs: Créez les attributs de bloc directement dans le dessin prototype. Ainsi l'opérateur d'un DWG exporté, pourra modifier le formatage des attributs de bloc une fois pour tous les blocs dans l'éditeur de blocs.



Si vous n'avez pas définis des attributs de bloc, product les ajoutera directement pour chaque bloc. Sinon product insérera la valeur dans le Tag correspondant.

Vérification du dessin prototype

Avant tout, quand des données externes sont importées, il faut vérifier l'intégrité du DWG, et éventuellement faire la réparation (voir

commandes AutoCAD _AUDIT, resp. _RECOVER)

Paramétrage du dessin prototype

Les paramètres du dessin prototype sont très importants

Avant tout pour une correcte mise à l'échelle des définitions de blocs qu'il contient

Mais aussi pour l'exportation en DWG et DXF, car le dessin prototype de la première configuration chargée, est utilisé pour exporter le fichier.

Quelques exemples d'importants paramètres:

Unités (commande AutoCAD _UNITS):

Dans la règle, comme échelle d'insertion on sélectionne ici „Mètre" ou evtl. „Aucune unité".

 Notez que les définitions de bloc peuvent aussi posséder une unité individuelle.

En outre, la précision d'affichage est définie ici (elle a effet uniquement dans les fichiers DWG/DXF exportés)

Dans la géodésie les angles sont normalement définis en Degré (400g), avec 4 décimales, en sens horaire et référés au Nord

Distances, normalement avec 3 décimales

Echelle d'hachurage et de type de ligne (variable de système AutoCAD MEASUREMENT): Elle doit être définie de manière adaptée aux définitions des hachurages et des types de lignes. Soit à  (ANSI / impérial) ou à  (ISO / métrique)

 Dans les dessins allemands, historiquement sont encore parfois utilisées les définitions ANSI!

Affichage des attributs (commande AutoCAD _ATTDISP, variable de système ATTMODE): Il faudrait le définir à  resp. .

Contrôle de qualité

Après la création il est conseillé de vérifier encore quelques points, de manière à ce qu'une bonne utilisation de la configuration soit garantie.

Vérifications générales

Priorité d'affichage: Vérifiez que la priorité d'affichage des objets soit bien coordonnée entre les différents objets.



Est-ce-que les surfaces ont une valeur de priorité d'affichage inférieure aux autres types d'objets? De manière que les textes devant les surfaces soient visibles.

Groupes d'objets: Tous les objets appartiennent à un groupe? Si n'est pas le cas, on voit dans le gestionnaire d'objets le groupe "Not-grouped Object"

Filtre: Est-ce-que dans la configuration seulement les filtres nécessaires sont inclus?

Import: Est-ce-que les données de base pour la création d'un plan et relatives tables de mappage sont complètement lisibles en importation?

Export: Est-ce-que les données exportées en DWG respectent les normes données?

Vérifications des points

Affichez tous les numéros et les altitudes des points. Les attributs sont tous bien visibles?

Vérifications des surfaces

Point d'insertion: Avec la commande "Modifier - Insérer point d'insertion de surface" ajoutez un nouveau point d'insertion de surface. Est-ce-que le point d'insertion additionnel est correctement configuré?

Référence: Vérifiez que les surfaces référencées sont relationnées aux justes polygones pour le périmètre de la surface.

Reprise d'une configuration depuis rmMAP

Différences par rapport à rmMAP

Lors d'une reprise d'une configuration rmMAP vous devez vous poser les questions suivantes:

Propriétés: Dans rmMAP, les propriétés sont parfois utilisées pour différents attributs, ou pour une autre couleur resp. remplissage

d'affichage.

Couleur, hachurage: Nous vous conseillons, pour un type d'objet, de définir l'affichage le plus utilisé. Lors de la création d'un plan, avec GeoMapper on pourra facilement choisir dans le gestionnaire des propriétés, une autre couleur resp. hachure.

Attributs: Définissez pour un type d'objet les attributs relatifs et créez l'affichage pour les relatifs types d'objets sur la base des valeurs attributives sélectionnées.

Signes conventionnels: Dans product il n'y a pas des signes conventionnels séparés. Définissez clairement quelles signes conventionnels pour quelles polygones et pour quelles surfaces utiliser. Cet affichage est à définir pour chaque polygone et chaque surface.

Marges de la feuille: Reprenez les marges dans votre gabarit de feuille:

Pour les cadres de feuille complexes, créez des blocs depuis le cadres de feuille dans un propre - petit! - fichier de symboles, auquel faire référence dans le gabarit de feuille (reprendre aussi la flèche du nord désirée comme bloc séparé, lequel nom doit commencer avec "Nordpfeil").

Sinon dessinez le cadre de la feuille avec les éléments de layout dans le gabarit de feuille.

Supprimez le cadre de la feuille, la flèche du nord et d'autres éléments du plan, depuis le dessin prototype de votre configuration.

Attributs

Description de la configuration - Attributs

Description de la section pour les attributs

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut	Nom interne
Nom alias	Nom alias pour un attribut. Le nom alias est affiché dans les informations d'objet resp. dans le Gestionnaire des propriétés.	Texte			AliasName
Type d'attribut	Type d'attribut	Nombre entier	0-4: 0...Texte, 1...Nombre à virgule flottante, 2...Nombre entier, 3...Valeur booléenne, 4...Date	0	AttributeType
Valeur par défaut	Valeur prédéfinie, que l'utilisateur peut aussi modifier. Valeur avec priorité sur le paramètre "Première valeur comme défaut". Voir aussi [Valeurs par défaut] (../konfiguration/attribute2)	Text			DefaultValue
Première valeur comme défaut	Il défini si la première valeur de la liste doit être insérée automatiquement	Valeur booléenne	Oui, Non	Non	InsertFirstValueDefault
Format date	Format de la date, dans lequel l'attribut est affiché. Il est important aussi pour l'importation. La clé est utilisée pour les attributs du type "Date".	Texte	dd.MM.yyyy, yyyy-MM-dd, dddd, dd. MMMM yyyy, usw.	dd.MM.yyyy	DateFormat
Formule	Avec une formule, un attribut peut être calculé depuis d'autres attributs (attributs configurés ou attributs internes). Voir aussi [Formules de calcul pour les attributs] (../konfiguration/attribute2)	Texte	Par ex. Profondeur chambre = "Cote couvercle - Cote radier"		Formula
Maximum	Dépendant du type d'attribut. Pour nombre entier et nombre à virgule flottante: Valeur maximale de l'attribut. Pour texte: Longueur maximale du texte de l'attribut. Si cette clé est définie, aussi la clé "Minimum" est considérée.	Nombre entier	> Minimum	0	MaxValue

Minimum	Dépendant du type d'attribut. Pour nombre entier et nombre à virgule flottante: Valeur minimale, de l'attribut. Pour texte: Longueur minimale du texte de l'attribut. Si cette clé est définie, aussi la clé "Maximum" est considérée.	Nombre entier	< Maximum	0	MinValue
Attribut obligatoire	Il définit si pour un attribut, lors de l'insertion d'un objet, il faut saisir une valeur. Notice: Lors d'une importation, les attributs obligatoires ne sont pas vérifiés.	Valeur booléenne	Oui, Non	Non	IsRequired
Protégé en écriture	Il définit si un attribut peut être rempli en Mode Édition.	Valeur booléenne	Oui, Non	Non	IsReadOnly
Liste de valeurs	Liste de valeurs possibles pour un attribut. Les valeurs de la liste sont séparées par " ". Les valeurs d'une liste peuvent être aussi traduites en langue: par ex. " Reboisement=1 Protection de la nature=2 Protection des arbres=3 Soins aux fourrés=4 Taille=5 Divers=6 ". Dans ce cas le programme utilise internement les nombres 1-6.	Texte			ValueList
Liste de valeurs exclusives	Il définit si l'utilisateur, en plus des valeurs de la liste, pour l'attribut peut utiliser aussi des valeurs personnalisées.	Valeur booléenne	Oui, Non	Non	ValueListExclusive
Utiliser compteur	Il définit si pour l'attribut un compteur est utilisé. Par l'attribut "counter" le compteur peut être utilisé aussi dans les formules. Voir aussi [Utiliser compteur] (../konfiguration/attribute3)	Valeur booléenne	Oui, Non	Non	UseCounter

Données attributives externes

Seulement avec la connexion avec une source de données externes dans GeoDesktop!

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut	Nom interne
Nom de la base de données	Nom de la source de données externes	Texte			ExternalDatabase
Table	Nom de la table dans la source de données externes, depuis laquelle la valeur attributive doit être reprise	Texte			ExternalTable
Colonne	Colonne dans la source de données externes, depuis laquelle la valeur attributive doit être reprise	Texte			ExternalColumn
Mappage	Il définit par quelle clé, la connexion avec la source de données externes doit être créée	Texte			ExternalKeyMapping
Genre	Il définit si la valeur de la source de données externes doit être copiée ou liée. COPY: La valeur attributive, après l'exécution de la commande par l'utilisateur, est copiée depuis la base de données externes. Les attributs copiés peuvent être écrasés. LINK: la valeur attributive est lue directement depuis la base de données externes et ne peut pas être modifiée.	Texte	Copy...Copier, Link...Lier	Copy	ExternalSyncType

Valeurs par défaut

Valeurs pour un attribut

Les noms suivants peuvent être utilisés comme valeurs par défaut.

Valeur	Description
<Internal~CurrentDate>	Date courante - seul. pour attributs du type "Date"
<User>	Opérateur
<UserShort>	Abréviation de l'opérateur
<ProjectName>	Nom selon les paramètres de fichier

Utilisations des attributs dans les clés

Utilisation de valeurs d'attributs dans les clés.

Les valeurs reprises depuis les attributs peuvent être utilisées comme valeurs de clé dans la configuration.

Exemple: Configuration d'une polygone dont la couleur doit être pilotée par un attribut:

Créez un attribut par ex. "CouleurLigne"

Définissez la clé dans la configuration: "Couleur" **<CouleurLigne>** .

Au lieu d'une valeur de couleur fixe, l'attribut entre chevrons est inséré pour la clé.

Valid

Avec Valid, l'expression totale d'une étiquette est visualisée seulement si la valeur de l'attribut est valable.



le> **F=<valid(Internal~AreaValue#0)>m²** Avec cette expression pour une étiquette, l'étiquette est affichée seulement si la valeur de la surface (Internal~AreaValue) est valable, c'est-à-dire que la surface est calculée. Si la variable n'est pas valable, aussi les textes fixes "F=" et "m²" ne sont pas affichés.

le>

Valueof

L'expression valueof supporte la virgule flottante et les opérandes-chaîne de caractères. Exemple: L'échelle d'un symbole doit être pilotée par l'attribut "DiamètreCime" et pour l'affichage, l'attribut DiamètreCime doit être multiplié par un facteur: Pour la clé "Echelle" on insère: **valueof(<DiamètreCime>*2)**

Exemples



le> **<Attribut1>** Avec les chevrons, la valeur de l'attribut est utilisée. **<li:Attribut>** Le paramètre "li" informe le générateur de texte, que si l'attribut *Attribut* possède un catalogue de valeurs, il doit utiliser la **Clé** au lieu de la **Valeur** . Exemple: Catalogue de l'attribut *Status* d'une polygone du type *Limite immeuble* : *en vigueur=Continu|en élaboration=Traillée_4_-1|* ecc.

- <Status> restitue *Continuous* ou *Traillée4-1* , selon la valeur
- < li: Status> restitue la clé *en vigueur* ou *en élaboration*

<Attribut1#3> Sortie avec 3 décimales **valueof(<Attribut1>*2)** Avec valueof les calculs peuvent être exécutés. Ici la valeur de l'attribut est multipliée par 2. Opérations disponibles: + - * / **valueof(S(<Largeur>)*100)** L'opérateur **S** (fonction de signe) restitue le signe de l'attribut "Largeur" multiplié par 100, c'est-à-dire -1 ou +1. Ainsi dans l'attribut "Rotation relative" on peut définir le côté d'un signe conventionnel d'un mur. **<!Attribut1>** La valeur de l'expression est restituée 2 fois, ainsi l'attribut peut être défini par un autre attribut. Exemple: Mesure de contrôle

- L'attribut "Origine" possède un catalogue: mesuré=-<Internal~DimensionValue>-|calculé=r<Internal~DimensionValue>|graphique=g<Internal~DimensionValue>|en élaboration=/<Internal~DimensionValue>|aucun=<Internal~DimensionValue>
- Lors de la restitution, il faut restituer l'attribut "Origine" et aussi l'attribut "<Internal~DimensionValue>".
valueof(Wert1 ?? Wert2) Interrogation possible: Si la première expression est valable, elle est utilisée. Sinon la valeur après les 2 points d'interrogation. valueof(<Echelle>*6,5??6,5)

le>

Formules de calcul pour les attributs

Formules mathématiques applicables aux attributs.

Les attributs peuvent en tout moment être calculés depuis d'autres attributs ou depuis des attributs internes, dans ce but il faut

utiliser la clé **Formel** remplie avec la formule nécessaire.



Si vous voulez utiliser des attributs dans les formules, il faut garder le nom d'attribut le plus simple possible. Les caractères suivants sont supportés dans les noms:

- Les lettres de A à Z ou de a à z, c'est-à-dire aucun accent.
- Les chiffres de 0 à 9
- Les caractères spéciaux: ~ _ \$ % #

D'autres caractères spéciaux (surtout + - * / %) ne sont pas permis car ils ont d'autres interprétations (par ex. opérations mathématiques, ...).



Respectez l'écriture en majuscules et minuscules dans les expressions.

Calculs

La description des fonctions de calcul se trouve dans l'argument [Formules](#).

Fonctions internes

Les fonctions internes suivantes sont disponibles:

Compteur / counter: voir [Utiliser le compteur](#).

Utilisation du compteur

Utiliser dans un attribut un compteur automatique

Un attribut peut être rempli automatiquement par un compteur. Dans ce but il faut utiliser dans la configuration l'attribut-clé **UseCounter** / **Utiliser le compteur**. Quand cette clé est définie, lors de l'insertion d'un nouvel objet le compteur est augmenté et l'attribut est rempli avec l'état courant du compteur. Dans ce cas dans la clé **Formule**, il n'y a rien d'autre à ajouter.

Préfixe, Suffixe

Outre le compteur, l'attribut peut contenir aussi un préfixe ou un suffixe. La clé **Formula** / **Formule** doit, dans ce cas, contenir le préfixe ou le suffixe, ainsi que le mot **counter**, par exemple: "**H**" + **counter** retourne la valeur "H 135".

Attributs globaux

Utilisation des attributs de configuration réutilisables pour plusieurs types d'objets.

Menu: [Etat]

Il est souvent nécessaire d'utiliser les mêmes définitions d'attributs pour plusieurs type d'objets ou pour des classes d'objets.



Dans ce but on peut utiliser les *Attributs globaux*, où un attribut est défini une fois comme *global* dans la configuration. Vous pouvez réutiliser cet attribut dans tous les types d'objets souhaités. Ces attributs peuvent être créés avec l'éditeur de configuration.

Dès que dans la géobase de données une configuration avec des attributs globaux est chargée, leurs valeurs par défaut peuvent être prédéfinies dans le graphique, jusqu'à ce que vous effaciez le défaut.



Ainsi lors de l'insertion, vous pouvez remplir aussi les champs obligatoires au lieu d'utiliser le dialogue des propriétés.

L'utilisation des attributs globaux dans le graphique est effectué via la **StatusleisteLink**

Attributs internes

Liste des attributs internes.

Classe	Attribut	Description
--------	----------	-------------

Général	Internal~ActiveScale	Echelle couramment définie
AlignedDimension	Internal~DimensionValue	Valeur courante d'une cote, modifiable par l'utilisateur
	Internal~DimensionValueExact	Valeur d'une cote calculée par le programme
AngularDimension	Internal~DimensionValue	Valeur courante d'une cote angulaire, modifiable par l'utilisateur
	Internal~DimensionValueExact	Valeur d'une cote calculée par le programme
	Internal~DimensionBaseEast	Abscisse du point de base de la cote angulaire
	Internal~DimensionBaseNorth	Ordonnée du point de base de la cote angulaire
	Internal~DimensionBaseElevation	Altitude du point de base de la cote angulaire
ArcDimension	Internal~Radius	Rayon d'arc courant, modifiable par l'utilisateur
	Internal~Arc Length	Longueur d'arc courante, modifiable par l'utilisateur
	Internal~Bowstring	Corde d'arc courante, modifiable par l'utilisateur
	Internal~Deviation	Flèche courante, modifiable par l'utilisateur
	Internal~ExactRadius	Rayon d'arc calculé par le programme
	Internal~ExactArc Length	Longueur d'arc calculée par le programme
	Internal~ExactBowstring	Corde d'arc calculée par le programme
	Internal~ExactDeviation	Flèche calculée par le programme
	Internal~DimensionStartEast	Abscisse du point de départ de la cote d'arc
	Internal~DimensionStartNorth	Ordonnée du point de départ de la cote d'arc
	Internal~DimensionStartElevation	Altitude du point de départ de la cote d'arc
	Internal~DimensionEndEast	Abscisse du point final de la cote d'arc
	Internal~DimensionEndNorth	Ordonnée du point final de la cote d'arc
	Internal~DimensionEndElevation	Altitude du point final de la cote d'arc
Area	Internal~AreaLabel	Nom de surface, composé de Internal~Region, Internal~Name et Internal~Subname, selon les paramètres de projet pour les noms de points/surfaces
	Internal~AreaValue	Valeur courante de la surface, modifiable par l'utilisateur
	Internal~AreaValueExact	Valeur de la surface calculée par le programme
	Internal~Boundary2d	Valeur 2D courante de périmètre de surface, modifiable par l'utilisateur
	Internal~Boundary2dExact	Valeur de périmètre de surface calculée par le programme
	Internal~AreaDelta	Différence entre Internal~AreaValue et Internal~AreaValueExact dans l'unité de surfaces
	Internal~AreaDeltaPercent	Différence entre Internal~AreaValue et Internal~AreaValueExact en pourcentage
BaseDimension	Internal~DimensionStartEast	Abscisse du point de départ de la cote d'arc
	Internal~DimensionStartNorth	Ordonnée du point de départ de la cote d'arc
	Internal~DimensionStartElevation	Altitude du point de départ de la cote d'arc
	Internal~DimensionEndEast	Abscisse du point final de la cote d'arc
	Internal~DimensionEndNorth	Ordonnée du point final de la cote d'arc
	Internal~DimensionEndElevation	Altitude du point final de la cote d'arc
BaselinePoint	Internal~DimensionValueAbscissa	Valeur d'abscisse courante à partir du point intermédiaire précédent, modifiable par l'utilisateur
	Internal~DimensionValueOrdinate	Valeur d'ordonnée courante, modifiable par l'utilisateur
	Internal~DimensionValueAbscissaTotal	Valeur d'abscisse courante à partir du point de base, modifiable par l'utilisateur
	Internal~ExactDimensionValueAbscissa	Valeur d'abscisse calculée par le programme à partir du point intermédiaire précédent
	Internal~ExactDimensionValueOrdinate	Valeur d'ordonnée calculée par le programme
	Internal~ExactDimensionValueAbscissaTotal	Valeur d'abscisse calculée par le programme à partir du point de base
	Internal~ExactDimensionValueAbscissaTotalWithSign	Valeur d'abscisse calculée par le programme à partir du point de base; le côté est considéré - signe négatif signifie "côté gauche"

	Internal~DimensionStartEast	Abscisse du point de départ de la cote de ligne de base
	Internal~DimensionStartNorth	Ordonnée du point de départ de la cote de ligne de base
	Internal~DimensionStartElevation	Altitude du point de départ de la cote de ligne de base
BasePointSymbol	Internal~AbscissaValue	Longueur resp. valeur d'abscisse du symbole-2/3-points
PointResult	Internal~PointLabel	Nom du point de mesure, qui ev. se trouve sur le point du profil; il appartient à la représentation du profil
	Internal~Slope	Pente du profil dans ce point
	Internal~SlopePercent	Pente du profil dans ce point en pourcentage
	Internal~SlopePermille	Pente du profil dans ce point en pour mille
	Internal~East	Abscisse du profil dans ce point
	Internal~North	Ordonnée du profil dans ce point
	Internal~Elevation	Altitude du profil dans ce point
	Internal~Pointstation	Valeur du stationnement du profil dans ce point
	Internal~Pointstation3d	Valeur 3D du stationnement du profil dans ce point
	Internal~Distance2d	Distance 2D entre ce point et le dernier point
	Internal~Distance3d	Distance 3D entre ce point et le dernier point
	Internal~SewerPointStation3d	Valeur 3D du stationnement de la mesure d'ouvrage à partir de ce point
	Internal~SewerDistance2d	Distance 2D entre ce point de cote d'ouvrage et le dernier point de cote d'ouvrage
	Internal~SewerDistance3d	Distance 3D entre ce point de cote d'ouvrage et le dernier point de cote d'ouvrage
	Internal~Gauge	Cote d'ouvrage d'un point, qui ev. se trouve sur le point du profil
	Internal~AbsoluteElevationWithGauge	Altitude avec cote d'ouvrage d'un point de mesure, qui ev. se trouve sur le point du profil; il correspond à Internal~Elevation2 de ce point de mesure
	Internal~ConstraintType	Type de ligne de rupture, qui intersecte le profil dans ce point du profil et donc crée une inflexion
LineString	Internal~Length2d	Longueur 2D de la polyligne (sur le plan)
	Internal~Length2dNature	Longueur 2D de la polyligne (sur le terrain)
	Internal~VertexNumber	Numéro du sommet courant lors du passage en grid
	Internal~East	Abscisse du point de départ de la polyligne
	Internal~North	Ordonnée du point de départ de la polyligne
	Internal~Elevation	Altitude du point de départ de la polyligne
LineStringSymbol	Internal~Station2d	Stationnement du symbole sur la polyligne (sur le plan)
	Internal~Station2dNature	Stationnement du symbole sur la polyligne (sur le terrain)
	Internal~East	Abscisse du point de départ du symbole
	Internal~North	Ordonnée du point de départ du symbole
	Internal~Elevation	Altitude du point de départ du symbole
Point	Internal~PointLabel	Nom de point, composé de Internal~Region, Internal~Name et Internal~Subname, selon les paramètres de projet pour les noms de points/surfaces
	Internal~East	Abscisse
	Internal~North	Ordonnée
	Internal~Elevation	Altitude
	Internal~Gauge	Cote d'ouvrage relative
	Internal~Indicator	Indicateur
	Internal~MeasureCode	Code nature

	Internal~Elevation2	Cote d'ouvrage absolue (déterminée par les valeurs Internal~Elevation et Internal~Gauge)
	Internal~PointProtectionPosition	Position du point protégée; il influence la modifiabilité en cas de collision de points
	Internal~PointProtectionElevation	Altitude du point protégée; il influence la modifiabilité en cas de collision de points
Profile	Internal~PreventDraw	Défini par le programme, il empêche de dessiner des profils non calculés ou des profils graphiquement défini par l'utilisateur (EXPLODE).
	Internal~ComparisonPlaneOverride	Plan de référence donné pour le profil; valeur absolue
	Internal~ScaleLength	Echelle en longueur pour la représentation de profils
	Internal~ScaleHeight	Echelle en hauteur pour la représentation de profils
	Internal~Querprofil-Stationierung	Stationnement sur le profil en long, sur lequel le profil en travers est inséré
	Internal~Nullstationierung	Valeur calculée du stationnement de départ du profil; elle est calculée depuis la Internal~Station et la longueur calculée du tracé du profil
	Internal~Profilname	Nom du profil sur le tracé du profil; il est proche de la polyligne! Normalement il contient le Internal~Name et ev. le Internal~Querprofil-Stationierung
	Internal~Stationierung absteigend	Il définit, si le stationnement est décroissant sur la longueur du tracé du profil; il est proche de la polyligne, qui représente le profil!
	Internal~StationAtStart	Stationnement calculé au début du tracé du profil; il est proche de la polyligne!
	Internal~StationAtEnd	Stationnement calculé à la fin du tracé du profil; il est proche de la polyligne!
	Internal~Name	Nom univoque du profil
	Internal~Station	Valeur connue d'un stationnement sur un point quelconque du tracé du profil; Si ce point est le point de départ et le stationnement croissant, alors il est égal à Internal~Nullstationierung
	Internal~Parent	Il défini le profil en long correspondant à un profil en travers; il est défini par le programme
	Internal~StationDescending	Il défini si avec longueur croissante du tracé du profil le stationnement diminue
Text	Internal~TextValue	Valeur du texte
ThreePointSymbol	Internal~OrdinateValue	Distance normale du troisième point de la liaison entre 1er et 2ème point
LabeledObject	Internal~Region	Première partie du nom
	Internal~Name	Deuxième partie du nom
	Internal~SubName	Troisième partie du nom
GraphicObject	Internal~ObjectType	Nom du type d'objets de l'objet
	Internal~Version	Nom de la version de l'objet; seulement pour configuration versionnée, par ex. plan de fractionnement
	Internal~Action	Action de l'objet dans la version affichée; inséré, modifié, supprimé; supprimé par le système
AttributedObject	Internal~ID	Indicateur numérique univoque de l'objet; enregistré dans la base de données
	Internal~ObjectClass	Classe d'objets de l'objet selon le modèle de données
DtmModel	Internal~RebCodeNumber	Numéro univoque "Horizont" pour tous les MNT, selon le format REB; il identifie la "Surface"
	Internal~Name	Nom univoque du modèle

	Internal~Description	Description du modèle
	Internal~SurveyDate	Date de la mesure
	Internal~Editor	Créateur du modèle
	Internal~CreationDate	Date de calcul
	Internal~CountPoints	Nombre de points nécessaires pour le MNT
	Internal~CountConstraints	Nombre de lignes de rupture
	Internal~CountTriangles	Nombre de triangles du maillage (TIN)
	Internal~BaseArea	Surface de la base du TIN
	Internal~TopArea	Superficie supérieure du TIN
	Internal~PathOfExternalProject	Chemin pour la base de données externe, depuis laquelle ev. le MNT a été chargé; seulement pour les "Modèles référencés"
VolumeObject	Internal~PrismCount	Nombre de prismes triangulaires calculés pour un modèle par différence avec la surface de la base; la somme des volumes de tous les prismes donne le volume total
	Internal~VolumeAggradation	Volumes de remblais; Somme de tous les prismes avec "volume positif"
	Internal~VolumeDegradation	Volume de déblais; Somme de tous les prismes avec "volume négatif"
VolumePrism	Internal~Area2d	Surface de la base d'un simple prisme
	Internal~Area3d	Superficie supérieure d'un simple prisme
	Internal~Volume	Volumes des prismes; positif pour remblais, négatif pour déblais
	Internal~MeanElevation	Hauteur moyenne du prisme
	Internal~PrismNumber	Numéro univoque du prisme dans le calcul; il est protocolé
ThematicSurface	Internal~MinElevation	Altitude minimale dans la carte thématique des surfaces
	Internal~MaxElevation	Altitude maximale dans la carte thématique des surfaces
	Internal~MinSlope	Pente minimale
	Internal~MaxSlope	Pente maximale
	Internal~MinSlopeDegrees	Pente minimale en degrés
	Internal~MaxSlopeDegrees	Pente maximale en degrés
	Internal~ModelName	Nom du MNT, sur lequel la carte thématique de surface est basée

Formules

Formules

Avec les formules plusieurs calculs avec les attributs peuvent être exécutés.

A l'aide des formules vous pouvez

Déterminer des valeurs pour les attributs - voir [Attributs](#)

ou

Déterminer des paramètres graphiques, dépendantes par des valeurs définies dans d'autres attributs - voir [Utilisation des formules dans les clés](#)



Le calcul pour la restitution de formules coûte du temps - il n'est pas conseillé d'utiliser les formules pour des types d'objets très utilisés.

Types de données

Dans les formules, les variables peuvent avoir des types de données différents. La table suivante montre les types permis:

Type de données	Exemple de valeurs attributives
Nombre entier (integer)	123, -123
Nombre à virgule flottante (double)	123.0123, -123,0123
Chaîne de caractères (strings)	Internal~Text, Text_123

D'autres types de données (par ex. une Date) ne sont pas supportés. Si un différent type de données de destination par rapport au type d'origine est prévu, si faisable, le programme exécute une conversion de format (par ex. conversion depuis integer vers string).

Fonctions avec des nombres

Formater les chiffres

Pour le formatage d'attributs, la fonction `toString` peut être utilisée.



Données: AttrA avec la valeur 123,456 **Formule pour l'attribut "Visualisation":** `AttrA.ToString("f1")` **Valeur résultante de l'attribut "Visualisation":** 123,5



Données: AttrA avec la valeur 123,456 **Clé Text d'une étiquette** `expression{AttrA.ToString("f1")}` **L'étiquette montre:** 123,5



`if (Profondeur>0;abs(Profondeur).ToString("f1") + "\P---\P" + Type_de_point_limite;if (Profondeur<0;Type_de_point_limite + "\P---\P" + abs(Profondeur).ToString("f1");Type_de_point_limite))`

Clé pour le formatage

Clé	Description	Exemple	Résultat pour n. à virgule flottante 1234,567
f1	Nombre décimal avec 1 chiffre décimal	<code>AttrA.ToString("f1")</code>	1234,6
f2	Nombre décimal avec 2 chiffres décimaux	<code>AttrA.ToString("f2")</code>	1234,57
n2	Nombre décimal avec 2 chiffres décimaux et séparateur des milliers	<code>AttrA.ToString("n2")</code>	1 234,57
p1	Restitution des valeurs en pour cent	<code>AttrA.ToString("p1")</code>	123 456,0%
g1	Représentation normée	<code>AttrA.ToString("g1")</code>	1e+03

Clé pour le formatage

Clé	Description	Exemple	Résultat pour nombre entier 1234
d	Nombre entier	<code>AttrA.ToString("d")</code>	1234

Constantes

Les constantes suivantes peuvent être utilisées:

Constante	Valeur
PI	3,14159265358979
E	2,71828182845905

Types de calculs de base

La table suivante montre les types de calcul mathématiques supportés

Opération	Signe	Exemple
Addition	+	AttrA + AttrB
Soustraction	-	AttrA - AttrB
Multiplication	*	AttrA * AttrB
Division	/	AttrA / AttrB
Parenthèses	()	(AttrA + AttrB) * AttrC
Signe unaire	-	-AttrA
Puissance		AttrA ² , AttrA(1/2)

Le calcul des expressions mathématiques se fait de manière classique: Multiplication et Division AVANT Addition et Soustraction.

Fonctions mathématiques

Outre les opérations déjà décrites, les fonctions mathématiques suivantes sont aussi supportées. Si une fonction a plusieurs paramètres, ils sont séparés par ",". Les fonctions peuvent utilisées soit avec des constantes, soit avec des variables. Les noms des fonctions sont **sensibles à la casse** .

Opérateur	Description	Exemple	Exemple de résultat
abs(AttrA; AttrB)	Valeur absolue	abs(-5)	5
Acos(AttrA)	Arc cosinus	Acos(1)	0
Asin(AttrA)	Arc sinus	asin(1)	1,570
Atan(AttrA)	Arc tangente	atan(0)	0
ceiling(AttrA)	Arrondir en haut les valeurs en virgule-flottante	ceiling(2,5)	3
cos(AttrA)	Cosinus	cos(0)	1
Cosh(AttrA)	Cosinus hyperbolique		
Exp(AttrA)	Fonction exponentielle	Exp(2)	7,3890
floor(AttrA)	Arrondir en bas les valeurs en virgule-flottante	floor(2,5)	2
IEEERemainder(double x; double y)	Reste de la division de x par y	IEEERemainder(12;5)	2
IsNaN(double)	Il vérifie si un nombre n'est pas valable	IsNaN(attribut)	False
Log(AttrA)	Logarithme	log(1)	0
Max(AttrA; AttrB)	Maximum	Max(4; 5)	5
Min(AttrA; AttrB)	Minimum	Min(4; 5)	4
Pow(AttrA; AttrB)	Puissance	Pow(9;0,5)	3
Round(AttrA; 2)	Arrondir les valeurs en virgule-flottante	Round(2.1234; 2)	2.12
Sign(AttrA)	Signe	Sign(-3)	-1
Sin(AttrA)	Sinus	Sin(0)	0
Sinh(AttrA)	Sinus hyperbolicus		
Sqrt(AttrA)	Racine carrée	Sqrt(4)	2
Tan(AttrA)	Tangente	Tan(0)	0
Tanh(AttrA)	Tangente hyperbolique		
Truncate(AttrA)	Truncate (chiffre sans décimaux)	Truncate(3,456)	2



Calcul de la longueur 3D d'une conduite en sachant la longueur 2D interne et la différence d'altitude entre deux attributs configurés "HOEHE_A" (altitude au départ) et "HOEHE_E" (altitude à l'arrivée):pow(
(pow(Internal~Length2d; 2)+pow((HOEHE_A-HOEHE_E); 2)); 0,5)



Calcul de la pente d'une polyligne avec 2 points, en sachant la longueur 2D et la longueur 3D:tan(acos(Internal~Length2d/Internal~Length3d))*100

Commandes pour le traitement de textes.

Pour les chaînes de caractères les fonctions suivantes sont disponibles:

Formatage de textes

Pour le formatage des attributs, la fonction `format` peut être utilisée. Ici à l'aide d'un espace réservé un string peut être formaté.



Données: AttrA avec la valeur "Max", AttrB avec la valeur "Dupont" **Formule pour l'attribut "Visualisation":**
`Format("Mon nom est {0} {1}"; AttrA; AttrB)` **Valeur résultante de l'attribut "Visualisation":** "Mon nom est Max Dupont"

Concaténation (Concatination) de textes

La concaténation de Strings est effectuée avec l'opérateur `+`



Données: L'attribut "AttrA" a la valeur "Dupont" **Formule pour l'attribut "Visualisation":** `"Mon nom est " + "Max" + AttrA` **Valeur résultante de l'attribut "Visualisation":** "Mon nom est Max Dupont"

String vide

Pour comparaisons on peut donner les strings vides avec le mot-clé `empty`.

Accès aux simples lettres du texte

L'accès aux simples lettres du texte est effectué par l'opérateur indice `[n]`



Données: L'attribut Text a la valeur "abc". **Formule pour l'attribut "Visualisation":** `Text[0]` **Valeur résultante de l'attribut "Visualisation":** "a"

Fonctions supplémentaires

Fonction	Description	Exemple
<code>int Compare(String strA, String strB)</code>	Il compare 2 textes entre eux	<code>Compare(test;test2)</code> Il donne 1, si les textes sont différents et 0 si sont identiques.
<code>int Compare(String strA, String strB, bool ignoreCase);</code>	Il compare 2 textes entre euxignoreCase = true, si l'écriture en majuscule/minuscule doit être ignorée	<code>Compare(test;test2>true)</code> Il donne 1, si les textes sont différents et 0 si sont identiques.
<code>int CompareTo(String strA);</code>	Il compare le texte courant avec un autre. Selon l'ordre alphabétique des 2 textes le résultat est -1, 0 ou 1.	<code>Remarque.CompareTo("def")</code> Il donne -1, si Remarque = "abc"Il donne 0, si Remarque = "def"Il donne 1, si Remarque = "defe"
<code>bool Contains(String value)</code>	True, si le String est contenu dans le texte	<code>If(text.Contains("x");"Contenu";"non contenu")</code>
<code>bool EndsWith(String value)</code>	Il compare la fin du texte	<code>Remarque.EndsWith("xyz")</code> Il donne -1, si Remarque = "abcxyz"Il donne 0, si Remarque = "xyz"Il donne 1, si Remarque = "xyza"

bool Equals(String value)		Remarque.Equals("abc") Il donne True, si Remarque = "abc"
String Insert(int startIndex, String value)	Il insère un texte dans une position	Remarque.Insert(2;"ooo") Il donne "abooc", si Remarque = "abc"
bool IsNullOrEmpty(String value)	True, si le String est vide	IsNullOrEmpty("") Il donne True
bool IsNullOrWhiteSpace(String value)	True, si le String est vide ou contient seulement des espaces	IsNullOrWhiteSpace("") Il donne True
int LastIndexOf(char value)	Position du dernier événement du texte donné (compté à partir de 0)	Remarque.LastIndexOf("b") Il donne 1, si Remarque = "abc"
int LastIndexOf(String value, int startIndex)	Position du dernier événement du texte donné. Il recherche à partir de la position donnée vers le début du texte.	
int LastIndexOf(String value, int startIndex, int count)	Position du dernier événement du texte donné. Il recherche à partir de la position donnée le nombre de caractères spécifié en direction du début.	
int Length	Longueur d'un texte	Internal~Name.Length Il donne "4" si le nom est par exemple "1234"
String PadLeft(int totalWidth)	Il remplit le texte avec des espaces, jusqu'à totaliser la longueur donnée	Remarque.PadLeft(6) Il donne " abcd", si Remarque="abcd"
String PadLeft(int totalWidth, char paddingChar)	Il remplit le texte avec le caractère spécifié, jusqu'à totaliser la longueur donnée	text.PadLeft(6;'0') Il donne "002", si le texte = "2"
String PadRight(int totalWidth)	Il remplit le texte avec des espaces, jusqu'à totaliser la longueur donnée	
String PadRight(int totalWidth, char paddingChar)	Il remplit le texte avec le caractère spécifié, jusqu'à totaliser la longueur donnée	
String Remove(int startIndex)	Il supprime tous les caractères à partir de l'indice donné	Remarque.Remove(2) Il donne "ab", si Remarque ="abcdef"
String Remove(int startIndex, int count)	Il supprime un nombre de caractères à partir de l'indice donné	Remarque.Remove(2;3) Il donne "abf", si Remarque ="abcdef"
String Replace(String oldValue, String newValue)	Il remplace un texte existant avec un nouveau texte	Remarque.Replace("bc";"xx") Il donne "axxdef", si Remarque = "abcdef"
bool StartsWith(String value)	True, si le texte commence avec la valeur donnée	Remarque.StartsWith("ab") True, si Remarque = "abcdef"
String Substring(int startIndex)	Il restitue la partie de texte à partir de l'indice donné	Remarque.Substring(2) Il donne "cdef", si Remarque = "abcdef"
String Substring(int startIndex, int length)	Il restitue le nombre de caractères à partir de l'indice donné	
String ToLower()	Il restitue le texte en minuscules	Remarque.ToLower() Il donne "abc", si Remarque = "ABC"
String ToString();	Il transforme un nombre dans un texte	Internal~East.ToString()[2] Il donne pour la coordonnée x de 33233083,659 la valeur "2"
String ToUpper()	Il restitue le texte en majuscules	Remarque.ToUpper() Il donne "ABC", si Remarque = "abc"
String Trim();	Il enlève les espaces au début et à la fin	text.Trim() Il donne pour un texte = " abc " le texte "abc"
String Trim(params char[] trimChars)	Il enlève des caractères déterminés au début et à la fin	Internal~Name.Trim('0') Il enlève pour un numéro de point les espaces à gauche, par ex. pour le numéro point "00002" il donne "2"

String TrimEnd(params char[] trimChars);	Il enlève les caractères donnés à la fin	Remarque.TrimEnd('z')Il donne "abc", si Remarque ="abcz"
String TrimStart(params char[] trimChars);	Il enlève les caractères donnés au début	Remarque.TrimStart('a')Il donne "bcz", si Remarque ="abcz"



Visualisation du numéro de point avec Kilomètre carré raccourci: (Allemagne) **Données:** Point avec Region = 325599861 et numéro = 00002 **Formule pour l'attribut "Visualisation":** `Format("{0}{1}/{2}";Internal~Region[6];Internal~Region[8];Internal~Name.Trim('0'))` **Valeur résultante de l'attribut "Visualisation":** "81/2"



Affichage des 4 dernières positions d'un numéro de point Enregistrement dans l'étiquette dans la clé "Text" `expression{if(Internal~Name.Length4;Internal~Name.SubString(Internal~Name.Length-4);Internal~Name)}`



Sortie de plusieurs attributs ensemble avec sautes de ligne Créer un nouveau attribut, qui contient dans la clé "Formel" l'enregistrement suivant `Format("{0}{1}{2}{3}{4}";Vorname;if(IsNullOrEmpty(Vorname),"","\\P");Nachname;if(IsNullOrEmpty(Nachname),"","\\P");Geburtsdatum)` Si le Vorname ou le Nachname sont vides, aucun saute de ligne inutile sera créé.
La commande de format peut être donnée seulement dans les formules d'un attribut et non directement dans une étiquette dans la clé "Text"!

Conditions

Avec l'opérateur conditionnel "If" vous pouvez faire la différence entre deux cas. Les assignations conditionnées sont supportées pas le môt-clé if .



L'expression `if(AttrA="hallo";1;2)` restitue 1 si la condition (AttrA="hallo") est remplis, et 2 dans toutes les autres cas.



Si par exemple l'attribut "CouleurAffichage" doit dépendre de l'attribut configuré <Précision> qui contient différentes valeurs, la formule suivante est à utiliser: `if(Précision="haute";3;if(Précision="moyenne";2;if(Précision="basse";1;7)))` Dans l'attribut "CouleurAffichage" on obtient les valeurs suivantes:

- Précision=haute: Couleur 3 (verte)
- Précision=moyenne: Couleur 2 (jaune)
- Précision=basse: Couleur 1 (rouge)
- Si Précision=autre o non définie: Couleur 7 (noire)

< inférieur
> supérieur
= égal
<> divers
OR "ou" logique
AND "et" logique



```
if(Observation="ancien" AND Etat="vétuste";1;256))
```



Exemple pour attributions imbriquées: `if(Hydrante de fin="oui";1;if(Vanne de zone="Oui";30;256))`

Utilisation des formules dans les clés

Utilisation des formules dans les clés

Les formules peuvent être utilisées aussi directement dans les clés graphiques.

Si par exemple la clé "Color" est basée sur un attribut configuré <Précision> qui contient différentes valeurs, la formule suivante est à utiliser:



`expression {if(Précision="haute";3;if(Précision="moyenne";2;if(Précision="basse";1;7)))}` Comme résultat, la clé "Color" obtient les valeurs suivantes:

- Précision=haute: Couleur 3 (verte)
- Précision=moyenne: Couleur 2 (jaune)
- Précision=basse: Couleur 1 (rouge)
- Si Précision=autre o non définie: Couleur 7 (noire)

Selon le type d'attribut (String, Double, Integer, Date) aussi les opérateurs de comparaison comme , , = , = peuvent être utilisés.



Colorier une polygone sur la base de l'attribut <Epaisseur> (System.Double) appliqué pour la clé "Color": `expression {if(Epaisseur1;3;if(Epaisseur=1;2;if(Epaisseur1;1;7)))}`



Une formule peut avoir un maximum de 5000 caractères.

Format pour la comparaison de valeurs d'attributs

Selon le type d'attribut les valeurs, contrairement à celles utilisées dans une condition IF, doivent être insérées entre guillemets:



Si l'attribut est un texte ou une date, l'expression à utiliser est la suivante: `expression {if(Color="Jaune";1;7)}`

Si l'attribut est un nombre, l'expression à utiliser est la suivante:

`expression {if(Epaisseur1;"inférieur à 1","supérieur ou égal à 1")}`

Restitution des valeurs dans la clé "Color"

Si on utilise les expressions dans la clé "Color", les valeurs des couleurs (ACI ou RGB) doivent être données comme texte entre guillemets:



`expression {if(Epaisseur1;"0,0,255";if(Epaisseur=1;"255,255,0";if(Epaisseur1;"127,95,20";"7"))}}`

Exemples ultérieurs



Si l'attribut "Défaut" existe et contient le texte "Erreur de montage", Couleur 1, sinon Couleur 3

`expression{if(Défaut=NULL;3;if(Défaut.Contains("Erreur de montage");1;3))}`



Si l'attribut H_PROFIL="EI", une étiquette avec la hauteur du profil est créée, sinon sans hauteur du profil. Le contenu de l'attribut H_LAENGE est arrondi à deux chiffres

décimales `expression{if(H_PROFIL="EI";round(H_LAENGE;2)+"m "+H_GEFAEL+"%
DN"+H_DN+"/"+H_HOEHE+" "+H_MAT;round(H_LAENGE;2)+"m "+H_GEFAEL+"%
DN"+H_DN+" "+H_MAT)}`



Colorier le numéro de point, s'il contient une "G" `expression{If(Internal~Name.Contains("G");"1";"2")}`



La syntaxe peut être appliquée aussi directement pour calculer des valeurs d'attributs. Dans ce cas vous n'avez pas besoin d'écrire " **expression** ", mais vous pouvez insérer le calcul directement dans la clé "Formule" pour l'attribut en question.



Alternativement aux expressions IF vous pouvez utiliser les représentations conditionnelles.

Paramètres pour tous les types d'objets

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Noms alias	Les types d'objets avec ce nom alias sont représentés comme ce type d'objet. Si par exemple il existe un type d'objet du type "Old_Name" et un type d'objet "Courant" avec l'alias "Old_Name", alors l'objet est représenté selon la définition de "Courant".	Text		
Affichage dans la vue d'ensemble		Boolean		Non
Sélectionnable	Définit par défaut si un objet peut être sélectionné ou pas. Par conséquent le "Symbole-Cadenas" relatif est montré dans le gestionnaire d'affichage.	Boolean		Oui
Nom script	Nom du script, qui est exécuté automatiquement après la construction d'un objet. Lors des importations le script n'est pas exécuté.	Text		
Synonyme	Nom évocateur pour le type d'objet. Si par exemple, il faut utiliser un numéro pour le nom d'un type d'objet - pour conformité à une norme - alors le nom évocateur est inséré comme synonyme et montré dans le gestionnaire d'affichage en supplément du numéro.	Text		
Texte infobulle	Texte de l'infobulle qui s'ouvre quand, dans le gestionnaire d'affichage, la souris se trouve sur un type d'objet. En outre dans GeoDesktop ce texte est montré aussi en "Mode de visualisation", quand la souris reste quelque temps sur un objet. Dans GeoDesktop avec l'infobulle on peut aussi montrer des informations supplémentaires depuis les attributs.	Text		
Versionné	Le type d'objet peut avoir différentes géométries et attributs dans différentes vues.  La clé est efficace seulement si dans la configuration le "mode Versionnement" est actif.	Text		

Étiquettes

Étiquette

Description générale de la configuration pour les étiquettes

Pour chaque objet on peut insérer un numéro quelconque d'étiquettes. Ces étiquettes peuvent être prédéfinies dans la configuration ("Étiquette1", "Étiquette2",...), o depuis la commande "Ajouter étiquette". La section "Étiquettes-Défauts" définit les défauts pour les Étiquettes 1..n dans la configuration

Étiquettes créées depuis la commande "Ajouter étiquette".

Clé	Description	Type	Domaine des valeurs	Valeur par défaut
Distance en abscisse	Distance en abscisse absolu pour le point d'insertion	Nombre à virgule flottante		0
Distance de la ligne de repère de l'objet	Il définit la distance du point d'arrivée à la ligne de repère de l'objet	Nombre à virgule flottante		0
Distance en ordonnée	Distance en ordonnée absolue pour la position d'insertion	Nombre à virgule flottante		0
Insérer en tant que attribut de bloc	Pour les étiquettes, qui peuvent être attribuées à un bloc: définition pour l'exportation de l'étiquette en DWG/DXF	Nombre entier	de 0 à 20..comme TexteMult1..comme Texte2..comme Attribut de bloc	2

Insérer en tant que Texte	Pour les étiquettes, qui ne peuvent pas être attribuées à un bloc: définition pour l'exportation de l'étiquette en DWG/DXF	Nombre entier	de 0 à 10..comme TexteMult1..comme Texte	0
Priorité d'affichage	Priorité de dessin de l'objet. Plus la valeur est élevée, plus l'objet est en position haute. Elle n'est utilisée que pour les étiquettes de surfaces.	Nombre entier		0
Alignement	Alignement de l'étiquette	Nombre entier	de 1 à 9 (1..en haut à gauche, 2..en haut centré, 3..en haut à droite, 4..au milieu à gauche, 5..au milieu centré, 6..au milieu à droite, 7..en bas à gauche, 8..en bas centré, 9..en bas à droite)	Différent selon la classe d'objets
Attribution bloc (seulement pour Point)	Il définit, si il s'agit d'un attribut de bloc, pour quel bloc configuré il doit être saisi - importante par ex. pour l'exportation DWG/DXF.	Texte	Longueur minimale: 0 Longueur maximale: 255	
Facteur de largeur	Facteur d'échelle de l'étiquette (horizontal) 	Nombre à virgule flottante		1.0
Couleur	Couleur de l'étiquette	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou RGB au format R,G,B (chacun de 0 à 255)	256..DuCalque
Couleur ligne de repère / cadre du texte	Il définit la couleur	Nombre entier ou texte	de 0 à 256	256

Gras	En cas de style de texte manquant, il définit si le texte doit être affiché en gras . Utilisable seulement si aucun style de texte n'est défini.	Valeur booléenne	True ou False	False
Symbole de ligne de repère	Nom du bloc, utilisé comme tête de flèche de la ligne de repère.	Texte		
Symbole de ligne de repère Largeur	Echelle en largeur du symbole des lignes de repère.	Nombre à virgule flottante		0.5
Symbole de ligne de repère Hauteur	Echelle en verticale du symbole de ligne de repère.	Nombre à virgule flottante		0.5
Couleur d'arrière-plan	Couleur d'arrière-plan du texte	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou RGB au format R,G,B (chacun de 0 à 255)	256..DuCalque
Ligne de repère	Il définit si la ligne de repère doit être dessinée.	Nombre entier	de 0 à 4 (0..aucune, 1..souligné, 2..cercle, 3..rectangle, 4..seulement ligne)	0..aucune
Layer ligne de repère	Nom du layer de ligne de repère	Texte	Nom du layer	0
Distance entre ligne repère et objet	Avec cette distance le ligne de repère ne finit pas directement à l'objet relatif, comme per ex. pour points et polygones.	Texte		0
Tracé de ligne de repère	Représentation graphique base64 pour une ligne de repère digitalisée.	Texte		
Hauteur (échelle)	Hauteur de l'étiquette (échelle verticale)	Nombre à virgule flottante		1.0
Italique	En cas de style de texte manquant, il définit si le texte doit être affiché en <i>italique</i> . Utilisable seulement si aucun style de texte n'est défini.	Valeur booléenne	True ou False	False
Layer	Nom du layer sur lequel l'étiquette est inséré.	Texte		0

Épaisseur ligne	Épaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Facteur type de ligne	Échelle type de ligne	Nombre à virgule flottante		0
Distance minimale pour ligne de repère	Il définit à quelle distance, le texte doit se trouver de l'objet, pour laisser dessiner la ligne de repère	Nombre à virgule flottante		0.0
Orientation de l'étiquette	Angle d'orientation de l'étiquette  Ici des problèmes d'affichage des caractères peuvent se produire.	Nombre à virgule flottante	de -94 à 94 gon	0 gon
Orientation position	Il définit le point de référence pour les distances relatives en abscisse et en ordonnées.	Nombre à virgule flottante	de 1 à 6 (1..premier segment, 2..dernier segment, 3..moyen segment,4..segment le plus long,5..segment le plus court,6..point de départ)	1
Angle de rotation relatif	Angle de rotation relatif à la base	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0 gon

Police	Police TrueType pour le texte. La police doit être installée sur le PC.  Lisez les indications supplémentaires ci-dessous.	Texte		
Position du segment	Il définit la position de l'étiquette par rapport au segment. Le segment désiré, vous le déterminez par la clé Orientation position.	Nombre entier	de 1 à 3 (1..début, 2..centre, 3..fin)	1
Visibilité	Visibilité de l'étiquette	Valeur booléenne	True ou False	True
Couleur symbole d'élimination	Couleur du symbole d'élimination	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou RGB au format R,G,B (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer du symbole d'élimination	Nom du layer sur lequel est inséré le symbole d'élimination	Texte		0
Style symbole d'élimination	Style du symbole d'élimination	Nombre entier	de -1 à 2 (avec -1 est inséré un bloc comme symbole d'élimination  Le nom du symbole d'élimination doit être défini , 0..aucun symbole d'élimination, 1..ligne simple, 2..double ligne)	0..aucun symbole d'élimination
Nom symbole d'élimination	Nom du bloc utilisé comme symbole d'élimination	Texte		
Angle symbole d'élimination	Angle du symbole d'élimination - relatif à l'objet	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	100 gon
Tag	Texte, utilisé comme Tag pour les attributs de blocs	Texte		
Texte	Texte à insérer. Aussi les variables peuvent être utilisées.	Texte		
Tourner le texte de façon que il soit lisible	Il définit si les textes ne doivent jamais être à l'inverse	Valeur booléenne	True ou False	True

Définir la masque d'arrière-plan	Définir la masque d'arrière-plan pour le texte des étiquettes.	Valeur booléenne	True ou False	False
Cadre du texte	Le texte peut être souligné, double souligné, encadré avec un rectangle ou un cercle.	Nombre entier	0.. Aucun, 1..souligné, 2..double souligné, 3.. rectangle, 4.. cercle	0.. Aucun
Style de texte	Style de texte AutoCAD depuis le dessin prototype pour l'étiquette. Paramètre utilisé uniquement si la clé "Style de texte" est vide.  Lisez les indications supplémentaires ci-dessous.	Texte	Longueur minimale: 0 Longueur maximale: 255	Standard
Souligné	En cas de style de texte manquante, il définit si le texte doit être représenté <u>Souligné</u> . Utilisable seulement si aucun style de texte n'est défini.	Valeur booléenne	True ou False	False
Configuration de la rotation	Base pour la rotation de l'étiquette	Nombre entier	de 1 à 4 1..Système de coordonnées: Les textes sont orientés selon le système de coordonnées. Pour un angle de rotation relatif de 0 gon, les textes sont orientés de Est vers Ouest. 2..Marge de la feuille: Quelle que soit la rotation du dessin, un angle de rotation relatif de 0 gon, les textes sont toujours orientés au bord en bas de l'écran. 3..Saisie d'utilisateur: Les textes sont tournés par l'utilisateur. 4..Objet de base: Les textes sont orientés le long l'objet de base, comme pour les polygones.  Pour certaines commandes (par ex.: Orienter les textes en zone d'impression dans rmDATA GeoMapper) la configuration de rotation est convertie en "Système de coordonnées", ainsi l'alignement est gardé aussi en cas de rotation du dessin.	Différent selon la classe d'objets
Configuration de la translation	Base pour la translation de l'objet	Nombre entier	de 1 à 3 (1.. système de coordonnées, 2.. marge de la feuille, 3.. objet de base)	2.. Marge de la feuille



Le style de texte "Standard" ne peut pas être utilisé. Utilisez un autre nom pour le style de texte.



Dans GeoDesigner les polices ne peuvent pas être utilisées, utilisez toujours les styles de texte.



Différences entre polices et styles de texte Pour les produits qui ne sont pas basés sur AutoCAD:

- Si un style de texte est utilisé, ce dernier définit si le texte est Gras/Italique/.... Avec la dimension de la police vous pouvez définir ces données dans product.
- Si une police est définie, pour l'affichage dans product et pour l'impression, elle a la priorité sur le style de texte.



Exportation dans un fichier DWG/DXF

- Quand un seul style de texte est défini (conseillé), celui-ci est exporté.
- Quand une police est définie, alors le texte est exporté avec style de texte "Standard" et la police est exporté en caractères de contrôle. Ainsi le texte dans AutoCAD est affiché avec la police.
- Si le style de texte et police sont définis, le texte est exporté avec ce style de texte et la police est exportée en caractères de contrôle. Ainsi le texte dans AutoCAD est affiché avec la police.



Style de texte avec polices SHX Dans GeoMapper et GeoDesktop il n'est pas possible d'afficher les styles de texte avec police SHX. A la place de la police SHX, une police avec le même nom est recherchée entre les fonts TrueType, font qui doit être installé sur l'ordinateur. Si ce font n'est pas disponible, le texte est affiché en Arial.



Facteur de largeur / Inclinaison

- L'inclinaison et le facteur de largeur, définis dans un style de texte (AutoCAD), ne sont pas considérés. Les valeurs considérées sont celles de la configuration.

① **Formatage pour les textes sur une ligne** Quand l'attribut "Insérer en tant que texte" resp. "Insérer en tant que attribut de bloc" a valeur "1 (comme texte)", on peut utiliser les caractères suivants pour le formatage:

- %u ? Texte souligné
- %o ? Texte surligné
- %% ? „"
- %d ? „°"
- %p ? „±"
- %c ? „Ø"
- \P ? Saut de ligne (P majuscule!)

Exemples

Quelques exemples de configurations d'étiquettes.



L'étiquette doit être visible uniquement si une valeur est présente: Définissez les clés suivantes pour l'étiquette:

- **Texte:** `S=valid(Internal~AreaValue#0)m²` Le texte "S= ..." s'affiche uniquement si la valeur de surface est valable. Autrement l'étiquette est invisible.



Une expression doit être affichée, quand une valeur est supérieure Définissez les clés suivantes pour l'étiquette:

- **Visibilité:** `expression{if(Internal~Elevation0;1;0)}`
- **Texte:** `<D Internal~Elevation`
Quand l'altitude du point est supérieur à 0, alors le texte est affiché.



Définir une étiquette selon différentes valeurs attributives: Par exemple, le dénominateur pour Parcelle/Immeuble, doit être affiché uniquement quand le Dénominateur = 0.

1. Définissez une condition de visibilité: IF <Dénominateur>=0, alors est valable la représentation
2. Dans cet affichage définissez pour l'étiquette les clés suivantes:
 - **Texte:** `Compteur`
3. Dans l'affichage de base de l'étiquette, définissez les clés suivantes:
 - **Texte:** `Compteur\p---\pDénominateur`Quand le Dénominateur = 0, seulement le Compteur est affiché, sinon Compteur/Dénominateur.



Afficher uniquement les derniers chiffres d'un nombre Quand l'espace sur le plan est juste, il peut être une solution d'afficher pour les altitudes seulement les dernières chiffres.

1. Créez un attribut supplémentaire avec par exemple le nom "Altitude_courte" et les propriétés suivantes:
 - **Type d'attribut:** `Nombre à virgule flottante`
 - **Protégé en écriture:** `Oui`
 - **Formule:** `internal~elevation%100`
2. Utilisez pour l'étiquette la clé suivantes:
 - **Texte:** `Altitude_courte`

Points

Description de la configuration - Point

Une vue d'ensemble et description de la configuration d'un point

La configuration d'un point se compose de 4 sections:

Général

Bloc

Signe

Étiquette



Il est possible de configurer plusieurs blocs, signes et étiquettes.

Description des sections d'un point

[Attributs spécifiques pour classes](#)

[Description de la section - Général](#)

[Description de la section - Bloc](#)

[Description de la section - Signe](#)

[Description pour les étiquettes](#)

[Description des variables pour les points](#)

Description de la section - Général

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Priorité d'affichage	Priorité de dessin de l'objet. Plus la valeur est élevée, plus l'objet est en haute position.	Nombre entier	Aucune restriction	0
Nombre d'étiquettes	Nombre d'étiquettes à afficher	Nombre entier	-1 (toutes les étiquettes configurées) jusqu'au nombre total des étiquettes configurées	-1 (toutes les étiquettes configurées)
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel est inséré l'objet	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Échelle type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True
Transparence	Transparence de l'objet correspondant	Nombre entier	de 0 à 255	0...opaque

Description de la section - Bloc

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Distance en abscisse	Distance absolue en abscisse pour le point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Distance ordonnée	Distance absolue en ordonnée pour le point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Largeur bloc	Le bloc est inséré avec la largeur donnée ici. (Il est considéré uniquement, si la clé échelle en largeur = 0)	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Hauteur bloc	Le bloc est inséré avec la hauteur donnée ici. (Il est considéré uniquement, si la clé échelle en hauteur = 0)	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Nom bloc	Nom du bloc à inséré	Texte		

Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel est inséré l'objet	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200..2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Hechelle du type de ligne	Échelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Angle de rotation relatif	Angle de rotation relatif à la base	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0 gon
Condition de visibilité	Il définit si le bloc est visible.  Avec l'aide d'une expression <i>valueof</i>, l'affichage va dépendre d'une valeur d'un attribut d'objet.	Texte	True.. toujours visibleFalse.. jamais visibleExpression de maximum 255 caractères	True
Échelle en largeur	Echelle en largeur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Échelle en hauteur	Echelle en hauteur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Couleur symbole d'elimination	Couleur de l'objet d'élimination	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer symbole d'elimination	Nom du layer sur lequel le symbole d'elimination est inséré	Texte		0
Style symbole d'elimination	Genre du symbole d'elimination	Nombre entier	de -1 à 2 (-1.. un bloc est inséré comme symbole d'elimination  Il faut définir le nom du symbole d'elimination , 0..aucun symbole d'elimination, 1..ligne simple, 2..double ligne)	0..aucun symbole d'elimination

Nom du symbole d'élimination	Nom du bloc inséré comme symbole d'élimination	Texte		
Angle symbole d'élimination	Angle du symbole d'élimination - relatif à l'objet	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	100 gon
Transparence	Modificateur de transparence de l'objet correspondant	Nombre entier	de 0 à 255	255...opaque, quand Général:Transparence égal "0"
Configuration de la rotation	Base pour la rotation de l'objet	Nombre entier	de 1 à 3 (1..système de coordonnées, 2..marge de la feuille, 3..entrée utilisateur)	2..marge de la feuille
Configuration de la translation	Base pour la translation de l'objet	Nombre entier	de 1 à 3 (1.. système de coordonnées, 2.. marge de la feuille, 3.. objet de base)	2.. marge de la feuille
Échelle additionnelle en largeur	Échelle additionnelle en largeur, toujours multipliée avec l'échelle de largeur	Nombre à virgule flottante	>0	1
Échelle additionnelle en hauteur	Échelle additionnelle en hauteur, toujours multipliée avec l'échelle de hauteur	Nombre à virgule flottante	>0	1
Rotation additionnelle	Rotation additionnelle à l'angle de rotation relatif	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0 gon

Description de la expression valueof pour la condition de visibilité

- ❗ Quand il faut gérer dans GeoMapper la couleur des blocs, les blocs doivent avoir la couleur "DuBloc". Si les blocs ont une couleur fixe, ils gardent la couleur dans GeoMapper. Si les blocs ont la couleur "DuCalque", alors il faut que le layer soit présent dans le dessin gabarit et les blocs reçoivent la couleur correspondante du layer.

- ⚠ La transparence dans cette section a une influence comme facteur sur la transparence dans la [section général] (../konfiguration/punkt2) . Au cas où, ici la valeur "0" soit définie, alors la transparence générale n'aura aucune influence.

Variables - Liste de valeurs

Valeurs depuis le point

Les noms suivants peuvent être insérés comme variables entre "<" et ">".

Valeur	Description
Internal~Internal~DateOfMeasure	Date_mesure
Internal~East	Valeur abscisse
Internal~Elevation	Altitude
Internal~Elevation2	Deuxième altitude / cote d'ouvrage absolue
Internal~Gauge	Cote d'ouvrage relative
Internal~Indicator	Indicateur
Internal~MeasureCode	Code mesure
Internal~Name	Partie "Name" de la désignation de point
Internal~North	Valeur ordonnée
Internal~PointLabel	Nom complet du point (Name, Subname et Region)
Internal~Region	Region depuis le nom de point
Internal~Subname	Subname depuis le nom de point

 Ces variables peuvent être insérées dans tous les textes de configuration de propriétés d'un point (e.g. nom de layer, texte d'étiquette, etc.).



Dans le nom du layer d'un point il faut insérer la Region **Layer** `Points_Internal~Region` Le point avec Region "12345" est inséré dans le layer "Points_12345". Si le layer n'existe pas encore, il sera créé.

Description de l'expression valueof pour la condition de visibilité

Chaque section bloc d'un point possède un attribut **Condition de visibilité**, avec lequel on peut définir si le symbole correspondant est visible ou non. Cette condition peut être donnée à l'aide de l'expression valueof. Ici on peut utiliser des opérateurs de comparaison, qui sont à insérer dans l'expression valueof entre parenthèses bouclées (e.g. `<3>`, `>3`, `<=3`, `>=3`, `=3`, `<>3`). Les opérateurs supportés sont : Inférieur, Supérieur, Inférieur ou égal, Supérieur ou égal, Égal, et Différent.

Les opérateurs peuvent être aussi enchaînées. Dans ce cas, l'évaluation n'est pas exécutée tant qu'une condition n'est pas remplie ou que la condition est complètement vraie.

L'expression valueof supporte l'évaluation de virgule flottante et opérateurs enchaînées. Dans le cas où les deux opérateurs sont des valeurs en virgule flottante, alors l'évaluation sera faite sur la base de virgule flottante. Lorsqu'un des deux opérateurs pourrait être représenté comme nombre sans virgule flottante, l'évaluation sera faite sur la base de l'enchaînement de caractères. Dans ce cas, sont supportées uniquement les opérateurs et.

Le fait que les opérateurs ne soient pas insérées entre parenthèses bouclées, pourrait amener à des résultats non prévisibles, car les chevrons <> dans l'expression valueof peuvent être utilisés comme espace réservé pour les valeurs d'attributs! Dans le cas où l'expression valueof ne pourrait pas être évaluée pour des erreurs de configuration (e.g. utilisation erronée des opérateurs), le bloc ne sera pas visualisé!

Pour une visibilité de symbole indépendante d'une condition, il suffit de saisir "True" (symbole visible) ou "False" (symbole non visible) dans l'attribut **Condition de visibilité**.

- ❶ Pour les textes, il est conseillé de créer pour l'attribut une liste de valeurs; e.g.: Attribut Abornement avec liste de valeurs "Borne=1|Tuyau=2"
- Lors d'une condition de visibilité il est simple de comparer les valeurs 1 ou 2; e.g.: `valueof(<Abornement> 1)`

Exemples

- `valueof(asdfasdf1)` → Opérateur non supporté, symbole non visible
- `valueof(asdfasdf)` → Symbole visible
- `valueof(asdf1)` → Evaluation basée sur l'enchaînement de caractères, symbole visible
- `valueof(asdfasdf)` → Symbole non visible
- `valueof(1.5 1 2 6)` → `1<5` (ok) → `1>=1` (ok) → `1=2` Condition non remplie → Symbole non visible
- `valueof(< Attribut1 >0.1.0)` → Symbole est visible, quand la valeur de *Attribut1* est comprise entre 0 et 0.1
- `True` → Symbole visible
- `False` → Symbole non visible

Description de la section - Signe

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Nom	Nom de type d'objet d'une catégorie de signe configurée	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	

Attributs spécifiques pour les classes

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Name-Texte	Affichage dans le manager de propriétés pour la saisie du nom de point	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	
Numéro point nécessaire	Le numéro point est obligatoire	Valeur booléenne	True ou False	True
Region-Texte	Affichage dans le manager de propriétés pour la saisie de la Region	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	
Subname-Texte	Affichage dans le manager de propriétés pour la saisie du Subname	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	
Utilisation pour le modèle de terrain	Il définit si l'objet est une partie d'un modèle de terrain.	Nombre entier	0..Non utilisé1..Utilisé	0

Repositionnement de textes

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Nombre de tentatives	Nombre de tentatives permis pour repositionner le texte. Un nombre plus haut donne un résultat meilleur mais demande bien évidemment plus de temps d'élaboration.	Nombre entier		10
Espace libre	L'extension calculée des textes est étendue de cette valeur. Ainsi on peut aussi considérer l'espace nécessaire pour le cadre du texte. Une valeur plus grande signifie que chaque texte occupe plus d'espace, mais rend plus difficile son positionnement.	Nombre à virgule flottante		0,3
Déplacer ensemble	Toutes les étiquettes de l'objet sont déplacés comme s'ils étaient une seule étiquette.	Valeur booléenne		Oui
Distance maximale	Distance maximale de déplacement d'un texte - calculée à partir du pont d'insertion courant.	Nombre entier		10

Signe du point

Description de la configuration - Signe de point

Aperçu et description de la configuration du signe, exploitable sur les types de points existantes.

La configuration d'un signe de point est composée de 2 sections:

Général

Bloc

 Un seul bloc par signe peut être configuré.

Description des sections pour les signes de points

[Description de la section - Général](#)

[Description de la section - Bloc](#)

Description de la section - Général

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Description	Description ou "Nom parlant" du signe.	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	

Description de la section - Bloc

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Distance en abscisse	Décalage absolu en abscisse du point d'insertion	Nombre à virgule flottante	aucune restriction	0
Distance en ordonnée	Décalage absolu en ordonnée du point d'insertion	Nombre à virgule flottante	aucune restriction	0
Largeur bloc	Largeur du bloc, si valeur d'échelle = 0	Nombre à virgule flottante	aucune restriction	0
Hauteur bloc	Hauteur du bloc, si valeur d'échelle = 0	Nombre à virgule flottante	aucune restriction	0
Nom bloc	Nom du bloc à insérer	Texte		
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou Texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0

Épaisseur ligne	Épaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalcque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalcque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalcque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	aucune restriction	0
Angle de rotation relatif	Angle de rotation relatif à la base	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0 gon
Échelle en largeur	Echelle en largeur du bloc	Nombre à virgule flottante	aucune restriction	1.0
Échelle en hauteur	Echelle en hauteur du bloc	Nombre à virgule flottante	aucune restriction	1.0
Transparence	Transparence de l'objet considéré	Nombre entier	de 0 à 255	0...opaque
Échelle additionnelle en largeur	Échelle additionnelle en largeur, toujours multipliée par l'échelle en largeur	Nombre à virgule flottante	>0	1
Échelle additionnelle en hauteur	Échelle additionnelle en hauteur, toujours multipliée par l'échelle en hauteur	Nombre à virgule flottante	>0	1
Rotation additionnelle	Rotation additionnelle à l'angle de rotation relatif	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0 gon

Catégories de signes

Description de la configuration - Catégorie de signes

Aperçu et description de la configuration pour une catégorie de signes, qui peut être appliquée aux types de points existants. Les catégories de signes sont utilisées pour l'attribution des signes aux types de points sur la base de bien déterminées conditions. La configuration d'une catégorie de signes est subdivisée en 2 sections:

Général

Condition

- ❗ Plusieurs conditions par catégorie de signes peuvent être configurées, mais elles doivent toutes se référer au même attribut.

Description des sections pour une catégorie de signes

[Description de la section - Général](#)
[Description de la section - Condition](#)

Description de la section - Général

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Nom d'attribut	Nom d'un attribut de points, qui est considéré pour la condition.	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	
Description	Description de la catégorie.	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	

Description de la section - Condition

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Valeur d'attribut	Valeur qui doit présenter l'attribut de point décrit dans la catégorie <i>Général</i> , pour recevoir le signe configuré.	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	
Signe	Nom du type d'objet d'un signe de point configuré.	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	

Symbole-2-points

Description de la configuration - Symbole-2-points

Description de la configuration d'un symbole-2-points
La configuration d'un symbole-2-points est subdivisée en 3 sections:
Général
Bloc
Etiquette

ⓘ Il est possible de créer un nombre quelconque de sections de bloc et d'étiquette.

Description des sections d'un symbole-2-points

[Description de la section - Général](#)
[Description de la section - Bloc](#)
[Description de la section - Etiquette](#)
[Description des variables pour les symboles-2-points](#)

Description de la section - Général

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Nombre d'étiquettes	Nombre d'étiquettes à afficher	Nombre entier	-1 (toutes les étiquettes configurées) jusqu'au nombre total des étiquettes configurées	-1 (toutes les étiquettes configurées)
Priorité d'affichage	Priorité de dessin de l'objet. Plus la priorité est élevée, et plus l'objet est dessiné vers le haut.	Nombre entier	Aucune restriction	0
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True
Transparence	Transparence de l'objet considéré	Nombre entier	de 0 à 255	0...opaque

Description de la section - Bloc

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Distance en abscisse	Décalage absolu en abscisse du point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Distance en ordonnée	Décalage absolu en ordonnée du point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Miroiter bloc	Il définit si le bloc doit être miroité sur l'autre côté du point d'insertion.	Valeur booléenne	True ou False	False
Orientation bloc	Définition de l'orientation du bloc sur la base des positions choisies.	Nombre entier	de 1 à 9 (1..ligne de base 1.point, 2..ligne de base centrée, 3..ligne de base 2. point, 4..centre 1.point, 5..centre centré, 6..centre 2. point, 7..en haut 1. point, 8..en haut centré, 9..en haut 2. point)	1..ligne de base 1.point
Largeur bloc	Largeur du bloc, si valeur d'échelle = 0	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0

Hauteur bloc	Hauteur du bloc, si valeur d'échelle = 0	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Nom bloc	Nom du bloc à insérer	Texte		
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou Texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	- 1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Angle de rotation relatif	Angle de rotation relatif à la base	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0 gon

Condition de visibilité	Il définit si le bloc est visible.	Texte	True.. toujours visible False.. jamais visible Expression jusqu'à 255 caractères	True
	<i>i</i> Avec l'aide d'une expression <i>valueof</i>, l'affichage va dépendre d'une valeur d'un attribut d'objet.			
Échelle en largeur	Echelle en largeur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Echelle en hauteur	Echelle en hauteur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Couleur symbole suppression	Couleur du symbole d'elimination	Nombre entier ou Texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer symbole suppression	Nom du layer sur lequel le symbole d'elimination est inséré	Texte		0
Style symbole d'elimination	Style du symbole d'elimination	Nombre entier	de -1 à 2 (-1.. Un bloc est inséré comme symbole d'elimination <i>i</i> Il faut définir un nom de symbole d'elimination , 0..aucun symbole d'elimination, 1..ligne unique, 2..double ligne)	0..aucun symbole d'elimination
Nom symbole d'elimination	Nom du bloc utilisé comme symbole d'elimination	Texte		
Angle symbole d'elimination	Angle du symbole d'elimination - relatif à l'objet	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	100 gon
Configuration de la rotation	Base pour la rotation de l'objet	Nombre entier	de 1 à 3 (1..système de coordonnées, 2..marge de la feuille, 3..entrée utilisateur)	2..marge de la feuille

Déplacement	Base pour le déplacement de l'objet	Nombre entier	de 1 à 3 (1.. Système de coordonnées, 2.. Marge de la feuille, 3.. Objet de base)	3.. Objet de base
Échelle additionnelle en largeur	Échelle additionnelle en largeur, toujours multipliée par l'échelle en largeur	Nombre à virgule flottante	>0	1
Échelle additionnelle en hauteur	Échelle additionnelle en hauteur, toujours multipliée par l'échelle en hauteur	Nombre à virgule flottante	>0	1
Rotation additionnelle	Rotation additionnelle à l'angle de rotation relatif	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0 gon

- ❗ Le bloc du dessin prototype doit posséder soit une couleur fixe ou la couleur "DuBloc". La couleur ne peut pas être définie "DuCalque", sinon on ne peut pas modifier la couleur via le GeoMapper.

Variables - Liste de valeurs

Valeurs pour le symbole-2-points

Les noms suivants peuvent être utilisés comme variables si insérés entre "<" et ">".

Valeur	Description
Internal~AbscissaValue	Longueur abscisse, avec laquelle le symbole est défini
Internal~FirstPointName	Nom du point de mesure sous la première position; il peut être vide
Internal~SecondPointName	Nom du point de mesure sous la deuxième position; il peut être vide
Internal~FirstPointElevation	Altitude sous la première position; elle peut être vide
Internal~SecondPointElevation	Altitude sous la deuxième position; elle peut être vide

- ❗ Fondamentalement toutes ces variables peuvent être insérées dans toutes les propriétés de configurations textuelles d'un symbole-2-points (par ex. nom de layer, texte d'étiquette, etc.).

Symbole-3-points

Description de la configuration - Symbole-3-points

Description de la configuration d'un symbole-3-points

La configuration d'un symbole-3-points est subdivisée en 3 sections:

Général

Bloc

Étiquette

Il est possible de créer un nombre quelconque de sections de bloc et d'étiquette.

Il est aussi possible d'insérer pour un objet, aucune, une ou plusieurs étiquettes.

Description des sections d'un symbole-3-points

[Description de la section - Général](#)

[Description de la section - Bloc](#)

[Description de la section - Étiquette](#)

[Description des variables pour les symboles-3-points](#)

Description de la section - Général

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Nombre d'étiquettes	Nombre d'étiquettes à afficher	Nombre entier	-1 (toutes les étiquettes configurées) jusqu'au nombre total des étiquettes configurées	-1 (toutes les étiquettes configurées)
Priorité d'affichage	Priorité de dessin de l'objet. Plus la priorité est élevée, et plus l'objet est dessiné vers le haut.	Nombre entier	Aucune restriction	0
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True
Transparence	Transparence de l'objet considéré	Nombre entier	de 0 à 255	0...opaque

Description de la section - Bloc

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Distance en abscisse	Décalage absolu en abscisse du point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Distance en ordonnée	Décalage absolu en ordonnée du point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Miroiter bloc	Il définit si le bloc doit être miroité sur l'autre côté du point d'insertion.	Valeur booléenne	True ou False	False
Orientation bloc	Définition de l'orientation du bloc sur la base des positions choisies.	Nombre entier	de 1 à 9 (1..ligne de base 1.point, 2..ligne de base centrée, 3..ligne de base 2. point, 4..centre 1.point, 5..centre centré, 6..centre 2. point, 7..en haut 1. point, 8..en haut centré, 9..en haut 2. point)	1..ligne de base 1.point
Largeur bloc	Largeur du bloc, si valeur d'échelle = 0	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0

Hauteur bloc	Hauteur du bloc, si valeur d'échelle = 0	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Nom bloc	Nom du bloc à insérer	Texte		
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou Texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalcque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	- 1..DuCalcque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Angle de rotation relatif	Angle de rotation relatif à la base	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0 gon

Condition de visibilité	Il définit si le bloc est visible.	Texte	True.. toujours visible False.. jamais visible Expression jusqu'à 255 caractères	True
	<i>i</i> Avec l'aide d'une expression <i>valueof</i>, l'affichage va dépendre d'une valeur d'un attribut d'objet.			
Échelle en largeur	Echelle en largeur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Echelle en hauteur	Echelle en hauteur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Couleur symbole suppression	Couleur du symbole d'elimination	Nombre entier ou Texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer symbole suppression	Nom du layer sur lequel le symbole d'elimination est inséré	Texte		0
Style symbole d'elimination	Style du symbole d'elimination	Nombre entier	de -1 à 2 (-1.. Un bloc est inséré comme symbole d'elimination <i>i</i> Il faut définir un nom de symbole d'elimination , 0..aucun symbole d'elimination, 1..ligne unique, 2..double ligne)	0..aucun symbole d'elimination
Nom symbole d'elimination	Nom du bloc utilisé comme symbole d'elimination	Texte		

Angle symbole d'élimination	Angle du symbole d'élimination - relatif à l'objet	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	100 gon
Configuration de la rotation	Base pour la rotation de l'objet	Nombre entier	de 1 à 3 (1..Système de coordonnées, 2..Marge de la feuille, 3..entrée utilisateur)	2..Marge de la feuille
Échelle additionnelle en largeur	Échelle additionnelle en largeur, toujours multipliée par l'échelle en largeur	Nombre à virgule flottante	>0	1
Échelle additionnelle en hauteur	Échelle additionnelle en hauteur, toujours multipliée par l'échelle en hauteur	Nombre à virgule flottante	>0	1
Rotation additionnelle	Rotation additionnelle à l'angle de rotation relatif	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0 gon

- ❗ Le bloc du dessin prototype doit posséder soit une couleur fixe ou la couleur "DuBloc". La couleur ne peut pas être définie "DuCalque", sinon on ne peut pas modifier la couleur via le GeoMapper.

Variables - Liste de valeurs

Valeurs pour le symbole-3-points

Les noms suivants peuvent être utilisés comme variables si insérés entre "<" et ">"

Valeur	Description
Internal~AbscissaValue	Longueur abscisse, avec laquelle le symbole est défini
Internal~OrdinateValue	Longueur ordonnée, avec laquelle le symbole est défini
Internal~FirstPointName	Nom du point de mesure sous la première position; il peut être vide
Internal~SecondPointName	Nom du point de mesure sous la deuxième position; il peut être vide
Internal~ThirdPointName	Nom du point de mesure sous la troisième position; il peut être vide
Internal~FirstPointElevation	Altitude sous la première position; elle peut être vide
Internal~SecondPointElevation	Altitude sous la deuxième position; elle peut être vide
Internal~ThirdPointElevation	Altitude sous la troisième position; elle peut être vide

- ❗ Fondamentalement toutes ces variables peuvent être insérées dans toutes les propriétés de configurations textuelles d'un symbole-3-points (par ex. nom de layer, texte d'étiquette, etc.)..



le> Texte d'étiquette pour un symbole-3-points avec valeur d'abscisse "17,17" et valeur d'ordonnée "4,24":
 "Cotes: <Internal~AbscissaValue> x <Internal~OrdinateValue>" (sans guillemets) L'étiquette aura ce texte:
 "Cotes: 17,17 x 4,24"

le>

Surfaces

Description de la configuration - Surface

Aperçu et description de la configuration pour les surfaces

La configuration d'une surface est composée de 11 sections:

Général

Ligne périmètre

Hachure

Signe conventionnel

Point d'insertion principal - Symbole

Point d'insertion principal - Texte

Ligne périmètre - Surface secondaire

Hachure - Surface secondaire

Point d'insertion secondaire - Symbole

Point d'insertion secondaire - Texte

Etiquette

❶ Jusqu'au Point d'insertion-Symboles toutes les sections-propriétés peuvent être configurées plusieurs fois.

Description des sections d'une surface

[Attributs spécifiques à la classe](#)

[Description de la section - Général](#)

[Description de la section - Ligne périmètre](#)

[Description de la section - Hachure](#)

[Description de la section - Signe conventionnel](#)

[Description de la section - Point d'insertion principal-Symbole](#)

[Description de la section - Point d'insertion principal-Texte](#)

[Description de la section - Ligne périmètre-Surface secondaire](#)

[Description de la section - Hachure-Surface secondaire](#)

[Description de la section - Point d'insertion secondaire-Symbole](#)

[Description de la section - Point d'insertion secondaire-Texte](#)

[Description de la section - Etiquette de surface](#)

[Description de la section - Etiquette](#)

[Description des variables pour les surfaces](#)

Description de la section - Général

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Priorité d'affichage	Priorité de dessin de l'objet. Plus la priorité est élevée, et plus l'objet est dessiné vers le haut.	Nombre entier	Aucune restriction	0
Nombre d'étiquettes	Nombre d'étiquettes à afficher	Nombre entier	-1 (toutes les étiquettes configurées) jusqu'au nombre total des étiquettes configurées	-1 (toutes les étiquettes configurées)
Affichage objet modifié	Il définit la représentation graphique d'un objet après une modification manuelle.	Texte	Représentation graphique codifié Base64. Dans la fenêtre des propriétés dans GeoMapper il y a "Oui" pour représentation modifiée et "Non" pour représentation inchangée. Dans cette fenêtre vous pouvez modifier "Oui" à "Non" pour retourner à la représentation originale. Pour la représentation modifiée, utilisez la commande "Editer graphique"	
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque

Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Surfaces secondaires	Il définit si les surfaces secondaires doivent être dessinées	Valeur booléenne	True ou False	True
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True
Symboles au premier-plan	Il définit si les symboles (Points) selon les paramètres de projet doivent être au premier-plan ou non	Valeur booléenne	True ou False	True
Transparence	Transparence de l'objet globale <i>i</i> Lors de l'impression d'un plan avec transparence, l'option "Imprimer transparence" doit être activée!	Nombre entier	de 0 à 255	0...opaque
Prioriser	Il définit si un contour de surface placé au-dessus doit être masquée (de cette manière pour une ligne traitillée, sur laquelle il y a des trous, on ne voit pas la ligne sous-jacente)	Valeur booléenne	True ou False	False

Description de la section - Ligne périmètre

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Fin de ligne	Il gère la forme de la fin de la ligne	Nombre entier	de 0 à 3 (0..plat, 1..carré, 2..rond, 3..rhomboidal)	0..plat
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Connexion des lignes	Il gère la forme des points de connexion entre les lignes	Nombre entier	de 0 à 3 (0..anguleux, 1..arrondi, 2..rond, 3..rhomboidal)	0..anguleux
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True
Échelle en unités du dispositif	Il définit si l'échelle doit être appliquée en unités du dispositif (Pixel).	Valeur booléenne	True ou False	False
Transparence	Définition de transparence pour cette section <i>i</i> Lors de l'impression d'un plan avec transparence, l'option "Imprimer transparence" doit être activée!	Nombre entier	de 0 à 255	255...opaque, quand Général: Transparence = "0"

i La section **Périmètre - Surface secondaire** est structurée analogiquement et donc valable pour les éventuelles surfaces secondaires existantes.



La transparence dans cette section a efficacité comme facteur sur la transparence dans la [Section Général] (../konfiguration/punkt2) . Si ici la transparence est égale à "0", alors la transparence générale n'a aucun effet.

Description de la section - Hachure

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Activer l'arrière-plan	Il définit si l'arrière-plan doit être appliqué	Valeur booléenne	True ou False	False
Couleur d'arrière-plan	Couleur d'arrière-plan du motif de remplissage	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	257.. arrière-plan
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Nom	Nom du motif de remplissage, par ex. ANSI31. Les motifs de remplissage sont lus depuis le fichier relatif, qui est défini dans les paramètres généraux de la configuration. (Voir [Motif de remplissage](../konfiguration/flaeche10)).	Texte	de 0 à 255 caractères	
Distance en ordonnée	Elle est la distance à droite (positive) ou gauche (négative) entre le signe conventionnel et le contour.	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Largeur marge	Il définit la largeur des hachures de la marge à partir de l'indentation.	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Angle de rotation relatif	L'angle en Gon pour la rotation des symboles insérés, par rapport au segment.	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	100 gon
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True
Echelle	Echelle en largeur pour les blocs, autrement sans aucune signification.	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1
Échelle en unités du dispositif	Il définit si l'échelle en unité dispositif (Pixel) doit être appliquée.	Valeur booléenne	True ou False	False
Transparence	Transparence de l'objet relatif	Nombre entier	de 0 à 255	255...opaque, quand Général: Transparence = "0"
Configuration de la rotation	Base pour la rotation de l'objet	Nombre entier	de 1 à 5 (1..système de coordonnées, 2..marge de la feuille, 3..entrée utilisateur, 4..premier segment, 5..segment le plus long)	2..marge de la feuille



La section **Hachure - Surface secondaire** est structurée analogiquement et donc valable pour les éventuelles surfaces secondaires existantes.



La transparence dans cette section a efficacité comme facteur sur la transparence dans la [Section Général] (../konfiguration/punkt2) . Si ici la transparence est égale à "0", alors la transparence générale n'a aucun effet.

Description de la section - Signes conventionnels

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Décalage du début	Distance du début du contour, duquel le signe conventionnel doit commencer.	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Couper à la bissectrice	Il définit si les symboles de ligne sont coupés à la bissectrice.	Valeur booléenne	True ou False	False
Alignement	Il définit si le signe conventionnel doit suivre le contour ou être orienté (d'un côté vers l'autre côté, comme pour un talus). Pour les surfaces orientées on ne peut pas utiliser les groupes d'objets pour le périmètre. (Voir [Attributs spécifiques à la classe](../konfiguration/flaeche10))	Nombre entier	de 0 à 2 (0..indéfini, 1..orienté, 2..suivant le contour)	0..indéfini
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Distance du point d'inflexion	Distance minimale entre le symbole et un point d'inflexion.	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True
Échelle en largeur	Facteur d'échelle pour les blocs; pour les symboles de lignes il y a un facteur de longueur (jusqu'au bord inférieur; 0.5 = jusqu'au moitié distance)	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Échelle en hauteur	Echelle en hauteur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Échelle en unités du dispositif	Il définit si l'échelle en unité dispositif (Pixel) doit être appliquée.	Valeur booléenne	True ou False	False
Abscisse décalage symbole	Il définit la distance uniforme entre les signes conventionnels.	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0

Ordonnée décalage symbole	Il définit la distance à droite (positive) ou gauche (negative) entre signe conventionnel et contour.	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Type de symbole	Le type de symbole	Nombre entier	de 1 à 2 (1..ligne, 2..symbole)	1..ligne
Nom du symbole	Nom du bloc pour les symboles; pour les symboles de ligne sans signification.	Texte	Longueur minimale: 0 Longueur maximale: 255	
Angle du symbole	L'angle en Gon pour la rotation des symboles insérés, par rapport au segment avec signe conventionnel.	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	100 gon
Transparence	Transparence de l'objet relatif	Nombre entier	de 0 à 255	0...opaque
Configuration de la rotation	Base pour la rotation du symbole	Nombre entier	de 1 à 5 (1..système de coordonnées, 2..marge de la feuille, 3..entrée utilisateur, 4..premier segment, 5..segment le plus long)	2..marge de la feuille
Dessiner bissectrice d'angle	Il définit si la bissectrice d'angle est dessinée	Valeur booléenne	True ou False	False

Description de la section - Point d'insertion principal-Symbole

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Distance en abscisse	Décalage absolu en abscisse du point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Priorité d'affichage	Priorité de dessin de l'objet. Plus la priorité est élevée, et plus l'objet est dessiné vers le haut.	Nombre entier	Aucune restriction	0
Largeur bloc	Largeur du bloc, quand valeur d'échelle = 0	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Hauteur bloc	Hauteur du bloc, quand valeur d'échelle = 0	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Nom bloc	Nom du bloc à insérer	Texte		
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Ligne de repère	Il définit si une ligne de repère doit être dessinée.	Nombre entier	de 0 à 4 (0..aucune, 1..souligné, 2..cercle, 3..rectangle, 4..seulement ligne)	0..aucune
Tracé de ligne de repère	Affichage graphique codifié Base64 pour une ligne de repère modifiée	Texte		
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0

Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Distance minimale ligne de repère	Il définit la distance minimale du texte de l'objet qui nécessite une ligne de repère.	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Distance en ordonnée	Décalage absolu en ordonnée du point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Angle de rotation relatif	Angle de rotation relatif à la base	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0 gon
Visibilité	Il définit si le bloc est visible.	Valeur booléenne	True ou False	True
Échelle en largeur	Echelle en largeur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Échelle en hauteur	Echelle en hauteur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Couleur symbole d'élimination	Couleur du symbole d'élimination	Nombre entier ou Texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer symbole suppression	Nom du layer sur lequel il faut insérer le symbole d'élimination.	Texte		0
Style symbole d'élimination	Style du symbole d'élimination	Nombre entier	de -1 à 2 (-1.. un bloc est inséré comme symbole d'élimination  Il faut définir un nom pour le symbole , 0..aucun symbole d'élimination, 1..ligne unique, 2..double ligne)	0..aucun symbole d'élimination
Nom symbole d'élimination	Nom du bloc utilisé comme symbole d'élimination	Texte		
Angle symbole d'élimination	Angle du symbole - relatif à l'objet	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	100 gon
Configuration de la rotation	Base pour la rotation de l'objet	Nombre entier	de 1 à 3 (1..système de coordonnées, 2..marge de la feuille, 3..entrée utilisateur)	2..marge de la feuille
Configuration de la translation	Base pour la translation de l'objet	Nombre entier	de 1 à 3 (1.. système de coordonnées, 2.. marge de la feuille, 3.. objet de base)	2.. marge de la feuille

Échelle additionnelle en largeur	Échelle additionnelle, toujours multipliée par l'échelle en largeur	Nombre à virgule flottante	>0	1
Échelle additionnelle en hauteur	Échelle additionnelle, toujours multipliée par l'échelle en hauteur	Nombre à virgule flottante	>0	1
Rotation additionnelle	Rotation additionnelle à l'angle de rotation relatif	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0 gon


 La section **Point d'insertion secondaire-Symbole** est structurée analogiquement et donc valable pour les éventuelles surfaces secondaires existantes.

Description de la section - Point d’insertion principal-Texte

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Distance en abscisse	Décalage absolu en abscisse du point d'insertion.	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Distance en ordonnée	Décalage absolu en ordonnée du point d'insertion.	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Insérer en tant que attribut de bloc	Il définit si l'étiquette doit être configurée en tant qu'attribut de bloc	Valeur booléenne	True ou False	True
Priorité d'affichage	L'étiquette de surface peut être définie indépendamment de la surface.  Si une surface était couverte par une autre surface avec remplissage, aussi l'étiquette ne serait pas visible. Avec la clé vous pouvez définir l'étiquette assez en haut, qui se trouverait au dessus de la surface remplie.	Nombre entier	Aucune restriction	0

Alignement	Alignement de l'étiquette	Nombre entier	de 1 à 9 (1..En haut à gauche, 2..En haut centré, 3..En haut à droite, 4..Centré à gauche, 5..Au centre centré, 6..Centré à droite, 7..En bas à gauche, 8..En bas centré, 9..En bas à droite)	Différent pour chaque classe d'objet
Facteur de largeur	Facteur d'échelle de l'étiquette (horizontal)	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Couleur	Couleur de l'étiquette	Nombre entier ou Texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256..DuCalque
Formatage-Gras	En cas de style de texte manquant, il définit si le texte doit être affiché en gras .Utilisable seulement si aucun style de texte n'est défini.	Valeur booléenne	True ou False	False
Formatage-Italique	En cas de style de texte manquant, il définit si le texte doit être affiché en <i>italique</i> .Utilisable seulement si aucun style de texte n'est défini.	Valeur booléenne	True ou False	False
Formatage-Souligné	En cas de style de texte manquant, il définit si le texte doit être représenté <u>Souligné</u> .Utilisable seulement si aucun style de texte n'est défini.	Valeur booléenne	True ou False	False
Couleur d'arrière-plan	Couleur d'arrière-plan du texte	Nombre entier ou Texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256..DuCalque
Hauteur (Echelle)	Hauteur de l'étiquette (Echelle verticale)	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Layer	Nom du layer sur lequel l'étiquette est insérée.	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Inclinaison	Inclinaison de l'étiquette	Nombre à virgule flottante	de -94 à 94 gon	0 gon
Angle de rotation relatif	Angle de rotation relatif à la base	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0 gon
Police				
Visibilité	Visibilité de l'étiquette	Valeur booléenne	True ou False	True
Couleur symbole d'élimination	Couleur du symbole d'élimination	Nombre entier ou Texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer symbole suppression	Nom du layer sur lequel il faut insérer le symbole d'élimination.	Texte		0

Style symbole d'élimination	Style du symbole d'élimination	Nombre entier	de -1 à 2 (-1.. un bloc est inséré comme symbole d'élimination <i>i</i> Il faut définir un nom pour le symbole , 0..aucun symbole d'élimination, 1..ligne unique, 2..double ligne)	0..aucun symbole d'élimination
Nom symbole d'élimination	Nom du bloc utilisé comm symbole d'élimination	Texte		
Angle symbole d'élimination	Angle du symbole - relatif à l'objet	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	100 gon
Tag	Texte qui est utilisé en tant que tag pour les attributs de bloc	Texte		
Texte	Texte à insérer. Il est possible aussi d'insérer des espaces réservés comme par ex. It;PointLabelgt; ou It;Attributnamegt;	Texte		
Tourner le texte de façon à ce qu'il soit lisible	Il définit si le texte doit toujours être tourné de manière lisible (jamais renversé).	Valeur booléenne	True ou False	True
Activer la masque d'arrière-plan	Activer la masque d'arrière-plan	Valeur booléenne	True ou False	False
Style de texte	Style de texte AutoCAD pour les étiquettes	Texte	Longueur minimale: 0 Longueur maximale: 255	Standard
Configuration de la rotation	Base pour la rotation de l'étiquette	Nombre entier	de 1 à 4 (1..système de coordonnées, 2..marge de la feuille, 3..entrée utilisateur, 4..objet de base)	Différent pour chaque classe d'objet
Configuration de la translation	Base pour la translation de l'objet	Nombre entier	de 1 à 3 (1.. système de coordonnées, 2.. marge de la feuille, 3.. objet de base)	2.. marge de la feuille

i La section **Point d'insertion secondaire - Texte** est structurée analogiquement et donc valable pour les éventuelles surfaces secondaires existantes.

Description de la section - Etiquette de surface

Description de la configuration pour les étiquettes de surface

Pour chaque objet on peut insérer un numéro quelconque d'étiquettes.

Clé	Description	Typ	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Distance en abscisse	Décalage absolu en abscisse du point d'insertion.	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Distance en ordonnée	Décalage absolu en ordonnée du point d'insertion.	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0

Groupe ment	Liste des étiquettes groupées dans une étiquette de surfaces.	Texte	Voir ci-dessous	Vide
Angle de rotation relatif	Angle de rotation relatif à la base	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0 gon
Visibilité	Visibilité de l'étiquette	Valeur booléenne	True ou False	True
Configuration de la rotation	Base pour la rotation de l'étiquette	Nombre entier	de 1 à 4 (1..système de coordonnées, 2..marge de la feuille, 3..entrée utilisateur, 4..objet de base)	Différent pour chaque classe d'objet
Déplacement	Base pour la translation de l'objet	Nombre entier	de 1 à 3 (1.. système de coordonnées, 2.. marge de la feuille, 3.. objet de base)	2.. marge de la feuille
Symbole ligne de repère	Nom du bloc, utilisé comme tête de flèche de la ligne de repère.	Texte		
Symbole ligne de repère- Largeur	Echelle en largeur du symbole des lignes de repère.	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.5
Symbole ligne de repère- Hauteur	Echelle en verticale du symbole de ligne de repère.	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.5
Ligne de repère	Il définit si la ligne de repère doit être dessinée.	Nombre entier	de 0 à 4 (0..aucune, 1..souligné, 2..cercle, 3..rectangle, 4..seulement ligne)	0..aucune
Tracé de ligne de repère	Représentation graphique base64 pour une ligne de repère digitalisée.	Texte		
Layer ligne de repère	Nom du layer de ligne de repère	Texte		0
Couleur ligne de repère	Couleur de la ligne de repère	Nombre entier ou Texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256..DuCalque
Distance minimale pour ligne de repère	Il définit à quelle distance, le texte doit se trouver de l'objet, pour laisser dessiner la ligne de repère	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Epaisseur ligne de repère	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne de repère	Nom du type de ligne	Text	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque

Echelle type de ligne de repère	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
---------------------------------	--------------------------	----------------------------	--------------------	---

- ❶ La valeur pour le **Groupement** doit suivre un modèle déterminé, où l' *Alignement* et les étiquettes groupées sont énumérées. Vous pouvez aussi grouper des étiquettes déjà existantes, pour effectuer cela, il faut les mettre dans une liste avec la désignation **Annotation[n]** , où *n* correspond au nombre d'étiquettes configurées. Vous pouvez aussi grouper des symboles avec les textes. A ce but utilisez la désignation **Block[n]** . L'alignement des textes est calculé depuis un nombre entier entre [1 - 9], pour l'interpretation, voir ici-dessous.



(5:Annotation1,Annotation2)(8:Annotation4) se lit de la manière suivante: *"Insérer Etiquette 1 et Etiquette 2 au centre, centré du point d'insertion et insérer Etiquette 4 au dessous du point d'insertion centré "*



Pour les blocs on ne peut pas configurer l'alignement de la même manière, car un bloc a toujours un *point d'insertion* prédéfini dans la définition de bloc. Mais vous pouvez quand même gérer l'alignement du symbole individuel dans le groupement via la *Distance en ordonnée/abscisse* .

- ❶ Les distances et les angles ici configurés sont aussi appliqués aux *étiquettes* ici groupées.

Variables - Liste de valeurs

Valeurs pour les surfaces

Les noms suivants peuvent être utilisés comme variables si insérés entre "<" et ">".

Valeur	Description
Internal~AreaDelta	Ecart absolu entre la surface exacte et arrondi au centimètre
Internal~AreaDeltaPercent	Ecart entre la surface exacte et arrondi au centimètre en pourcentage
Internal~AreaLabel	Désignation surface (Numéro surface)
Internal~AreaValue	Valeur surface - éventuellement arrondi au centimètre
Internal~AreaValueExact	Valeur surface exacte non arrondi au centimètre
Internal~Boundary2d	Longueur du périmètre de surface - éventuellement arrondi au centimètre
Internal~Boundary2dExact	Valeur exacte du périmètre de surface non arrondi au centimètre
Internal~SeedPointEast	Point d'insertion de surface - Abscisse
Internal~SeedPointNorth	Point d'insertion de surface - Ordonnée

- ❶ Fondamentalement toutes ces variables peuvent être insérées dans toutes les propriétés de configurations textuelles d'une surface (par ex. nom de layer, texte d'étiquette, etc.).

Attributs spécifiques à la classe

Clé	Description	Typ	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Attribut d'étiquette de surface	Nom d'un attribut de classe ou d'objet, dans lequel l' <i>étiquette de surface</i> spéciale doit se trouver	Texte	Longueur minimale: 0 Longueur maximale: 100	
Désignation surface obligatoire	Le nom de surface est un champ obligatoire	Valeur booléenne	True ou False	True
Nom-Texte	Affichage dans le gestionnaire des propriétés pour la saisie du nom de surface	Texte	Longueur minimale: 0 Longueur maximale: 255	
Identifiant	Il est, entre autres, utilisé par l'interface rmKATOffice pour le transfert des couvertures du sol.	Texte	Longueur minimale: 0 Longueur maximale: 1000	
Groupes d'objets du périmètre de surface	Si ici des groupes d'objets sont insérés, il s'agit d'une surface référencée: le périmètre ne peut être composé que par des polygones des groupes d'objets donnés. Si cette propriété est vide, la surface est libre. Elle peut être dessinée directement. Lors de l'insertion via point d'insertion, les types de polygones de contour sont utilisés (indépendamment d'un groupe d'objets). Pour les surfaces orientées (par ex. talus) laissez cette clé vide.	Texte	Longueur minimale: 0 Longueur maximale: 1000	
Region-Texte	Affichage dans le gestionnaire des propriétés pour la saisie du champ Region	Texte	Longueur minimale: 0 Longueur maximale: 255	
Subname-Texte	Affichage dans le gestionnaire des propriétés pour la saisie du champ Subname	Texte	Longueur minimale: 0 Longueur maximale: 255	

Fichier motif de remplissage

Description pour définir un motif de remplissage pour les surfaces.

Le fichier motif de remplissage est défini dans les paramètres de configuration.

- ① Si les plans doivent être exportés en DWG/DXF, il est conseillé d'utiliser seulement les motifs standard d'AutoCAD. Ils sont déjà prédéfinis dans c:\ProgramData\rmDATA\GeoMapperSE\Templates\Patterns. Quand vous créez vos propres motifs de remplissage, alors pour l'exportation en DWG vous avez besoin aussi des motifs de remplissage adaptés d'AutoCAD. Les motifs AutoCAD sont enregistrés dans des fichiers *.pat, ils doivent avoir les mêmes noms que les motifs de remplissage utilisés dans la configuration et doivent être mémorisés dans le dossier %programdata%\rmdata\product\Configurations. Quand le destinataire des fichiers DWG/DXF exportés, voudrait après traiter les motifs de remplissage (par ex. modifier l'échelle), il faut alors lui donner aussi les fichiers *.pat. Et il doit les enregistrer dans son dossier AutoCAD. Par ex. %appdata%\Autodesk\Autodesk AutoCAD Map 3D 2016\R20.1\fra\Support

- ❶ Pour l'importation de fichier DWG/DXF resp. pour les déposer dans un Data-Manager externe, vous pouvez définir les motifs de remplissage, qui n'ont pas été personnalisés, dans un propre fichier de motif de remplissage et le mémoriser dans le dossier c:\ProgramData\rmDATA\GeoMapperSE\Templates\Patterns.

Le fichier motif de remplissage est structuré de la manière suivante:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<patterndefinition>
  <!-- Es gibt verschiedene Arten von Füllmustern. Mit Linien, mit Symbolen oder mit Bildern. Es könn
  en beliebig viele Füllmuster jeder Art in beliebiger Reihenfolge eingetragen werden. -->
  <patterns>

    <!-- Füllmuster mit Linien -->
    <linePattern>
      <!-- Name des Füllmusters. Der Name kann bei der Schraffur einer Fläche eingetragen werden.
-->
      <id>ANSI31</id>
      <!-- Verdrehung -->
      <angle>50</angle>
      <!-- Zur Auswahl stehen folgende Linientypen:
      - CONTINUOUS
      - DASH
      - DOT
      - DASHDOT
      - DASHDOTDOT -->
      <lineType>CONTINUOUS</lineType>
      <!-- Abstand -->
      <distance>1</distance>
    </linePattern>

    <!-- Füllmuster mit Symbolen -->
    <symbolPattern>
      <id>Wiese</id>
      <angle>100</angle>
      <!-- Abstand in x-Richtung -->
      <xDistance>1.0</xDistance>
      <!-- Abstand in y-Richtung -->
      <yDistance>1.0</yDistance>
      <!-- Name des Symbols aus der Prototypzeichnung -->
      <symbol>FIG050</symbol>
    </symbolPattern>

    <!-- Füllmuster mit Symbolen -->
    <texturePattern>
      <id>Kreistraster_gefüllt</id>
      <unitType>Device</unitType>
      <!-- Angabe des Dateinamens -->
      <path>Kreistraster_gefüllt.png</path>
    </texturePattern>
  </patterns>
</patterndefinition>
```


Détails sur différents motifs de remplissage

Motifs avec lignes:

Ces motifs de remplissage sont les plus rapides et utilisent le plus petit espace de mémoire.

Motifs avec symboles (motif vectoriel):

Les symboles lors d'un zoom ou d'un changement d'échelle sont automatiquement mises à l'échelle.

- ① Nous conseillons:
 - Utilisez pour les symboles le nombre minimum d'objets. C'est-à-dire une polyligne avec plusieurs segments au lieu de plusieurs polygones.
 - Ne définissez pas les couleurs d'arrière-plan avec le symbole, mais plutôt comme hachure de la surface.

- ① L'épaisseur du trait du symbole est remplacée par l'épaisseur de ligne du type d'objet.

Motifs avec images (motif raster):

Les motifs sont spécialement conçus pour les systèmes d'information géographique. Ainsi des grandes surfaces peuvent être rapidement colorés avec un motif. Dans la pratique, travailler avec des motifs raster est plus rapide qu'avec des motifs vectoriels. La couleur est définie par la configuration - elle ne peut pas être définie par l'image.

Formats supportées: *.bmp*, *.jpg* et **.png*.

- ① Pour travailler rapidement, l'extension de l'image doit être la plus petite possible. Nous conseillons d'insérer des symboles avec une extension à partir de 30 Pixel.

- ① Pour économiser de l'espace de memoire de la configuration, enregistrer les images en noir/blanc en format **.png*.

- ⚠ Les images ne sont pas mises à l'échelle. Si une échelle déterminé été nécessaire, elles devrait être préparées pour cette échelle, de manière à avoir une impression correcte. Dans le graphique ils sont toujours affichées dans leurs dimensions prédéfinies - indépendamment du niveau de zoom. Quand la surface, par un zoom, est affichée très petite, elle contient peut-être un seul Bitmap. Quand on zoom plus proche sur la surface, dans la surface sont affichés éventuellement par ex. 20 Bitmaps.

Polylignes

Description de la configuration - Polyligne

Aperçu et description de la configuration pour une polyligne

La configuration d'une polyligne se compose en 5 sections:

Général

Ligne

Symbole-Général

Symbole

Etiquette

- ① Il est possible de configurer plusieurs lignes, symboles et étiquettes.

Description des sections d'une polyligne

[Attributs spécifiques à la classe](#)

[Description de la section - Général](#)

[Description de la section - Ligne](#)

[Description de la section - Symbole-Général](#)

[Description de la section - Symbole](#)

[Description de la section - Etiquette](#)

[Description des variables pour les polygones](#)

Description de la section - Général

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Priorité d'affichage	Priorité de dessin de l'objet. Plus la valeur est élevée, plus l'objet est en position haute.	Nombre entier	Aucune restriction	0
Arrondi	Il définit si la polyligne doit être représentée arrondie.L'arrondi est exécuté avec Akima-Splines	Valeur booléenne	True ou False	False
Arrondi-Tension de lissage	Tension de lissage pour les lignes.	Nombre à virgule flottante	de 0.01 à 1	0.8
Nombre d'étiquettes	Nombre d'étiquettes à afficher	Nombre entier	-1 (toutes les étiquettes configurées) jusqu'au nombre total des étiquettes configurées.	-1 (toutes les étiquettes configurées)
Représentation d'objets modifiés	Il indique si l'affichage de l'objet a été modifié.			
Symboles d'élimination modifiés	Il indique si les symboles d'élimination ont été modifiés.			
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou RGB au format R,V,B (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel est inséré l'objet.	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Facteur type de ligne	Échelle type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Décalage du symbole d'élimination	Décalage du point d'insertion du symbole ou de la ligne d'élimination. Le signe négatif signifie que le symbole est inséré sur le côté gauche de la base, signe positif sur le côté droit.	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0

Décalage relatif en abscisse du symbole d'élimination	Décalage relatif en abscisse du point d'insertion du symbole d'élimination ou de la ligne d'élimination	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.5
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True
Couleur symbole d'élimination	Couleur du symbole d'élimination	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou RGB au format R,G,B (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer du symbole d'élimination	Nom du layer sur lequel est inséré le symbole d'élimination	Texte		0
Style symbole d'élimination	Style du symbole d'élimination	Nombre entier	de -1 à 2 (-1.. est inséré un bloc comme symbole d'élimination, 0..aucun symbole d'élimination, 1..ligne unique, 2..double ligne) <i>i</i> Le nom du symbole d'élimination est obligatoire	0..aucun symbole d'élimination
Nom symbole d'élimination	Nom du bloc utilisé comme symbole d'élimination	Texte		
Angle symbole d'élimination	Angle du symbole d'élimination - relatif à l'objet	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	100 gon
Symboles au premier-plan	Il définit si les symboles (points) selon les paramètres de projet doivent être au premier-plan, ou non.	Valeur booléenne	True ou False	True
Symboles au premier-plan en cas de chevauchement	Il définit si les segments entre des symboles (points) superposés doivent être masqués (supprimés).	Valeur booléenne	True ou False	False
Transparence	Transparence de l'objet totale <i>i</i> Lors de l'impression d'un plan avec transparence il faut que le paramètre "Imprimer transparence" soit activé!	Nombre entier	de 0 à 255	0...opaque

i **Arrondi:** Si une polygline, à laquelle est référencée une surface (e.g. polygline comme bord supérieur d'un talus et la surface du talus), est arrondie, la surface n'est pas tout de suite aussi arrondi. Pour cette exigence il faut:

- enregistrer et réouvrir le projet
- ou d'abord arrondir la polygline et après insérer la surface.

❶ **Symboles au premier-plan:** Dans le cas où un point est supprimé sur une polyligne avec la propriété "Symboles au premier-plan", il se produit un trou. Enregistrez le projet et ouvrez-le à nouveau.

Description de la section - Ligne

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Dessiner ligne de raccordement	Il définit s'il faut dessiner les lignes de raccordement sur les côtés	Nombre entier	de 0 à 3 (0..aucune, 1..les deux, 2..au début, 3..à la fin)	1..les deux
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou RGB au format R,V,B (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel est inséré l'objet	Texte		0
Fin de ligne	Il gère la forme à la fin de la ligne	Nombre entier	de 0 à 3 (0..plat, 1..carré, 2..rond, 3..rhomboïdal)	0..plat
Epaisseur ligne	Epaisseur de ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	- 1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Facteur type de ligne	Échelle type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Connexion de lignes	Il gère la forme de la connexion de lignes aux points d'inflexion - il ne peut être utilisé que pour les polygones (Affichage polyligne = 2..comme polyligne).	Nombre entier	de 0 à 3 (0..anguleux, 1..arrondi, 2..rond, 3..rhomboïdal)	0..anguleux
Affichage polyligne	Il définit quel type de ligne configuré doit être dessiné (polyligne ou ligne). Pour le types de ligne non continues, par ex. les lignes traitillées, à chaque sommet le modèle de ligne commencé à nouveau.Clé pour lignes: • Symboles au premier-plan Clé pour polygones: • Connexions de lignes • Largeur de polyligne	Nombre entier	de 1 à 2 (1..comme ligne, 2..comme polyligne)	1..comme ligne
Distance entre les lignes parallèles	Largeur du signe conventionnel. Le signe négatif signifie que le signe conventionnel est inséré sur le côté gauche, le signe positif sur le côté droit.	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0

Largeur polyligne	Largeur de la polyligne - il peut être utilisé que pour les polylignes (Affichage polyligne = 2..comme polyligne). Si la largeur de la polyligne est appliquée, le type de ligne n'a plus aucun effet. La ligne est toujours continue.	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True
Échelle en unités du dispositif	Il définit si il faut utiliser l'échelle en unités du dispositif (Pixel).	Valeur booléenne	True oder False	False
Transparence	Définition de la transparence pour cette section <i>i</i> Lors de l'impression d'un plan avec transparence il faut que le paramètre "Imprimer transparence" soit activé!	Nombre entier	de 0 à 255	0...opaque
Dessiner bissectrice d'angle	Il définit si il faut dessiner la bissectrice d'angle	Valeur booléenne	True oder False	False

i **Épaisseur des lignes:**

- **Épaisseur ligne:** Si pour une ligne, est définie une épaisseur, cette épaisseur est fixe pour toutes les échelles. En impression, une ligne avec épaisseur 1 est aussi épaisse 1 mm. Lors d'un zoom dans le graphique, l'épaisseur de la ligne ne change pas.
- **Largeur polyligne (seulement pour polylignes):** Comme alternative on peut utiliser l'épaisseur de la polyligne. Dans ce cas l'épaisseur de la ligne sera proportionnelle à l'échelle. Mais comme cela la ligne est toujours continue (c'est-à-dire, non traitillée ou trait-point).
- **Échelle en unités du dispositif:** Si cette option est choisie, la ligne maintient la même épaisseur sans considérer le zoom dans le graphique.

Description de la section - Symbole-Général

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Couper à la bissectrice	Il définit si les symboles de ligne doivent être coupés sur la bissectrice d'angle.	Valeur booléenne	True ou False	False
Symbole au milieu de la distance	Il définit si le premier ou le dernier symbole est à la moitié de la distance de départ resp. de la fin	Valeur booléenne	True ou False	True
Symbole grouper en	Regrouper tous les symboles configurés	Valeur booléenne	True ou False	False
Répartition symétrique	Répartition symétrique des symboles	Nombre entier	de 0 à 4 (0..aucune, 1..insérer symbole au milieu du segment, 2..Répartition symétrique sur segment, 3..insérer le symbole en fin de ligne, 4..insérer le symbole au début de ligne)	0..aucune

❗ Les options **Insérer le symbole en fin de ligne** resp. **Insérer le symbole au début de ligne** rendent inefficaces toutes les autres clés du même type dans les **Sections symboles**. Ces options sont principalement conçues pour les flèches au début ou en fin de ligne.

⚠ La **Répartition symétrique** est appliquée seulement pour un symbole, où la clé **Distance en abscisse** a une valeur supérieur à 0.0. Cela est valable aussi lorsque pour **Répartition symétrique** a été choisie l'option **Insérer symbole en fin de ligne** ou **Insérer symbole au début de ligne**, pour laquelle cette distance n'a aucun effet! Avec une **Distance en abscisse** de 0.0 **aucun symbole** n'est inséré.

Description de la section - Symbole

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Distance en abscisse	Distance en abscisse absolue pour le point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Largeur bloc	Largeur du bloc, pour valeur d'échelle = 0	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Hauteur bloc	Hauteur du bloc, pour valeur d'échelle = 0	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou RGB au format R,V,B (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Activer la masque d'arrière-plan	Activer la masque d'arrière-plan pour l'étiquette	Valeur booléenne	True ou False	False
Couleur d'arrière-plan	Couleur d'arrière-plan du texte	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou RGB au format R,V,B (chacun de 0 à 255)	257
Distance du point d'inflexion	Distance minimale entre le symbole et un point d'inflexion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Layer	Nom du layer sur lequel est inséré l'objet	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200..2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Facteur type de ligne	Échelle type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0

Considérer le décalage pour la largeur du symbole	Il définit si il faut considérer la distance en ordonnée lors du calcul de la largeur du symbole - Il est valable uniquement pour les hachurages (Type de symbole = 3..hachure).	Valeur booléenne	True ou False	False
Distance en ordonnée	Distance en ordonnée absolue pour le point d'insertion.	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Angle de rotation relatif	Angle de rotation relatif à la base	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0 gon
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True
Échelle en largeur	Echelle en largeur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Échelle en hauteur	Echelle en hauteur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Type de symbole	Genre de symbole	Nombre entier	de 1 à 4 (1..ligne, 2..bloc, 3..hachure, 4..)	1..ligne
Largeur du symbole	Pour lignes et hachurages: Il définit la largeur de la ligne ou du hachurage. Aucun effet sur les symboles	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Nom du symbole	Nom du bloc à insérer	Texte	Longueur minimale: 0 Longueur maximale: 255	
Répartition symétrique	Répartition symétrique des symboles Il est utilisable seulement si aucune Répartition symétrique générique sous [<i>Symbole-Général</i>] n'est définie.	Nombre entier	0 ou 1 (0..aucune, 1..insérer symbole au milieu du segment)	0..aucune
Transparence	Transparence de l'objet correspondant	Nombre entier	de 0 à 255	0...opaque
Configuration de la rotation	Base pour la rotation de l'objet	Nombre entier	de 1 à 4 (1..système de coordonnées, 2..marge de la feuille, 3..entrée d'utilisateur, 4..objet de base)	4..objet de base
Configuration de la translation	Base pour la translation de l'objet	Nombre entier	de 1 à 3 (1.. système de coordonnées, 2.. marge de la feuille, 3.. objet de base)	3.. objet de base

Variables - Liste de valeurs

Valeurs pour les polygones

Les noms suivants peuvent être insérés comme variables entre "<" et ">".

Valeur	Description
Internal~East	Valeur abscisse du premier point
Internal~Elevation	Altitude du premier point
Internal~Length2d	Longueur de la polyligne
Internal~North	Valeur ordonnée du premier point

❗ Ces variables peuvent être insérées dans tous les textes de configuration de propriétés d'une polyligne (e.g. nom du layer, texte d'étiquette, etc.).

Attributs spécifiques pour classes

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Utilisation pour le modèle de terrain	Il définit l'affectation de la polyligne dans un modèle de terrain.	Nombre entier	de 0 à 3 (0..non utilisé, 1.. ligne de rupture modélisation, 2.. ligne de rupture verticale, 3.. contour de modèle)	0
Polyligne	Il définit si une polyligne ou une ligne sont utilisées.	Valeur booléenne	True ou False	True
Prioriser	Il définit si une ligne sous-jacente doit être masquée (de cette manière pour une ligne traitillée, sur laquelle il y a des trous, on ne voit pas la ligne sous-jacente).	Valeur booléenne	True ou False	False

Symboles de polyligne

Description de la configuration - Symbole de polyligne

Description de la configuration pour les symboles de polyligne

La configuration d'un symbole de polyligne est subdivisée en 3 sections:

Général

Bloc

Etiquette

Il est possible d'insérer pour un objet, aucune, une ou plusieurs étiquettes.

Description des sections pour les symboles de polyligne

[Description de la section - Général](#)

[Description de la section - Bloc](#)

[Description de la section - Etiquette](#)

Description de la section - Général

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Nombre d'étiquettes	Nombre d'étiquettes à afficher	Nombre entier	-1 (toutes les étiquettes configurées) jusqu'au nombre total des étiquettes configurées	-1 (toutes les étiquettes configurées)
Priorité d'affichage	Priorité de dessin de l'objet. Plus la priorité est élevée, et plus l'objet est dessiné vers le haut.	Nombre entier	Aucune restriction	0
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True
Transparence	Transparence de l'objet considéré	Nombre entier	de 0 à 255	0...opaque

Description de la section - Bloc

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Distance en abscisse	Décalage absolu en abscisse du point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Distance en ordonnée	Décalage absolu en ordonnée du point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Largeur bloc	Largeur du bloc, si valeur d'échelle = 0	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Hauteur bloc	Hauteur du bloc, si valeur d'échelle = 0	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Nom bloc	Nom du bloc à insérer	Texte		

Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou Texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	- 1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Angle de rotation relatif	Angle de rotation relatif à la base	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0 gon

Condition de visibilité	Il définit si le bloc est visible.	Texte	True.. toujours visible False.. jamais visible Expression jusqu'à 255 caractères	True
	<i>i</i> Avec l'aide d'une expression <i>valueof</i>, l'affichage va dépendre d'une valeur d'un attribut d'objet.			
Échelle en largeur	Echelle en largeur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Echelle en hauteur	Echelle en hauteur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Couleur symbole suppression	Couleur du symbole d'elimination	Nombre entier ou Texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer symbole suppression	Nom du layer sur lequel le symbole d'elimination est inséré	Texte		0
Style symbole d'elimination	Style du symbole d'elimination	Nombre entier	<i>i</i> de -1 à 2 (-1.. Un bloc est inséré comme symbole d'elimination Il faut définir un nom de symbole d'elimination , 0..aucun symbole d'elimination, 1..ligne unique, 2..double ligne)	0..aucun symbole d'elimination

Nom symbole d'élimination	Nom du bloc utilisé comme symbole d'élimination	Texte		
Angle symbole d'élimination	Angle du symbole d'élimination - relatif à l'objet	Nombre de -400 à 400 gon à virgule flottante		100 gon
Configuration de la rotation	Base pour la rotation de l'objet	Nombre de 1 à 3 (1..Système de coordonnées, 2..Marge de la feuille, 3..entrée utilisateur)		2..Marge de la feuille
Déplacement	Base pour le déplacement de l'objet	Nombre de 1 à 3 (1.. Système de coordonnées, 2.. Marge de la feuille, 3.. Objet de base)		3.. Objet de base
Échelle additionnelle en largeur	Échelle additionnelle en largeur, toujours multipliée par l'échelle en largeur	Nombre >0 à virgule flottante		1
Échelle additionnelle en hauteur	Échelle additionnelle en hauteur, toujours multipliée par l'échelle en hauteur	Nombre >0 à virgule flottante		1
Rotation additionnelle	Rotation additionnelle à l'angle de rotation relatif	Nombre de -400 à 400 gon à virgule flottante		0 gon

Variables - Liste de valeurs

Les valeurs sont reprises depuis la polyligne référencée

Pour les symboles des polygones, vous pouvez accéder aux attributs de la polyligne référencée. Dans ce but il faut simplement insérer "LineString." avant l'attribut souhaité, par ex. "<LineString.Internal~Length2d>" permet d'utiliser la longueur de la polyligne comme attribut pour le symbole relatif.

Profils

Description de la configuration - Profil

Vue d'ensemble et description de la configuration d'un profil

La configuration d'un profil se compose de 11 sections:

Général

Filtre de sommets

Abcisse

Ordonnée

Plan de référence

Objets qui s'intersectent

Bande

Bande d'annotation

Symbole

Ligne

Etiquette

La configuration de base est construite sur les sections *Symbole* , *Ligne* et *Etiquette* . Ce faisant toutes les configurations plus complexes utilisent les symboles, les lignes et les textes configurés.

Description des sections d'un profil

[Description de la section - Général](#)

[Description de la section - Filtre de sommets](#)

[Description de la section - Abscisse / Ordonnée](#)

[Description de la section - Plan de référence](#)
[Description de la section - Objets qui s'intersectent](#)
[Description de la section - Bande](#)
[Description de la section - Bande d'annotation](#)
[Description de la section - Symbole](#)
[Description de la section - Ligne](#)
[Description de la section - Etiquette](#)
[Description des variables pour les profils](#)

Description de la section - Général

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Etiquette	Nom d'une section d'étiquette	Texte	Longueur minimale: 1Longueur maximale: 100	
Hauteur de la ligne de rappel depuis la ligne de base	Longueur de la ligne de rappel mesurée en vertical à partir du plan de référence.Avec la valeur -1 la ligne de rappel est dessinée jusqu'à la ligne du profil	Nombre à virgule flottante	de -1 à 100	-1
Echelle d'altitudes	Echelle verticale pour l'affichage des profilsLa valeur "1000" signifie "1:1000"	Texte ou nombre à virgule flottante		1000
Echelle en longueur	Echelle horizontale pour l'affichage des profils	Texte ou nombre à virgule flottante		1000
Layer	Nom du layer, sur lequel est inséré l'objet	Texte	Nom de layer	0
Largeur légende	Largeur de la légende des lignes des profils, où le nom de la ligne est écrit	Nombre à virgule flottante		30.0
Etiquette de l'échelle	Nom d'une section d'étiquette pour le texte d'échelle	Texte	Longueur minimale: 1Longueur maximale: 100	
Distance minimale pour ligne de rappel de profils	La distance entre les lignes de rappel adjacentes, pour lesquelles, selon paramètres, les lignes sont supprimées ou pliées.	Nombre à virgule flottante		2
Filtre des altitudes-Null	Il définit si les sommets avec une altitude non valable ou Z=0 doivent être filtrés de l'affichage.	Valeur booléenne	Oui ou Non	Non
Etiquette de surface visible	Il définit si les lignes de profils avec le nom des surfaces correspondantes doivent être étiquetées.	Valeur booléenne	Oui ou Non	Non
Omettre la ligne de rappel	Il définit si la ligne de rappel et son étiquette doivent être omises. Dans le cas contraire, en cas de distance inférieure à la minimale, la ligne est pliée.	Valeur booléenne	Oui ou Non	Non
Ligne de rappel	Nom d'une section ligne pour l'affichage la ligne de rappel.	Texte	Longueur minimale: 1Longueur maximale: 100	
Ligne de cadre	Nom d'une section ligne pour l'affichage du cadre	Texte	Longueur minimale: 1Longueur maximale: 100	

Omettre les points de référence	Il définit si dans la vue du profil, les points de début et d'arrivée de la ligne du profil doivent être omis du profil, e.g. comme [Points de référence](../konfiguration/profile14)	Valeur booléenne	Oui ou Non	Non
T-Ligne visible	Il définit si la ligne perpendiculaire entre la légende et l'étiquette de la bande d'annotation doivent être visibles	Valeur booléenne	Oui ou Non	Ja
Symbole seul. pour points de mesure	Il définit si les symboles ne doivent être représentés que pour les stations pour lesquelles il y a des points de mesure ou pour toutes les stations.	Valeur booléenne	Oui ou Non	Oui
Distance verticale du point d'inflexion	Distance verticale entre le plan de référence et le point moyen d'inflexion en unité de dessin. Avec la valeur "0" la ligne de rappel est pliée au milieu.	Nombre à virgule flottante	Supérieur ou égal à 0	0

Description des sections - Abscisse/Ordonnée

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Afficher lignes de grille	Il définit si, en passant sur chaque trait d'échelle, dessiner une ligne verticale resp. horizontale. La longueur de la ligne dépend de la longueur des lignes de la grille.	Valeur booléenne	Oui ou Non	Non
Longueur lignes de grille	Il définit si les lignes de grille doivent traverser le profil ou aller jusqu'au profil.	Numero entier	Complète ou jusqu'au profil	Complète
Ligne	Nom d'une section ligne pour l'affichage de l'axe	Texte	Longueur minimale: 1 Longueur maximale: 100	
Graduation	Pas de la graduation d'échelle	Nombre à virgule flottante	de 0,1 à 100	1
Texte	Nom d'une section d'étiquette	Texte	Longueur minimale: 1 Longueur maximale: 100	

① Dans l'étiquette des deux axes, vous pouvez utiliser aussi des variables limitées entre "<" et ">".

Valeur	Description
AxisValue	Valeur d'Ordonnée/Abcisse sur le point d'échelle correspondant

Description de la section - Plan de référence

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Ligne	Nom d'une section ligne pour l'affichage du plan de référence	Texte	Longueur minimale: 1 Longueur maximale: 100	
Texte	Nom d'une section d'étiquette pour l'affichage de l'étiquette du plan de référence	Texte	Longueur minimale: 1 Longueur maximale: 100	

Description de la section - Bande

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Ligne profil principal	Nom d'une section ligne pour l'affichage du profil	Texte	Longueur minimale: 1Longueur maximale: 100	
Symbols principaux	Nom d'une section symbole pour l'affichage des symboles des profils	Texte	Longueur minimale: 1Longueur maximale: 100	
Ligne de profil additionnel	Nom d'une section ligne pour l'affichage de la ligne de cote d'ouvrage	Texte	Longueur minimale: 1Longueur maximale: 100	
Symboles additionnels	Nom d'une section symbole pour l'affichage des symboles de la ligne de cote d'ouvrage	Texte	Longueur minimale: 1Longueur maximale: 100	
Nom bande d'annotation	Liste des noms des bandes de profils à représenter, séparés par point-virgule (;)	Texte	Longueur minimale: 1Longueur maximale: 500	
Étiquettes de symboles	Liste des noms des étiquettes de symboles à représenter, séparés par point-virgule (;)	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 500	

Les bandes d'annotations suivantes sont disponibles de façon standard:

AbsolutHoehe *) (altitude absolue)

Distanz2d (distance 2D)

Distanz3d (distance 3D)

Hochwert (ordonnée)

Hoehe (altitude)

Punktnummer (numéro point)

Punkttyp (type de point)

Rechtswert (abscisse)

Station (station)

Station3d (station 3D)

Steigung (pente)

SteigungPromille (pente en pour mille)

SteigungProzent (pente en pourcentage)

Stichmass (cote d'ouvrage)

*) Ceci c'est l'altitude y compris l'altitude d'ouvrage.



L'attribut *Nom bande d'annotation* contient la liste "Station;Hoehe;Steigung" (sans guillemets) Dans l'affichage des profils, sont représentées 3 bandes d'annotations, qui incluent les informations suivantes: Stationnement, Altitude et Pente.

Description de la section - Bande d'annotation

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Nom	Nom de la bande d'annotation. Il est utilisé dans la section bande, pour renvoyer à cette section	Texte	Longueur minimale: 0 Longueur maximale: 255	
Etiquette	Nom d'une section d'étiquette. Il définit la configuration de la légende de bande	Texte	Longueur minimale: 1 Longueur maximale: 100	
Hauteur ligne de repère	Hauteur de la ligne de repère à partir de la ligne de base de la bande	Nombre à virgule flottante	de 0 à 12	1.2
Hauteur bande d'annotation	Il définit l'espace à disposition pour l'étiquette	Nombre à virgule flottante	de 0,1 à 100	
Valeurs	Nom d'une section d'étiquette. Il définit avec quelles valeurs est étiquetée une bande d'annotation et la propriété des textes.	Texte	Longueur minimale: 1 Longueur maximale: 100	

① Pour les étiquettes des bandes, des textes fixes ou des variables entre "<" et ">" peuvent être utilisés.

Description de la section - Symbole

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Nom	Nom de la section symbole pour l'utilisation dans la section bande.	Texte	Longueur minimale: 1Longueur maximale: 255	
Nom bloc	Nom du bloc à insérer	Texte	Longueur minimale: 1Longueur maximale: 100	
Echelle du bloc en hauteur	Echelle en hauteur du bloc	Nombre à virgule flottante		1.0
Echelle du bloc en largeur	Echelle en largeur du bloc	Nombre à virgule flottante		1.0
Couleur	Index de couleurs pour l'affichage de symboles	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou RGB au format R,V,B (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer pour l'affichage de symboles.	Texte		
Epaisseur de la ligne	Epaisseur de la ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	- 1..DuCalque
Type de ligne	Désignation du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Échelle de type de ligne	Échelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Angle de rotation relatif	Angle de rotation relatif à la base	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0 gon

Description de la section - Ligne

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Nom	Nom de cette section ligne	Texte	Longueur minimale: 1Longueur maximale: 255	
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou RGB au format R,V,B (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Échelle de type de ligne	Échelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Épaisseur de la ligne	Épaisseur de la ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True

Description de la section - Etiquette

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Nom	Nom de cette section d'étiquette. Ce nom est utilisé aussi dans d'autres sections	Texte	Longueur minimale: 1 Longueur maximale: 255	
Alignement	Alignement de l'étiquette	Nombre entier	de 1 à 9 (1..en haut à gauche, 2..en haut centré, 3..en haut à droite, 4..Au milieu à gauche, 5..Au milieu centré, 6..Au milieu à droite, 7..en bas à gauche, 8..en bas centré, 9..en bas à droite)	Différent selon la classe d'objets
Texte d'étiquette	Texte à insérer. Il est possible aussi d'insérer des espaces réservés comme par ex. <code>It;Point.PointLabelgt;</code> ou <code>It;Attributnamegt;</code> Pour les valeurs qui ne proviennent pas d'un point mais d'un profil, il faut pas utiliser le préfixe "Point." (e.g. pour Pente, 3D-Distance,...).	Texte		
Facteur de largeur	Echelle de la dimension du texte	Nombre à virgule flottante		1.0
Couleur	Couleur de l'étiquette	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou RGB au format R,V,B (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Remplir l'arrière-plan	Il définit si le texte est au premier-plan ou si l'arrière-plan est transparent	Valeur booléenne	Oui ou Non	Non
Layer	Nom du layer sur lequel est insérée l'étiquette	Texte		0
Décalage en abscisse	Décalage relatif en abscisse du point d'insertion de l'étiquette	Nombre à virgule flottante	de -100 à 100	
Décalage en ordonnée	Décalage relatif en ordonnée du point d'insertion de l'étiquette	Nombre à virgule flottante	de -100 à 100	
Angle de rotation relatif	Angle de rotation relatif à la base	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0 gon
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True
Hauteur de texte	Hauteur de texte en mm	Nombre à virgule flottante	de 0,1 à 100	1.8
Style de texte	Style de texte AutoCAD pour l'étiquette	Texte	Longueur minimale: 0 Longueur maximale: 255	Standard

① Dans l'attribut **Texte étiquette** on peut aussi définir des espaces réservés, pour ajouter des valeurs depuis le profil ou depuis les points de mesure à la base. La liste des valeurs possibles est disponible [ici](#).

Bandes d'annotations de profil - Liste de valeurs

Valeurs depuis le profil

Valeur	Description
Internal~AbsoluteElevationWithGauge	Altitude absolue avec cote d'ouvrage, si point de mesure;e.g. altitude du fond de canalisation
Internal~ConstraintType	Type de ligne de rupture intersectant le profil
Internal~Distance2d	Distance 2D entre 2 sommets de profils adjacents
Internal~Distance3d	Distance 3D entre 2 sommets de profils adjacents
Internal~East	Valeur abscisse du point de profil en planimétrie
Internal~Elevation	Altitude absolue du profil à ce point
Internal~Gauge	Cotation ouvrage du point, si point de mesure
Internal~North	Valeur ordonnée du point de profil en planimétrie
Internal~Plane	Plan de référence absolu
Internal~PlaneRelative	Abaissement du plan de référence (relatif)
Internal~Pointstation	Stationnement
Internal~Pointstation3d	Stationnement 3D
Internal~Slope	Rapport de pente entre 2 points de profil adjacents
Internal~SlopePercent	Pente entre 2 points de profil adjacents en %
Internal~SlopePer mille	Pente entre 2 points de profil adjacents en $\frac{\text{m}}{\text{m}}$
Internal~SewerSlope	Rapport de pente entre 2 cotes d'ouvrage adjacentes e.g.Pente du fond de canalisation
Internal~SewerSlopePercent	Rapport de pente entre 2 cotes d'ouvrage adjacentes en %
Internal~SewerSlopePer mille	Rapport de pente entre 2 cotes d'ouvrage adjacentes en $\frac{\text{m}}{\text{m}}$

Valeurs depuis le point de mesure

Les valeurs qui dérivent d'attributs de point, doivent être préfixées avec " **Point.** " et sont étiquettées uniquement aux positions pour lesquelles sur la ligne du profil, existe un point de mesure:

Valeur	Description
Point.Internal~Name	Partie de Name nom de numéro de point
Point.Internal~Subname	Partie de Subname de numéro de point
Point.Internal~Pointlabel	Numéro de point entier
Point.Internal~MeasureCode	Code mesure du point
Point.Internal~ObjectType	Nom de type d'objet du point
Point.FreiesAttribut	Valeur de l'attribut "FreiesAttribut" depuis le point

Valeurs depuis le modèle

Les valeurs qui dérivent d'attributs de modèle, doivent être préfixées avec "**Model.**" et sont disponibles uniquement, si le profil à été intersecté avec au moins 1 terrain, c'est à dire qui ne sont pas disponibles pour les profils simplement dessinés sur des points.

Valeur	Description
Model.Name	Nom de la surface supérieur, qui a été intersectée avec le tracé de profil.

 Les valeurs listées peuvent être utilisées dans les étiquettes de bandes d'annotations et doivent être insérées entre "<" et ">". Pour les chiffres décimaux on peut aussi définir la précision en utilisant le caractère "#".



Texte d'étiquette (sans guillemets): "<SlopePer mille#2> $\frac{\text{m}}{\text{m}}$ " Texte créé: "224.00 $\frac{\text{m}}{\text{m}}$ "



Texte d'étiquette (sans guillemets): "<Elevation#3> m" Texte créé "926.470 m"



Texte d'étiquette de légende (sans guillemets): "Altitude(<Model.Name>)" Texte créé "Altitude(Urgelände)" resp. "Altitude(Aushub)" etc.



Texte d'étiquette de plan de référence (sans guillemets): "P.R. = <Plane#2>m" Texte créé "P.R. = 999.99m"
Texte d'étiquette de plan de référence (sans guillemets): "Offset: <PlaneRelative#1>m" Texte créé "Offset: 5.0m"

Description de la section - Objets d'intersection

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Etiquette pour intersections de profils	Nom d'une étiquette configurée, pour un symbole d'intersection avec un profil en travers.	Texte	Logueur minimale: 0 Logueur maximale: 500	
Etiquette pour intersection de lignes de rupture	Nom d'une étiquette configurée, pour un symbole d'intersection avec une ligne rupture.	Texte	Logueur minimale: 0 Logueur maximale: 500	
Profils en travers visibles	Il définit si les points d'intersection avec le profils en travers sont visibles.	Valeur booléenne	Oui ou Non	Non
Symbole pour points d'intersection	Nom d'un symbole configuré pour être utilisé pour tous les points d'intersection.	Texte	Logueur minimale: 0 Logueur maximale: 500	
Lignes de rupture visibles	Il définit si les points d'intersection avec le lignes de rupture sont représentés.	Valeur booléenne	Oui ou Non	Non

Description de la section - Filtre de sommets

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Activée	Il définit si le filtre est utilisé ou non.	Valeur booléenne	Oui ou Non	Non
Tolérance	Il gère quels sommets sont filtrés.	Nombre à virgule flottante	de 0,1 à 100	1

❶ La tolérance correspond à une flèche (*en Mètres*) . Le filtre enlève de l'affichage du profil, tous les points qui sont les *moins loin* de la tolérance définie d'une droite imaginaire entre les points *ajacents* .

❶ Dans aucune condition, les points de mesure et d'intersection ne sont enlevés du profil.

Variables - Liste de valeurs

Valeurs depuis le profil

Les noms suivants peuvent être insérés comme variables entre "<" et ">".

Valeur	Description
AxisValue	Valeur d'ordonnée/abscisse du point correspondant de l'échelle; Elle s'utilise seulement dans une étiquette d'ordonnée/abscisse.
Internal~ComparisonPlaneOverride	Plan de référence <i>donné</i>
Internal~Name	Nom du profil
Internal~ScaleHeight	Echelle d'altitudes du profil
Internal~ScaleLength	Echelle en longueur du profil

❶ Les variables, qui peuvent être étiquetées chacune sur les points de mesure du profil, sont listées [ici](#).

Omission de points de référence

On peut omettre les points de début et d'arrivée d'un axe de profil et aussi les points d'inflexion, pour représenter le profil altimétrique depuis des points de référence.

Dans bon nombre de cas l'information d'altitude n'est pas disponible en forme de modèle de terrain ou d'axe en 3D. Lors de l'affichage avec *Attribution de points* il est par contre nécessaire d'avoir l'information d'altitude sur les points sommets de l'axe du profil.



Vous pouvez utiliser l'option de configurations **Omettre les points de référence**, au cas où même les traces de profil existantes (*Polylignes*) n'aient aucune information altimétrique et à la place d'elles, que l'altitude du profil soit le résultat d'une *Attribution de points*. Avec l'activation de cette option les points de début et de fin de l'axe sont enlevés de la ligne du profil. La même chose est valable pour les éventuels points intermédiaires ("point d'inflexion") sur l'axe, sauf si à ces points, ne soit pas attribué un point de mesure.

▫ Figure: Profil *réduit* sans l'option *Omettre les points de référence*

▫ Figure: Profil *réduit* avec l'option *Omettre les points de référence*

❶ Cette possibilité est surtout intéressante quand

❶ Notez que, par la modification de cette option, les points suivants, le point de début ne sont pas déplacés (voir ci-dessus). Les profils altimétriques, avec différents points d'attribution, sont de cette manière facilement comparables.

Textes

Description de la configuration - Texte

Description de la configuration d'un texte libre

La configuration d'un texte se compose de 2 sections:

Général

Etiquette

Il est possible d'insérer pour un objet, aucune, une ou plusieurs étiquettes.

Description des sections pour les textes

[Description de la section - Général](#)

[Description de la section - Etiquette](#)

[Description des variables pour les textes](#)

Description de la section - Général

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Nombre d'étiquettes	Nombre d'étiquettes à afficher	Nombre entier	-1 (toutes les étiquettes configurées) jusqu'au nombre total des étiquettes configurées	-1 (toutes les étiquettes configurées)
Priorité d'affichage	Priorité de dessin de l'objet. Plus la priorité est élevée, et plus l'objet est dessiné vers le haut.	Nombre entier	Aucune restriction	0
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True
Transparence	Transparence de l'objet considéré	Nombre entier	de 0 à 255	0...opaque

Variables - Liste de valeurs

Valeurs pour les textes

Les noms suivants peuvent être insérés comme variables entre "<" et ">".

Valeur	Description
Internal~East	Point d'insertion - Valeur abscisse
Internal~Elevation	Point d'insertion - Altitude
Internal~North	Point d'insertion - Valeur ordonnée
Internal~TextValue	Texte

- ① Ces variables peuvent être insérées dans tous les textes de configuration de propriétés d'une cote de distance (e.g. nom du layer, texte d'étiquette, etc.).

Cotes de distance

Description de la configuration - Cote de distance

Description de la configuration d'une cote de distance

La configuration d'une cote de distance se compose de 5 sections:

Général

Cote-Général

Ligne de cote

Ligne d'attache de cote

Etiquette

Il est possible d'insérer pour un objet, aucune, une ou plusieurs étiquettes.

Description des sections pour les cotes de distance

[Description de la section - Général](#)

[Description de la section - Cote-Général](#)

[Description de la section - Ligne de cote](#)

[Description de la section - Ligne d'attache de cote](#)

[Description de la section - Etiquette](#)

[Description des variables pour les cotes de distance](#)

Description de la section - Général

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Nombre d'étiquettes	Nombre d'étiquettes à afficher	Nombre entier	-1 (toutes les étiquettes configurées) jusqu'au nombre total des étiquettes configurées	-1 (toutes les étiquettes configurées)
Priorité d'affichage	Priorité de dessin de l'objet. Plus la priorité est élevée, et plus l'objet est dessiné vers le haut.	Nombre entier	Aucune restriction	0
Symboles au premier-plan	Il définit si les symboles (Points) selon les paramètres de projet doit être au premier-plan ou non	Valeur booléenne	True ou False	True
Positionnement de texte de cote	Position du texte de cote	Nombre entier	de 0 à 2 (0..calculer automatiquement, 1..toujours au dessus de la ligne de base, 2..toujours fixe)	0
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True
Transparence	Transparence de l'objet considéré	Nombre entier	de 0 à 255	0...opaque

Description de la section - Cote-Général

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Alignement texte de cote	Alignement du texte de cote	Nombre entier	de 1 à 5 (1..calculer automatiquement, 2..texte et ligne de cote toujours entre les points cotés, 3..texte toujours entre les points cotés, ligne de cote à l'extérieure, 4..texte toujours près du point d'arrivée, ligne de cote à l'extérieure, 5..texte toujours près du point de départ, ligne de cote à l'extérieur	1..calculer automatiquement
Décalage texte de cote extérieur	Offset pour les textes de cote automatiquement positionnés à l'extérieur (voir Alignement texte de cote)	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0

Description de la section - Ligne de cote

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Distance en ordonnée	Décalage absolu en ordonnée du point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Dessiner ligne de cote	Il définit si la ligne de cote doit être dessinée	Nombre entier	0 ..aucune ligne de cote, 1..toujours, 2..automatique	0
Tourner bloc de 200 Gon	Il définit que le bloc sur le deuxième point d'insertion soit tourné de 200 Gon	Valeur booléenne	True ou False	False
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Angle de rotation relatif	Angle de rotation relatif à la base	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0
Echelle en hauteur	Echelle en hauteur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1
Échelle en largeur	Echelle en largeur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1

Description de la section - Ligne d'attache de cote

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Distance de l'origine de la ligne d'attache de cote	Il définit la distance à laisser libre entre l'origine de la cote et le début de la ligne d'attache	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Prolongement de la ligne d'attache par décalage en ordonnée	Il définit la distance en extension de la ligne d'attache à partir de la ligne de cote	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.2
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur de ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True

Variables - Liste de valeurs

Valeurs pour les cotes de distance

Les noms suivants peuvent être insérés comme variables entre "<" et ">".

Valeur	Description
Internal~DimensionEndEast	Point d'arrivée - Valeur abscisse
Internal~DimensionEndElevation	Point d'arrivée - Altitude
Internal~DimensionEndNorth	Point d'arrivée - Valeur ordonnée
Internal~DimensionStartEast	Point de départ - Valeur abscisse
Internal~DimensionStartElevation	Point de départ - Altitude
Internal~DimensionStartNorth	Point de départ - Valeur ordonnée
Internal~DimensionValue	Valeur de la cote - éventuellement arrondi au centimètre
Internal~DimensionValueExact	Valeur de la cote non arrondi au centimètre

- ① Ces variables peuvent être insérées dans tous les textes de configuration de propriétés d'une cote de distance (e.g. nom du layer, texte d'étiquette, etc.).

Cotes d'arc

Description de la configuration - Cote d'arc

Description de la configuration d'une cote d'arc

La configuration d'une cote d'arc est subdivisée en 3 sections:

Général

Etiquette

Il est possible d'insérer pour un objet, aucune, une ou plusieurs étiquettes.

Description des sections pour les cotes d'arc

[Description de la section - Général](#)

[Description de la section - Etiquette](#)

[Description des variables pour les cotes d'arc](#)

Description de la section - Général

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Nombre d'étiquettes	Nombre d'étiquettes à afficher	Nombre entier	-1 (toutes les étiquettes configurées) jusqu'au nombre total des étiquettes configurées	-1 (toutes les étiquettes configurées)
Priorité d'affichage	Priorité de dessin de l'objet. Plus la priorité est élevée, et plus l'objet est dessiné vers le haut.	Nombre entier	Aucune restriction	0
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur de ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True
Transparence	Transparence de l'objet considéré	Nombre entier	de 0 à 255	0...opaque

Variables - Liste de valeurs

Valeurs pour les cotes d'arc

Les noms suivants peuvent être utilisés comme variables si insérés entre "<" et ">".

Valeur	Description
Internal~Arc Length	Longueur d'arc
Internal~Bowstring	Longueur de corde d'arc
Internal~Deviation	Flèche
Internal~DimensionEndEast	Point d'arrivée - Valeur abscisse
Internal~DimensionEndElevation	Point d'arrivée - Altitude
Internal~DimensionEndNorth	Point d'arrivée - Valeur ordonnée
Internal~DimensionStartEast	Point de départ - Valeur abscisse
Internal~DimensionStartElevation	Point de départ - Altitude
Internal~DimensionStartNorth	Point de départ - Valeur ordonnée
Internal~ExactArc Length	Longueur d'arc - toujours sans arrondi au centimètre
Internal~ExactBowstring	Longueur de la corde d'arc - toujours sans arrondi au centimètre
Internal~ExactDeviation	Flèche - toujours sans arrondi au centimètre
Internal~ExactRadius	Rayon de cercle - toujours sans arrondi au centimètre
Internal~Radius	Rayon de cercle

❶ Fondamentalement toutes ces variables peuvent être insérées dans toutes les propriétés de configurations textuelles d'une cote d'arc (par ex. nom de layer, texte d'étiquette, etc.)

Cotes angulaires

Description de la configuration - Cote angulaire

Description de la configuration d'une cote angulaire.

La configuration d'une cote angulaire se compose de 5 sections:

Général

Cote-Général

Ligne de cote

Ligne d'attache de cote

Etiquette

Il est possible d'insérer pour un objet, aucune, une ou plusieurs étiquettes.

Description des sections pour les cotes angulaires

[Description de la section - Général](#)

[Description de la section - Cote-Général](#)

[Description de la section - Ligne de cote](#)

[Description de la section - Ligne d'attache de cote](#)

[Description de la section - Etiquette](#)

[Description des variables pour les cotes angulaires](#)

Description de la section - Général

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Nombre d'étiquettes	Nombre d'étiquettes à afficher	Nombre entier	-1 (toutes les étiquettes configurées) jusqu'au nombre total des étiquettes configurées	-1 (toutes les étiquettes configurées)
Priorité d'affichage	Priorité de dessin de l'objet. Plus la priorité est élevée, et plus l'objet est dessiné vers le haut.	Nombre entier	Aucune restriction	0
Symboles au premier-plan	Il définit si les symboles (Points) selon les paramètres de projet doivent être au premier-plan ou non	Valeur booléenne	True ou False	True
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True
Transparence	Transparence de l'objet considéré	Nombre entier	de 0 à 255	0...opaque

Description de la section - Cote-Général

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Alignement de texte de cote	Alignement du texte de cote	Nombre entier	de 1 à 5 (1..calculer automatiquement, 2..texte et ligne de cote toujours entre les points cotés, 3..texte toujours entre les points cotés, ligne de cote à l'extérieur, 4..texte toujours près du point d'arrivée, ligne de cote à l'extérieur, 5..texte toujours près du point de départ, ligne de cote à l'extérieur)	1..calculer automatiquement
Direction d'angle	A sélectionner pour l'angle à coter	Nombre entier	de 1 à 5 (1..angle compris (entre point de base, départ, arrivée), 2..angle externe de 3 points (du point de départ au point d'arrivée), 3..Angle compris entre 3 points - Affichage côté opposé, 4..Angle compris entre le point de base/départ et la ligne prolongée vers la gauche depuis le point de base/arrivée, 5..Angle compris entre le point de base/arrivée et la ligne prolongée vers la gauche depuis le point de base/départ)	1..angle compris (entre point de base, départ, arrivée)

Description de la section - Ligne de cote

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Distance en ordonnée	Décalage absolu en ordonnée du point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Dessiner ligne de cote	Il définit si la ligne de cote doit être dessinée	Nombre entier	0 ..aucune ligne de cote, 1..toujours, 2..automatique	0
Tourner bloc de 200 Gon	Il définit que le bloc sur le deuxième point d'insertion soit tourné de 200 Gon	Valeur booléenne	True ou False	True
Nom bloc pour les flèches de cote	Nom bloc pour les flèches de cote. Si aucun nom de bloc n'est donné, une flèche ouverte par défaut est dessinée.	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Angle de rotation relatif	Angle de rotation relatif à la base	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0
Echelle en hauteur	Echelle en hauteur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1
Échelle en largeur	Echelle en largeur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1

Description de la section - Ligne d'attache de cote

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Distance de l'origine de la ligne d'attache de cote	Il définit la distance à laisser libre entre l'origine de la cote et le début de la ligne d'attache	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Dessiner la ligne de repère	Il définit si la ligne de repère doit être dessinée	Nombre entier	0 .. aucune ligne de repère 1..toujours, 2..automatique	0
Prolongement de la ligne d'attache par décalage en ordonnée	Il définit l'extension en distance entre la ligne d'attache et la ligne de cote	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0,2
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200..2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0

Variables - Liste de valeurs

Valeurs pour les cotes angulaires

Les noms suivants peuvent être insérés comme variables entre "<" et ">".

Valeur	Description
Internal~DimensionBaseEast	Point de base - Valeur abscisse
Internal~DimensionBaseElevation	Point de base - Altitude
Internal~DimensionBaseNorth	Point de base - Valeur ordonnée
Internal~DimensionEndEast	Point d'arrivée - Valeur abscisse
Internal~DimensionEndElevation	Point d'arrivée - Altitude
Internal~DimensionEndNorth	Point d'arrivée - Valeur ordonnée
Internal~DimensionStartEast	Point de départ - Valeur abscisse
Internal~DimensionStartElevation	Point de départ - Altitude
Internal~DimensionStartNorth	Point de départ - Valeur ordonnée
Internal~DimensionValue	Valeur de la cote - éventuellement arrondi au centimètre
Internal~DimensionValueExact	Valeur de la cote non arrondi au centimètre

① Ces variables peuvent être insérées dans tous les textes de configuration de propriétés d'une cote angulaire (e.g. nom du layer, texte d'étiquette, etc.).

Cotes multiples

Description de la configuration - Cote multiple

Description de la configuration pour les cotes multiples

La configuration d'une cote multiple est subdivisée en 3 sections:

Général

Ligne de cote

Etiquette

Il est possible d'insérer pour un objet, aucune, une ou plusieurs étiquettes.

La configuration des points de départ, de fin et intermédiaires s'effectue par la cote entre points. Pour la cote multiple seulement le nom de la cote entre points est donné.

Description des sections pour les cotes multiples

[Description de la section - Général](#)

[Description de la section - Ligne de cote](#)

[Description de la section - Etiquette](#)

Description de la section - Général

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Nombre d'étiquettes	Nombre d'étiquettes à afficher	Nombre entier	-1 (toutes les étiquettes configurées) jusqu'au nombre total des étiquettes configurées	-1 (toutes les étiquettes configurées)
Priorité d'affichage	Priorité de dessin de l'objet. Plus la priorité est élevée, et plus l'objet est dessiné vers le haut.	Nombre entier	Aucune restriction	0
Symboles au premier-plan	Il définit si les symboles (Points) selon les paramètres de projet doivent être au premier-plan ou non	Valeur booléenne	True ou False	True
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True
Transparence	Transparence de l'objet considéré	Nombre entier	de 0 à 255	0...opaque
Cote entre points pour point d'arrivée	Nom de la cote entre points utilisée pour le point d'arrivée	Texte	Longueur minimale: 0 Longueur maximale: 255	
Cote entre points pour point de départ	Nom de la cote entre points utilisée pour le point de départ	Texte	Longueur minimale: 0 Longueur maximale: 255	
Cote entre points pour point intermédiaire	Nom de la cote entre points utilisée pour les points intermédiaires	Texte	Longueur minimale: 0 Longueur maximale: 255	

Description de la section - Ligne de cote

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True

Cotes de points intermédiaires

Description de la configuration - Cote de points intermédiaires

Description de la configuration d'une cote de points intermédiaires

La cote de points intermédiaires peut être définie seulement en combinaison avec la cote multiple.

La configuration d'une cote de points intermédiaires se compose de 8 sections:

Général

Bloc

Cote-Abscisse

Ligne de cote-Abscisse

Ligne d'attache de cote-Abscisse

Cote-Ordonnée

Ligne de cote-Ordonnée

Ligne d'attache de cote-Ordonnée

Description des sections pour les cotes de points intermédiaires

[Description de la section - Général](#)

[Description de la section - Bloc](#)

[Description de la section - Cote-Abscisse](#)

[Description de la section - Ligne de cote-Abscisse](#)

[Description de la section - Ligne d'attache de cote-Abscisse](#)

[Description de la section - Cote-Ordonnée](#)

[Description de la section - Ligne de cote-Ordonnée](#)

[Description de la section - Ligne d'attache de cote-Ordonnée](#)

Description de la section - Général

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Priorité d'affichage	Priorité de dessin de l'objet. Plus la priorité est élevée, et plus l'objet est dessiné vers le haut.	Nombre entier	Aucune restriction	0
Cote de ligne de base	Les simples points intermédiaires sont triés selon la valeur d'abscisse et dessinés décalés entre eux. Utilisé très souvent pour coter les conduites.	Valeur booléenne	True ou False	False
Dessiner ligne de cote depuis point de départ	Il définit si la ligne de cote doit toujours partir du point de départ	Valeur booléenne	True ou False	True
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True
Transparence	Transparence de l'objet considéré	Nombre entier	de 0 à 255	0...opaque

Description de la section - Bloc

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Distance en abscisse	Décalage absolu en abscisse du point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Distance en ordonnée	Décalage absolu en ordonnée du point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Tourner le bloc sur le côté opposé	Il définit si le bloc doit être tourné sur le côté opposé - Seulement si le point se trouve sur le côté droit de la ligne de base	Valeur booléenne	True ou False	True

Mettre à l'échelle le bloc avec le texte	Il définit si le bloc doit être mise à l'échelle avec le texte de cote	Valeur booléenne	True ou False	False
Nom bloc pour la cote	Nom du bloc à insérer	Texte		
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Angle de rotation relatif	Angle de rotation relatif à la base	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0 gon
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True
Échelle en largeur	Echelle en largeur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Echelle en hauteur	Echelle en hauteur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Couleur symbole d'elimination	Couleur de l'objet d'élimination	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer symbole d'elimination	Nom du layer sur lequel le symbole d'elimination est inséré	Texte		0
Style symbole d'elimination	Genre du symbole d'elimination	Nombre entier	de -1 à 2 (-1.. un bloc est inséré comme symbole d'elimination  Il faut définir le nom du symbole d'elimination , 0..aucun symbole d'elimination, 1..ligne simple, 2..double ligne)	0..aucun symbole d'elimination
Nom du symbole d'elimination	Nom du bloc inséré comme symbole d'elimination	Texte		
Angle symbole d'elimination	Angle du symbole d'elimination - relatif à l'objet	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	100 gon
Configuration de la rotation	Base pour la rotation de l'objet	Nombre entier	de 1 à 4 (1..système de coordonnées, 2..marge de la feuille, 3..entrée utilisateur, 4..objet de base)	4..objet de base

Déplacement	Base pour la translation de l'objet	Nombre entier	de 1 à 3 (1.. système de coordonnées, 2.. marge de la feuille, 3.. objet de base)	3.. objet de base
-------------	-------------------------------------	---------------	---	-------------------

Description de la section - Cote-Abscisse

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Distance en abscisse	Décalage absolu en abscisse du point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Distance en ordonnée	Décalage absolu en ordonnée du point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Insérer comme texte	Il définit si l'étiquette doit être insérée comme texte indépendant (Oui/True) ou comme bloc indépendant (Non/False)	Valeur booléenne	True ou False	
Alignement	Alignement de l'étiquette	Nombre entier	de 1 à 9 (1..en haut à gauche, 2..en haut centré, 3..en haut à droite, 4..au milieu à gauche, 5..au milieu centré, 6..au milieu à droite, 7..en bas à gauche, 8..en bas centré, 9..en bas à droite)	Différent selon la classe d'objets
Texte de cote	Texte à insérer. Il est possible aussi d'insérer des espaces réservés comme par ex. <PointLabel> ou <Attributname>	Texte		
Alignement texte de cote	Alignement du texte de la cote	Nombre entier	de 1 à 5 (1..calculer automatiquement, 2..texte et ligne de cote toujours entre les points cotés, 3..texte toujours entre les points cotés, ligne de cote à l'extérieur, 4..texte toujours près du point d'arrivée, ligne de cote à l'extérieur, 5..texte toujours près du point de départ, ligne de cote à l'extérieur)	1..calculer automatiquement
Positionnement texte de cote	Position du texte de cote	Nombre entier	de 0 à 2 (0..calculer automatiquement, 1..toujours au dessus de la ligne de base, 2..toujours fixe)	0
Facteur de largeur	Facteur d'échelle de l'étiquette (horizontal)	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Couleur	Couleur de l'étiquette	Nombre entier ou Texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256..DuCalque
Gras	Il définit si le texte doit être affiché en gras	Valeur booléenne	True ou False	False
Couleur d'arrière-plan	Couleur d'arrière-plan du texte	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou RGB au format R,G,B (chacun de 0 à 255)	256..DuCalque
Hauteur (échelle)	Hauteur de l'étiquette (échelle verticale)	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Italique	Il définit si le texte doit être affiché en italique	Valeur booléenne	True ou False	False
Layer	Nom du layer sur lequel l'étiquette est insérée	Texte		0

Épaisseur ligne	Épaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Inclinaison	Orientation de l'étiquette	Nombre à virgule flottante	de -94 à 94 gon	0 gon
Décalage texte de cote extérieur	Offset pour les textes de cote, positionnés automatiquement à l'extérieur (voir alignement texte de cote)	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Angle de rotation relatif	Angle de rotation relatif à la base	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0 gon
Police	Police TrueType pour le texte	Texte		
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True
Couleur symbole d'élimination	Couleur du symbole d'élimination	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer symbole suppression	Nom du layer sur lequel le symbole d'élimination est inséré	Texte		0
Style symbole d'élimination	Style du symbole d'élimination	Nombre entier	de -1 à 2 (-1..un bloc est inséré comme comme symbole d'élimination  Le nom du symbole d'élimination est obligatoire , 0..aucun symbole d'élimination, 1..ligne unique, 2..double ligne)	0..aucun symbole d'élimination
Nom symbole d'élimination	Nom du bloc utilisé comme symbole d'élimination	Texte		
Angle symbole d'élimination	Angle du symbole d'élimination - relatif à l'objet	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	100 gon
Tourner le texte du côté opposé	Il définit si le texte du point intermédiaire doit être tourné sur le côté opposé	Valeur booléenne	True ou False	True
Tourner le texte de façon que il soit lisible	Il définit si les textes ne doivent jamais être à l'inverse	Valeur booléenne	True ou False	True
Définir la masque d'arrière-plan	Définir la masque d'arrière-plan pour le texte des étiquettes.	Valeur booléenne	True ou False	False

Style de texte	Style de texte AutoCAD pour l'etiquette	Texte	Longueur minimale: 0 Longueur maximale: 255	Standard
Souligné	il définit si le texte doit être représenté en souligné	Valeur booléenne	True ou False	False
Configuration de la rotation	Base pour la rotation de l'étiquette	Nombre entier	de 1 à 4 (1..système de coordonnées, 2..marge de la feuille, 3..entrée utilisateur, 4..objet de base)	Différent selon la classe d'objets
Configuration de la translation	Base pour la translation de l'objet	Nombre entier	de 1 à 3 (1.. système de coordonnées, 2.. marge de la feuille, 3.. objet de base)	3.. objet de base

Description de la section - Ligne de cote-Abscisse

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Distance en ordonnée	Décalage absolu en ordonnée du point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Dessiner ligne de cote	Il définit si la ligne de cote doit être dessinée	Nombre entier	0 ..aucune ligne de cote, 1..toujours, 2..automatique	0
Tourner bloc de 200 Gon	Il définit que le bloc sur le deuxième point d'insertion soit tourné de 200 Gon	Valeur booléenne	True ou False	True
Nom bloc des flèches de cote	Nom bloc pour les flèches de cote. Si aucun nom n'est donné, une flèche standard sera utilisée.	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Angle de rotation relatif	Angle de rotation relatif à la base	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0
Echelle en hauteur	Echelle en hauteur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1
Échelle en largeur	Echelle en largeur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1

Description de la section - Ligne d'attache de cote-Abscisse

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Distance de l'origine de la ligne d'attache de cote	Il définit la distance qui doit être laissée libre entre l'origine de la cote et le début de la ligne d'attache	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Prolongement de la ligne d'attache par décalage en ordonnée	Il définit la distance en extension de la ligne d'attache à partir de la ligne de cote	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True

Description de la section - Cote-Ordonnée

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Distance en abscisse	Décalage absolu en abscisse du point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Distance en ordonnée	Décalage absolu en ordonnée du point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Insérer comme texte	Il définit si l'étiquette doit être insérée comme texte indépendant (Oui/True) ou comme bloc indépendant (Non/False)	Valeur booléenne	True ou False	
Alignement	Alignement de l'étiquette	Nombre entier	de 1 à 9 (1..en haut à gauche, 2..en haut centré, 3..en haut à droite, 4..au milieu à gauche, 5..au milieu centré, 6..au milieu à droite, 7..en bas à gauche, 8..en bas centré, 9..en bas à droite)	Différent selon la classe d'objets

Texte de cote	Texte à insérer. Il est possible aussi d'insérer des espaces réservés comme par ex. <PointLabel> ou <Attributname>	Texte		
Alignement texte de cote	Alignement du texte de la cote	Nombre entier	de 1 à 5 (1..calculer automatiquement, 2..texte et ligne de cote toujours entre les points cotés, 3..texte toujours entre les points cotés, ligne de cote à l'extérieur, 4..texte toujours près du point d'arrivée, ligne de cote à l'extérieur, 5..texte toujours près du point de départ, ligne de cote à l'extérieur)	1..calculer automatiquement
Positionnement texte de cote	Position du texte de cote	Nombre entier	de 0 à 2 (0..calculer automatiquement, 1..toujours au dessus de la ligne de base, 2..toujours fixe)	0
Facteur de largeur	Facteur d'échelle de l'étiquette (horizontal)	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Couleur	Couleur de l'étiquette	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Gras	Il définit si le texte doit être affiché en gras	Valeur booléenne	True ou False	False
Couleur d'arrière-plan	Couleur d'arrière-plan du texte	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256..DuCalque
Hauteur (échelle)	Hauteur de l'étiquette (échelle verticale)	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1.0
Italique	Il définit si le texte doit être affiché en italique	Valeur booléenne	True ou False	False
Layer	Nom du layer sur lequel l'étiquette est insérée	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Inclinaison	Orientation de l'étiquette	Nombre à virgule flottante	-94 gon bis 94 gon	0 gon
Décalage texte de cote extérieur	Offset pour les textes de cote, positionnés automatiquement à l'extérieur (voir alignement texte de cote)	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Angle de rotation relatif	Angle de rotation relatif à la base	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0 gon

Description de la section - Ligne de cote-Ordonnée

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Distance en ordonnée	Décalage absolu en ordonnée du point d'insertion	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Dessiner ligne de cote	Il définit si la ligne de cote doit être dessinée	Nombre entier	0 ..aucune ligne de cote, 1..toujours, 2..automatique	0
Tourner bloc de 200 Gon	Il définit que le bloc sur le deuxième point d'insertion soit tourné de 200 Gon	Valeur booléenne	True ou False	True
Nom bloc des flèches de cote	Nom bloc pour les flèches de cote. Si aucun nom n'est donné, une flèche standard sera utilisée.	Text	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	- 1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Text	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Angle de rotation relatif	Angle de rotation relatif à la base	Nombre à virgule flottante	de -400 à 400 gon	0
Echelle en hauteur	Echelle en hauteur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1
Échelle en largeur	Echelle en largeur du bloc	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	1

Description de la section - Ligne d'attache de cote-Ordonnée

Clé	Description	Type	Domaine de valeurs	Valeur par défaut
Distance de l'origine de la ligne d'attache de cote	Il définit la distance qui doit être laissée libre entre l'origine de la cote et le début de la ligne d'attache	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Couleur	Couleur de l'objet à insérer	Nombre entier ou texte	Index de couleurs AutoCAD ou valeur RVB (chacun de 0 à 255)	256 - DuCalque
Prolongement de la ligne d'attache par décalage en ordonnée	Il définit la distance en extension de la ligne d'attache à partir de la ligne de cote	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0.0
Layer	Nom du layer sur lequel l'objet est inséré	Texte		0
Epaisseur ligne	Epaisseur ligne de l'objet	Nombre entier	de -3 à 211 (-3..Défaut, -2..DuBloc, -1..DuCalque, 0..0.00 mm, 5..0.05 mm, 9..0.09 mm, 13..0.13 mm, 15..0.15 mm, 18..0.18 mm, 20..0.20 mm, 25..0.25 mm, 30..0.30 mm, 35..0.35 mm, 40..0.40 mm, 50..0.50 mm, 53..0.53 mm, 60..0.60 mm, 70..0.70 mm, 80..0.80 mm, 90..0.90 mm, 100..1.00 mm, 106..1.06 mm, 120..1.20 mm, 140..1.40 mm, 158..1.58 mm, 200.. 2.00 mm, 211..2.11 mm)	-1..DuCalque
Type de ligne	Nom du type de ligne	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	DuCalque
Echelle du type de ligne	Echelle du type de ligne	Nombre à virgule flottante	Aucune restriction	0
Visibilité	Visibilité de l'objet	Valeur booléenne	True ou False	True

Variables - Liste de valeurs

Valeurs pour les points intermédiaires

Les noms suivants peuvent être insérés comme variables entre "<" et ">".

Valeur	Description
Internal~DimensionStartEast	Point de départ - Valeur abscisse
Internal~DimensionStartElevation	Point de départ - Altitude
Internal~DimensionStartNorth	Point de départ - Valeur ordonnée
Internal~DimensionValueAbscissa	Distance en abscisse du point précédent - éventuellement arrondi au cm
Internal~DimensionValueAbscissaTotal	Distance en abscisse à partir du point de départ - éventuellement arrondi au cm
Internal~DimensionValueOrdinate	Distance en ordonnée - éventuellement arrondi au cm
Internal~ExactDimensionValueAbscissa	Distance en abscisse exacte sans arrondi au cm
Internal~ExactDimensionValueAbscissaTotal	Distance en abscisse à partir du point de départ sans arrondi au cm
Internal~ExactDimensionValueAbscissaTotalWithSign	Distance en abscisse à partir du point de départ sans arrondi au cm, avec signe
Internal~ExactDimensionValueOrdinate	Ordonnée exacte sans arrondi au cm

- ① Ces variables peuvent être insérées dans tous les textes de configuration de propriétés d'une cote de points intermédiaires (e.g. nom du layer, texte d'étiquette, etc.).

Éléments CAD

Description de la section - Général

Clé	Description	Type	Domaine des valeurs	Valeur par défaut
Transparence	Transparence de l'objet considéré	Nombre entier	de 0 à 255	0...opaque

Création de configurations à utiliser dans GeoApp

Lors de l'utilisation de GeoApp, il faut considérer plusieurs choses dans la configuration. En général GeoApp utilise les informations depuis la configuration de la Géobase de données dans GeoWeb. Néanmoins il est connu que la visualisation peut être simplifiée si seulement des clés bien déterminées sont considérées dans la configuration.

Prérequis

La configuration doit être adaptée aux régions de projet (voir [Configuration pour régions de projet](#)).

Le type d'objet **Points GNSS** doit exister: Il nécessite au moins des attributs suivants, qui sont automatiquement remplis:

Creator
CreationDate
Accuracy
NrOfSatellites
Longitude
Latitude
Elevation
SatelliteNavigationSystem
ModelIndicator
AntennaHeight

 D'autres attributs sont aussi possibles et peuvent être remplis lors de la saisie.

Visualisation des objets

Les types d'objets suivants sont affichés:

Point
Polyligne
Surface
Symbole-2-Points
Symbole-3-Points

Visualisation de points

Pour l'affichage un symbole standard est utilisé.

Les clés suivantes sont utilisées:

Section	Clé
Symbole 1	Couleur (aussi "du Calque" est possible)
Symbole 1	Transparence

 Le bloc est représenté avec dimension approximée.

Visualisation de polygones

Les clés suivantes sont utilisées

Section	Clé
Paramètres généraux	Couleur (aussi "du Calque" est possible)
Ligne 1	Couleur (si la couleur n'est pas définie dans les paramètres généraux)
Ligne 1	Type de ligne (aussi "du Calque" est possible)
Ligne 1	Epaisseur de ligne (aussi "du Calque" est possible)
Ligne 1	Transparence

Visualisation de surfaces

Les clés suivantes sont utilisées:

Section	Clé
Paramètres généraux	Couleur (aussi "du Calque" est possible) <i>i</i> Utilisée pour la ligne du périmètre
Ligne périmètre	Couleur (aussi "du Calque" est possible) <i>i</i> Utilisée seulement si la couleur n'est pas définie dans les paramètres généraux
Ligne périmètre	Transparence de la ligne du périmètre
Hachure 1	Couleur (aussi "du Calque" est possible)
Hachure 1	Transparence du remplissage

Visualisation des Symboles-2-Points

Pour l'affichage des symboles standard, selon le nom du type, sont utilisés.

Partie de la désignation	Affichage
(diagonale)	! [2P-Symbol Diagonal](../konfiguration/img/2P-Symbol Diagonal.png)
(centre-bord)	! [2P-Symbol Kreis](../konfiguration/img/2P-Symbol Kreis.png)
Affichage par défaut	! [2P-Symbol Rand](../konfiguration/img/2P-Symbol Rand.png)

Les clés suivantes sont utilisées:

Section	Clé
Symbole 1	Couleur (aussi "du Calque" est possible)
Symbole 1	Transparence

Visualisation des Symboles-3-Points

Pour l'affichage un type standard est utilisé.

Les clés suivantes sont utilisées:

Section	Clé
Symbole 1	Couleur (aussi "du Calque" est possible)
Symbole 1	Transparence

Régions de projet

Pour travailler dans rmDATA GeoDesktop avec les régions de projet, il faut modifier la configuration pour le versionnement. Dans ce chapitre les nécessaires paramètres sont expliqués.

Paramètres généraux

Definir dans les paramètres le "Mode de versionnement" comme "Actif"

Créez la représentation additionnelle suivante:

"Comparaison"

Créez les versions suivantes:

"ancien"

"nouveau"

Ajoutez les vues suivantes:

"Etat de base" (basé sur la version "ancien")

"Etat de travail" (basé sur la version "nouveau")

"Différences" (basé sur la version "nouveau")

Paramètres pour chaque type d'objet

Les paragraphes suivantes décrivent comment exécuter au mieux les modifications nécessaires. Effectuez les étapes suivantes pour chaque classe d'objets:

Sélectionnez tous les types d'objets et définissez le paramètre "Versionné" sur "Oui"

Sélectionnez tous les types d'objets et via le menu contextuel **Ajouter** les éléments suivants:

Représentation "Comparaison"

Représentation "Etat de travail", Action "Supprimé"

Représentation "Différences", Action "Ajouté"

Représentation "Différences", Action "Modifié"

Représentation "Différences", Action "Supprimé"

Passez à la Vue Style

Sélectionnez "Comparaison" et définissez le paramètre

Couleur = "9"

Sélectionnez "Etat de travail#Removed" et définissez le paramètre

Visibilité = "Non"

Sélectionnez "Différences#Added" et définissez le paramètre

Couleur = "4"

Sélectionnez "Différences#Modified" et définissez le paramètre

Couleur = "3"

Sélectionnez "Différences#Removed" et définissez le paramètre

Couleur = "1"

 Naturellement vous pouvez définir aussi d'autres paramètres de représentation pour les objets modifiés.

 Dans une configuration pour régions de projet vous ne pouvez pas insérer d'autres versions.

Configuration-Script

Créer une configuration à l'aide d'un script

Une nouvelle configuration peut être créée aussi via un script.

Appel:

ConfigurationEditor.exe <Script> <Configuration> <LogFile>

 "C:\Program Files (x86)\rmDATA\GeoMapperSE\ConfigurationEditor.exe" "D:\Temp\Exemple_script.txt"
"D:\Temp\ExempleConfiguration.config" "D:\Temp\Log.txt"

C'est à dire:

Script: Nom du fichier avec les instructions pour la création de la configuration

Configuration: Nom de la configuration, qui va être créée (incl. extension)

LogFile: Nom du fichier de log, où les éventuelles erreurs sont documentées.

Voir aussi [Structuration d'un fichier de script](#)

Structuration d'un fichier de script

Description de la structure générale

Les commandes sont insérées les unes après les autres. Les appels et les paramètres sont séparés par le caractère .

❶ **La commande SetKey et son paramètre sont séparés par le caractère**
SetKeyPointPolygonpunktBaseBlock0001Namevpallgem

La description des commandes se trouve sous:

[Paramètres](#)

[Affichage](#)

[Groupe d'objets](#)

[Type d'objet](#)

[Attributs](#)

[Ligne de repère](#)

[Filtre](#)

Paramètres généraux

Paramètres tels que dessin prototype, fichier motif de remplissage, etc.

Commande : PropertyChangeConfiguration **Paramètre 1**: Nom de la configuration **Paramètre 2**: Nom de la variable **Paramètre 3**: Valeur de la variable

❶ **Spécification du nom de la configuration** PropertyChangeConfiguration_ _ _[

❶ Lors de la définition d'un nom de configuration le 2ème paramètre est vide!

❶ La définition d'une application est optionnelle. On peut définir plusieurs noms d'applications, séparés par le caractère '|' (*Pipe*). L'existence d'une application fait que, quand product charge la configuration (mais aussi lors de l'ouverture d'un fichier) cherche d'activer cette application(s).

Affichage

Création d'affichages

Commande : RepresentationAdd **Paramètre**: Nom de l'affichage

❶ **Ajouter un affichage avec le nom "Plan de situation"**: RepresentationAddPlan de situation

Types d'objet

Insertion de types d'objet

Insérer un point:

Commande : ObjectTypeAdd **Paramètre 1**: Nom de la classe d'objets:

Point: Point

PointMarker: Signe du point

PointMarkerCategory: Catégorie du signe

LineString: Polyligne

LineStringSymbol: Symbole de Polyligne

TwoPointSymbol: Symbole-2-points

ThreePointSymbol: Symbole-3-points

Area: Surface

Text: Texte

AlignedDimension: Cote de distance / de contrôle

ArcDimension: Cote d'arc

AngularDimension: Cote angulaire
BaseLineDimension: Cote de ligne de base
BaseLinePoint: Point intermédiaire

 Si le module modèle de terrain est activé, il y a des classes d'objets supplémentaires:

DtmModel: Modèle de terrain
VolumeObject: Calcul de volume (Affichage)
ThematicSurface: Représentation thématique
Profile: Profil du terrain

Paramètre 2: Nom du type d'objet

 **Insérer un point nommé "PointPolygonométrique":** ObjectTypeAddPointPointPolygonométrique

Modifier les propriétés générales:

Commande : PropertyChangeGeneral **Paramètre 1:** Nom de la classe d'objets (voir ci-dessus) **Paramètre 2:** Nom du type d'objet
Paramètre 3: Nom de la variable **Paramètre 4:** Valeur de la variable

 **Définir le nom pour un type de point:** PropertyChangeGeneralPointPointPolygonométriqueNameTextNuméroPoint

Modifier les propriétés d'un affichage:

Commande : SetKey **Paramètre 1:** Nom de la classe d'objets (voir ci-dessus) **Paramètre 2:** Nom du type d'objet **Paramètre 3:** Nom de l'affichage **Paramètre 4:** Nom de la section des propriétés

Main0001: Général
Block0001: Bloc
Annotation0001: Etiquette de l'objet
Line0001: Ligne
MainSymbol0001: Symbole-Général
Symbol0001: Symbole
Signature0001: Signe conventionnel
Text0001: Texte
DimensionLine0001: Ligne de cote
AuxiliaryLine0001: Ligne de repère
Abscissa0001: Cote-Abscisse
Ordinate0001: Cote-Ordonnée
DimensionLineOrdinate0001: Ligne de cote Ordonnée

 Si le module modèle de terrain est activé, il y a des sections supplémentaires:

ContourStandard0001: Courbes de niveau Standard pour modèle de terrain
ContourInterval0001: Intervalle courbes de niveau pour modèle de terrain

Paramètre 5: Nom de la variable **Paramètre 6:** Valeur de la variable

 En cas de répétition de plusieurs sections égales, les nombres sont incrémentés. Par ex: Bloc0001 et Bloc0002

- ❶ Les noms en anglais des variables sont disponibles à la fin du petit texte d'aide directement dans l'éditeur de configuration.

- ❶ **Insérer les propriétés dans l'affichage de Base:** SetKeyPointPointPolygonométrieBaseMain0001DrawOrder-10010 SetKeyPointPointPolygonométrieBaseBlock0001Color7
SetKeyPointPointPolygonométrieBaseBlock0001Namevpallgem
SetKeyPointPointPolygonométrieBaseAnnotation0001OffsetAbscissa1,00
SetKeyPointPointPolygonométrieBaseAnnotation0001OffsetOrdinate1,00
SetKeyPointPointPolygonométrieBaseAnnotation0001Height1,5
SetKeyPointPointPolygonométrieBaseAnnotation0001Inclination0
SetKeyPointPointPolygonométrieBaseAnnotation0001TextStyleNORM_K
SetKeyPointPointPolygonométrieBaseAnnotation0001TagNuméroPoint
SetKeyPointPointPolygonométrieBaseAnnotation0001Text<Internal~PointLabel>

Ajouter un affichage pour un type d'objet

Commande : StyleAdd **Paramètre 1:** Nom de la classe d'objets (voir ci-dessus) **Paramètre 2:** Nom du type d'objet **Paramètre 3:** Nom de l'affichage et pages d'échelles séparées par le caractère #

- ❶ **Le "PointPolygonométrie" est à insérer dans l'affichage "Plan de Situation" pour toutes les échelles:**
StyleAddPointPointPolygonométriePlan de Situation#0-0

- ❶ Des propriétés spéciales dans un affichage sont ensuite de nouveau ajoutées via la commande **SetKey** .

Lignes de repère

Insertion de lignes de repère pour les textes

Format: east,north;east,north;east,north;

- ❶ SetKeyTextTypeNameBaseAnnotation0001ReferenceLinePathWay3.4,2.3;-1.1,1.1;

- ❶ • Toutes les coordonnées sont référées au point d'insertion, qui est défini depuis les informations géométriques de l'objet
- Le point-virgule à la fin est obligatoire
 - Le premier point donné est le point de départ de la ligne:

Attributs

Ajouter des attributs aux types d'objet

Ajouter un attribut à un type d'objet:

Commande : AttributeAdd **Paramètre 1:** Nom de la classe d'objet (voir [Type d'objet](../konfiguration-script/objekttyp)) **Paramètre 2:** Nom du type d'objet **Paramètre 3:** Nom de l'attribut

- ❶ **Insérer l'attribut avec le nom "Origine" au type d'objet "Cote de distance 2D":** AttributeAddAlignedDimensionCote de distance 2DOrigine

Modifier les propriétés de l'attribut

Commande : PropertyChangeAttribute **Paramètre 1**: Nom de classe d'objet (voir [Type d'objet](../konfiguration-script/objekttyp))

Paramètre 2: Nom du type d'objet **Paramètre 3**: Nom de l'attribut **Paramètre 4**: Nom de la variable **Paramètre 5**: Valeur de la variable

- ① PropertyChangeAttributeAlignedDimensionCote de distance 2DOrigineValueListExclusiveTrue
PropertyChangeAttributeAlignedDimensionCote de distance 2DOriginelsRequiredTrue
PropertyChangeAttributeAlignedDimensionCote de distance 2DOrigineValueListmesuré=-Internal~DimensionValue-
|calculé=rInternal~DimensionValue|graphique=gInternal~DimensionValue|reprise=/Internal~DimensionValue/|aucun=In-
ternal~DimensionValue PropertyChangeAttributeAlignedDimensionCote de distance
2DOriginelInsertFirstValueDefaultTrue

Groupe d'affichage

Création de groupes d'affichage

Ajouter un groupe d'affichage

Commande : DisplayGroupAdd **Paramètre**: Nom du groupe d'affichage

- ① **Ajouter le groupe d'affichage "Mensuration"**: DisplayGroupAddMensuration

Imbriquer un groupe d'affichage

Commande : DisplayGroupAdd **Paramètre**: Nom du groupe d'affichage

- ① **Déplacer le groupe d'affichage "Electricité" dans le groupe d'affichage "Réseaux de conduites"**:
DisplayGroupSubGroupMoveRéseaux de conduitesElectricité

Ordre des groupes d'affichage

Les groupes d'affichage sont triés dans le même ordre que vous les avez insérés.

- ① Les groupes d'affichage dans le niveau le plus haut sont insérés dans l'ordre inverse.

Ajouter un élément dans un groupe d'affichage

Commande : DisplayGroupTypeAdd **Paramètre 1**: Nom du groupe d'affichage **Paramètre 2**: Nom de la classe d'objets **Paramètre 3**:
Nom du type d'objets

- ① **Insérer le point "Point polygonométrique" dans un groupe**: DisplayGroupTypeAddMensurationPointPoint
polygonométrique

Groupe d'objets

Création de groupes d'objets

Insérer un groupe d'objets:

Commande : ObjectGroupAdd **Paramètre**: Nom du groupe d'objets

❶ Insérer un groupe d'objets "Mensuration": ObjectGroupAddMensuration

Insérer un élément dans un groupe d'objets:

Commande : ObjectGroupTypeAdd **Paramètre 1**: Nom du groupe d'objets **Paramètre 2**: Nom de la classe d'objets **Paramètre 3**: Nom du type d'objet

❶ Insérer un "Point polygonométrique" dans le groupe Mensuration: ObjectGroupTypeAddMensurationPointPoint polygonométrique

Sources de données externes

Création de connexions avec des sources de données externes.

Pour la configuration d'attributs, qui sont lus depuis des sources de données externes, il est possible de configurer la connexion avec les sources en question.

Définir une source de données attributives

Commande : ExternalDataSourceAdd **Paramètres**:

ID interne de la connexion aux données à créer

Type de base de données (actuellement seulement ORACLE)

USER ID

Mot de passe

DATA SOURCE

Nom du Schéma (il peut être vide si Schéma = USER ID)

Tables

❶ ExternalDataSourceAddds1ORACLEUSER ID=user1;PASSWORD=pw1; DATA SOURCE=//tim-oracle11:1521/ora11.rmdata.atschema_nametable1,table2
ExternalDataSourceAddds2ORACLEUSER ID=user2;PASSWORD=pw 2;DATA SOURCE=//tim-oracle11:1521/ora11.rmdata.at

Supprimer une source de données attributives

Commande : ExternalDataSourceRemove **Paramètre** : ID interne de la connexion aux données à supprimer

❶ ExternalDataSourceRemoveds1

Filtre

Ajouter un filtre:

Commande : FilterAdd **Paramètre**: Filtername

❶ Ajouter un filtre qui s'appelle "FilterName": FilterAddFilterName

Dans les commandes ultérieures, les critères de filtre individuels sont saisies comme décrites ci-dessous.

❶ Pour chaque catégorie de filtre et pour chaque filtre, on peut donner seulement une condition de filtre.

Filtre par classes d'objets

Commande : FilterAddCondition **Paramètre 1:** Catégorie du filtre:

ClassFilterCondition: Filtre par classes d'objets

NotClassFilterCondition: Filtre inversé par classes d'objets

Paramètre 2: Nom du filtre **Paramètre 3:** Liste des classes d'objets. Les classes d'objets de la liste sont séparés entre eux par le caractère | (pipe). **Conditions:**

Point: Point

LineString: Polyligne

LineStringSymbol: Symbole de polyligne

TwoPointSymbol: Symbole-2-Points

ThreePointSymbol: Symbole-3-Points

Area: Surface

Text: Texte

AlignedDimension: Cote de distance / de contrôle

ArcDimension: Cote d'arc

AngularDimension: Cote angulaire

BaseLineDimension: Cote de ligne de base

BaseLinePoint: Point intermédiaire

Profile: Profile

DTMModel: Modèle de terrain

ThematicSurface: Représentation thématique

VolumeObject: Calcule de volume

PointCloud: Nuage de points

 **Filtre par points et polygones:** FilterAddConditionNotClassFilterConditionFilterNamePoint|LineString

Filtre par types d'objet

Commande : FilterAddCondition **Paramètre 1:** Catégorie du filtre:

TypeNameFilterCondition: Filtre par types d'objet

NotTypeNameFilterCondition: Filtre inversé par types d'objet

Paramètre 2: Nom du filtre **Paramètre 3:** Liste des types d'objet. Chaque type d'objet est précédé de la classe d'objet séparé par deux-points. Les types d'objet de la liste sont séparés par | (pipe). C'est-à-dire, <Classe d'objet>:<Type d'objet> **Classes d'objets possibles:**

Classes d'objets:

Point: Point

LineString: Polyligne

LineStringSymbol: Symbole de polyligne

TwoPointSymbol: Symbole-2-Points

ThreePointSymbol: Symbole-3-Points

Area: Surface

Text: Texte

AlignedDimension: Cote de distance / de contrôle

ArcDimension: Cote d'arc

AngularDimension: Cote angulaire

BaseLineDimension: Cote de ligne de base

BaseLinePoint: Point intermédiaire

Profile: Profile

DTMModel: Modèle de terrain

ThematicSurface: Représentation thématique

VolumeObject: Calcule de volume

PointCloud: Nuage de points

 **Filtre par le type de point "Point limite"** FilterAddConditionTypeNameFilterConditionFilterNamePoint:Point limite

Filtre par groupes d'objets

Commande : FilterAddCondition **Paramètre 1**: Catégorie du filtre:

ObjectGroupNameFilterCondition: Filtre par groupes d'objets

NotObjectGroupNameFilterCondition: Filtre inversé par groupes d'objets

Paramètre 2: Nom du filtre **Paramètre 3**: Liste des groupes d'objets. Les groupes d'objets de la liste sont séparés par | (pipe).



Filtre par groupe d'objets "Groupe7" ou "Groupe8"

FilterAddConditionObjectGroupNameFilterConditionFilterNameGroupe7|Groupe8

Filtre par attributs

Commande : FilterAddCondition **Paramètre 1**: Catégorie du filtre:

AttributeFilterCondition: Filtre par attributs

NotAttributeFilterCondition: Filtre inversé par attributs

Paramètre 2: Nom du filtre **Paramètre 3**: Liste des conditions. Les conditions de la liste sont séparées par | (pipe). **Conditions**: Une condition est structurée de la manière suivante:

Opérateur:

= *exactement identique*

!= *inégal*

=

=

LIKE *like*

NOTLIKE *not like*

Regex *expression régulière*

NULL *valeur vide*

Opérande de gauche: Nom de l'attribut

2 Virgules

Type:

System.String

System.Int32

System.Double

System.DateTime

System.Boolean

Virgule

Opérande de droite: Valeur de comparaison

Plusieurs valeurs de comparaison sont liées avec

| pour les lier avec AND

& pour les lier avec OR



Filtre par Attribut1 = "abc" ou Attribut1 = "xyz"

Filtre par type d'objet `FilterAddCondition^AttributeFilterCondition^Filtername^=`

`(Internal~ObjectType,,System.String,Point de triangulation)` **Filtre par valeur vide**

`FilterAddCondition^AttributeFilterCondition^_sans niveau^NULL(Niveau,,System.String,)`

Regrouper plusieurs filtres

Commande : FilterAddCondition **Paramètre 1**: Catégorie du filtre:

ComplexFilterCondition: Regroupement de plusieurs filtres

NotComplexFilterCondition: Filtre complexe inversé

Paramètre 2: Nom du filtre **Paramètre 3:** Les filtres sont groupés avec le mot clé "GRP". Dans un groupe, les filtres sont liés avec l'opérateur logique OR. Les groupes sont liés entre eux avec l'opérateur AND.

**Filtre par ("filtre1" OR "filtre2") AND ("filtre3" OR "filtre4")**
FilterAddConditionComplexFilterConditionFilternameGRP filtre1|filtre2|GRP filtre3|filtre 4

Scripting

Scripting Général

Introduction

Le *Scripting API* de rmDATA permet d'accéder à des interfaces de programme prédéfinies à l'aide du langage **Python** .

Interfaces

Commandes standard Python

Application - Point d'entrée dans l'interface d'application rmDATA

Application.IO	Fournit des fonctions d'entrée/sortie simples pour l'interaction avec l'utilisateur.
Application.Commands	Accès à l'interface de commande, permet d'interagir avec un ensemble prédéfini de commandes dans l'application rmDATA.
Application.Project	Accès à l'interface d'objet, permet de lire et de modifier les données d'objet dans le projet actuellement chargé.
Application.Print	Accès aux possibilités d'impression, c'est-à-dire création de layouts d'impression, chargement de layouts d'impression et lancement de l'assistant d'impression.
Application.Geometry	Accès aux opérations géométriques, par ex. les intersections.

Interface utilisateur

L'interface du *Skripting API* se compose de 3 zones qui peuvent être placées à volonté dans l'application.

Gestionnaire de scripts: Permet d'afficher, d'exécuter et d'annuler des scripts prédéfinis.

[Voir...](#)

Editeur de scripts: Permet de modifier, d'exécuter et d'annuler n'importe quel script.

[Voir...](#)

Sortie de script: Permet d'afficher les résultats de l'exécution d'un script.

[Voir...](#)

Gestionnaire de scripts

Le gestionnaire de scripts permet d'afficher, d'exécuter et d'annuler des scripts prédéfinis. Le gestionnaire de scripts peut être affiché ou masqué via le menu **Vue** .

Dans le gestionnaire de scripts, tous les fichiers de script avec l'extension ***.py** , sont listés. Ces fichiers se trouvent dans les répertoires suivants :

%PROGRAMDATA%\rmDATA\GeoMapperSE\Scripts

%APPDATA%\rmDATA\GeoMapperSE\Scripts

La liste dans le gestionnaire de scripts est automatiquement mise à jour lorsque des modifications sont apportées aux répertoires mentionnés.

Démarrer un Script

Lancez un script en **double-cliquant** sur un élément de la liste ou en utilisant , après avoir sélectionné un élément de la liste.

Après le démarrage d'un script, l'état de l'exécution est affiché dans la liste:

Annuler un script

Avec on peut annuler un script en cours et annuler les modifications déjà effectuées.

Ouvrir l'éditeur de scripts

Avec un fichier de script *.py sélectionné dans la liste, peut être ouvert en édition dans l'éditeur de script.

Créer un nouveau script

Avec un nouveau script vide peut être créé dans l'éditeur de scripts.

Sortie de script

Dans la sortie de script, il est possible de visualiser les résultats de l'exécution d'un script. La sortie d'un script apparaît automatiquement dès qu'un script est exécuté.

Par défaut, les heures de début et de fin d'exécution des scripts sont affichées avant et après les sorties personnalisées.

Editeur de scripts

L'éditeur de script permet d'éditer des fichiers de script existants ou de créer et tester de nouveaux fragments et fichiers de script. En outre, les fragments de script peuvent être exécutés immédiatement et donc très rapidement vérifiés pour la fonctionnalité désirée.

Un fichier de script modifié est affiché avec * dans la barre de titre.

... crée un nouveau script vide dans l'éditeur de script

... sélection de fichiers, sélection d'un fichier de script à éditer

... enregistre le script courant

... "Enregistrer sous" pour le script courant (la sélection de répertoire est montrée)

... démarre le script courant, le contenu actuel de l'éditeur est utilisé pour l'exécution

... annule l'exécution du script courant

... liste toutes les commandes disponibles pour les scripts dans la fenêtre de sortie

... affiche l'aide du scripting

Les **fichiers de script** peuvent également être transférés dans la zone d'édition via **Drag & Drop** .

Aide à la saisie

L'éditeur de script propose une saisie automatique dès qu'une saisie de texte est effectuée dans la zone d'édition. Lorsque vous sélectionnez l'entrée désirée dans la liste et que vous confirmez à l'aide de la touche Enter, le texte sélectionné est automatiquement écrit dans la zone d'édition.

Général:

Au niveau des commandes:

Commands

Application Régions de Projet

Application Modèle de Terrain et Profils

Geometry

IO

Projet

Project.Assets

Project.Configuration

Astuces

Description du format Mappage Autodesk

Table de mappage - Conversion de fichiers DWG, DXF

Pour transférer des données DWG, DXF utilisez l'assistant de mappage ou les possibilités étendues du fichier de mappage, au cas où vous désirez créer le mappage manuellement.

❶ La table de conversion est un fichier XML dont la structure est bien définie. Les chapitres suivants détaillent ce format XML.

⚠ Dans le contexte du XML il faut considérer qu'il faudra respecter les majuscules et les minuscules et les multiplicités. Sinon le fichier ne correspondra pas à une table de conversion.

Élément: MappingDefinition

Sous l'élément XML supérieur `<MappingDefinition>` il y a les éléments suivants *dans cette séquence précise* :

`<GlobalSettings>`

Il contient les paramètres supérieurs, concernant la conversion entière.

`<VersioningSettings>`

Cette fonction spéciale gère la création de plusieurs versions d'un objets.

Une Géodatabase versionnée doit exister (e.g. le *Plan de fractionnement*) .

`<AssignmentTable>`

Il contient subdivisé par classe d'objet de Géodatabase l'attribution du type d'objet et des attributs.

Il peut à son tour contenir des "GlobalSettings spéciales", valables que pour les éléments concernés par la subdivision.

Exemple:

```
<xml version="1.0" encoding="utf-16">
  <MappingDefinition>
    <GlobalSettings>
      <!-- Paramètres globales -->
    </GlobalSettings>
    <VersioningSettings>
      <!-- Paramètres de versionnement -->
    </VersioningSettings>
    <AssignmentTable>
      <!-- Attributions par classes -->
    </AssignmentTable>
  </MappingDefinition>
```

⚠ Dans la règle 1 élément CAD est mappé avec 1 objet de la Géodatabase. Dans des cas spéciales il peut être nécessaire de regrouper plusieurs éléments CAD dans 1 seul objet. Pour plus d'informations, voir [ci-après](#).

Table de conversion - Paramètres globaux

Il s'agit des paramètres concernant la conversion globale. Il définit si les propriétés d'un élément CAD doivent être converties dans une propriété correspondante d'un Géodatabase.

Elément: GlobalSettings

Cet élément peut se présenter dans différents contextes:

Dans une **<MappingDefinition>** décrit la conversion générique de propriétés CAD.

Imbriqué dans une **<AssignmentTable>** décrit une conversion *spéciale* pour exactement un type d'élément CAD (e.g. un bloc avec un nom spécial, etc.) et ici il s'appelle **<GraphicAttributeSettings>**

Les propriétés (e.g. *Couleur* , *Layer* , etc.), que *généralement* ne sont pas converties, après la conversion générale sont restituées par un type d'objet attribué.

<AttributeSettings> (option)

Il concernent uniquement les attributs de bloc et décrivent quelles propriétés d'attribut sont à reprendre.

<ObjectSettings> (option)

Ils définissent quelles propriétés des éléments CAD doivent être reprises. Ce paramètre est valable globalement pour tous les types d'éléments CAD resp. types d'objets.

- ① • Toutes les propriétés sont optionnelles, c'est à dire qu'elles ne doivent pas être obligatoirement remplies.
- Pour la conversion, en tant qu'attributs XML, la séquence de la liste n'a aucune influence.
- Les attributs non énumérés **ne sont pas** mappés (c'est à dire *default=false*).

Paramètres pour les attributs

Une valeur XML du type *Booléen* définit à chaque fois si la propriété en question doit être reprise depuis l'objet de base (*true*) ou non (*false*).

Attribut	Type	Signification
Alignment	Booléen	Alignement du texte
Color	Booléen	Couleur
Height	Booléen	Hauteur
Inclination	Booléen	Inclinaison du texte
Layer	Booléen	Layer
Position	Booléen	Point d'insertion
Rotate	RotationEnumType	Base de rotationCoordinateSystem.. Système de coordonnéesPageside.. Marge de la feuilleUserinput.. Angle absoluBaseObject.. Objet de baseAutomatic.. Automatique
Rotation	Booléen	Angle de rotation relatif
ScaleEast	Booléen	Echelle en largeur
ScaleNorth	Booléen	Echelle en hauteur
Style	Booléen	Style de texte
Visible	Booléen	Visibilité

Exemple Att1: Mappage qui reprend génériquement les attributs de bloc: Position, Layer et Style de texte.

```
<AttributeSettings Position="true" Layer="true" Style="true" />
```

Exemple Att2: Mappage qui reprend génériquement les attributs de bloc: Layer et Couleur.

```
<AttributeSettings Color="true" Layer="true" />
```

Paramètres pour les objets

Attribut	Type	Signification
Alignment	Booléen	Alignement du texte
Blockname	Booléen	Nom du symbole depuis le dessin prototype
Color	Booléen	Couleur
Height	Booléen	Hauteur
Inclination	Booléen	Inclinaison du texte
Layer	Booléen	Layer
Linetype	Booléen	Type de ligne
LinetypeScale	Booléen	Echelle du type de ligne
Lineweigth	Booléen	Epaisseur de la ligne
Rotate	RotationEnumType	Base de rotationCoordinateSystem.. Système de coordonnéesPageside.. Marge de la feuilleUserinput.. Angle absoluBaseObject.. Objet de baseAutomatic.. Automatique
Rotation	Booléen	Angle de rotation relatif
ScaleEast	Booléen	Echelle en largeur
ScaleNorth	Booléen	Echelle en hauteur
Style	Booléen	Style de texte
AddRotation	Double	Constante d'addition pour Angle de rotation
AddScaleEast	Double	Constante d'addition pour <i>échelle en largeur</i>
AddScaleNorth	Double	Constante d'addition pour <i>échelle en hauteur</i>

Exemple Obj1: Mappage qui génériquement applique aux éléments CAD une rotation de +50g :

```
<ObjectSettings AddRotation="50" />
```

Exemple Obj2: Mappage qui génériquement reprend le Nom de bloc et le Layer:

```
<ObjectSettings Blockname="true" Layer="true" />
```

Paramètres par objet

Vous pouvez également définir ces paramètres par type d'objet.

Dans l'exemple suivant, l'échelle de l'élément CAD est prise en compte et réduite à 1/4.

```

<TwoPointSymbol Name="Eingang (2 Punkte)">
  <GraphicAttributeSettings>
    <AttributeSettings Rotation="true" Position="true" Visible="true"/>
    <ObjectSettings ScaleEast="true" ScaleNorth="true" AddScaleEast="0.25" AddScaleNorth="0.25"/>
  </GraphicAttributeSettings>
  <Insert>
    <Filter>
      <Layer>B_BauZ-S</Layer>
      <Blockname>B40</Blockname>
    </Filter>
    <AttributeMapping>
      <NG>
        <Attribut Name="#Block0002#BlockInsertAlignment">"2"</Attribut>
      </NG>
    </AttributeMapping>
  </Insert>
</TwoPointSymbol>

```

Table de mappage - Attribution

Gestion de la création de types d'objets et de la reprise d'attributs depuis des éléments CAD.

Élément: AssignmentTable

Selon cette table de mappage, chaque classe d'objets qui peut se produire lors de la conversion des éléments CAD est considérée:

Points: [**<Points>**](#)

Surfaces: [**<Areas>**](#)

Polygones: [**<LineStrings>**](#)

Textes: [**<Texts>**](#)

Symboles de polyligne: [**<LineStringSymbols>**](#)

Symboles-2-points: [**<TwoPointSymbols>**](#)

Symboles-3-points: [**<ThreePointSymbols>**](#)

Cote de distance: [**<AlignedDimension>**](#)

① Chacun de ces éléments décrit un filtre sur la base duquel les données en question peuvent être subdivisées.

⚠ Les possibilités de filtrage naturellement se différencient selon les caractéristiques des données de base (voir Bloc, Ligne, etc.).

Mappage d'attributs - Points

La création de points est définie par l'élément **<Points>** . Il s'agit d'une collection d'éléments **<Point>** , qui gère la conversion:

```

<Points>
  <Point Name="Exemple1">
    <!-- Definition -->
  </Point>
  <!-- Ultérieurs éléments <Point> -->
</Points>

```

Name (obligatoire)

Il définit le nom du type de point de destination dans la géodatabase. Tous les éléments CAD sélectionnés par le(s) filtre(s) sont convertis en ce type de point.

Eléments

Avec les éléments suivants on peut définir de quels objets les points sont créés.

<GraphicAttributeSettings> (de 0 à 1)

Il définit la reprise des propriétés graphiques depuis les éléments CAD. Voir [Elément GlobalSettings](#).

<Insert> (de 0 à 1)

Il gère la conversion de blocs CAD.

<Text> (de 0 à 1)

Il gère la conversion de textes.

<Point> (de 0 à 1)

Il gère la conversion de points CAD (*POINT*).



Si décrit, au lieu de noms complets on peut utiliser aussi les expressions régulières (*RegEx*). Pour insérer une expression régulière, utilisez le préfixe **re:**



Exemples d'expressions régulières:

Expression régulière	Description	Exemple
re: (N-)? TP\$	Une chaîne de caractères, qui peut commencer avec "N-" et dans tous les cas termine avec "TP".	"N-TP""TP"
re: (N-)? DIMLAYER\d\$	Une chaîne de caractères, qui peut commencer avec "N-" et "DIMLAYER" et termine avec 1 seul chiffre.	"N-DIMLAYER0""DIMLAYER1""DIMLAYER9"mais non"DIMLAYER""N-DIMLAYER99"

Créer points depuis blocs CAD (<Insert>)

Structure d'un mappage Bloc-vers-Point

```

<Insert>
  <Filter>
    <!-- Il définit selon quoi les blocs-source doivent être filtrés.
      Chacun des éléments qui suit est facultatif;
      les éléments existants sont liés avec AND,
      c'est à dire que tous doivent être valables -->
    <Color> <!-- Nombre entier, index des couleurs --> </Color>
    <Layer> <!-- Nom resp. RegEx --> </Layer>
    <Blockname> <!-- Nom resp. RegEx --> </Blockname>
  </Filter>
  <AttributeMapping>
    <Color> <!-- nombre entier, index des couleurs; facultatif --> </Color>
    <Layer> <!-- nom resp. RegEx; facultatif --> </Layer>
    <ACADAttribute Name="AttName" Tag="AttTag" Target="AttTarget" > <!-- pour chaque attribut mappé -
->
    <Tag> <Italic> Attribution espace réservé; facultatif </Italic> </Tag>
    <Value> <Italic> Attribution espace réservé; facultatif </Italic> </Value>
    <Value> <Italic> Attribution espace réservé; facultatif </Italic> </Value>
    <Name> <Italic> Attribution espace réservé; facultatif </Italic> </Named>
    <Layer> <Italic> Attribution espace réservé; facultatif </Italic> </Layer>
  </ACADAttribute>
  <NG>
    <!-- Attributs de destination dans la Géodatabase -->
    <!-- Ici on peut insérer des valeurs discrètes ou
      des espaces réservés depuis un ACADAttribute -->
    <Attribut Name="Attributname1"> valeur resp. chaîne de format </Attribut>
  </NG>
</AttributeMapping>
</Insert>

```

① <ACADAttribute Name "**AttName**" Tag "**AttTag**" Target "**AttTarget**" > dans cet élément les attributs Name, Tag et Target sont facultatifs. Name et Tag peuvent être utilisés pour identifier un attribut bien déterminé. Target définit la destination dans laquelle les propriétés graphiques sont reprises (AttributeSettings). Si on utilise Target="Annotation3" la Couleur/Position/etc. est reprise dans l'étiquette 3.

⚠ Les espaces réservés peuvent pour chacun être extraits, entre parenthèses bouclées, depuis une chaîne de caractères d'un <ACADAttribute> et utilisés dans un <Attribut>. Aussi plusieurs espaces réservés peuvent être extraits depuis un attribut CAD.



L'exemple suivant doit être lu comme suit:

- Il faut créer des points géodatabase du type **Triangulierungspunkt (TP) - Kirche** .
- Rotation et position doivent *généralement* être reprises depuis d'éléments CAD.
- Ces points doivent résulter depuis blocs nommés **FIG012** sur les layers **N-TP** resp. **TP** .
- Les attributs de bloc doivent être repris de la manière suivante:
- Depuis le *Tag* (Marke) de l'attribut de bloc **Punktnummer** est extrait un espace réservé nommé **KZ** .
- Depuis cette valeur, séparé par le signe moins '-' 2 espaces réservés **Name** et **Region** .
- Les valeurs ainsi obtenues doivent être transférés dans des attributs de la Géodatabase.
- *La valeurs du Name* comme Nom de point
- *La valeurs du Region* comme Région de point
- *La valeurs du KZ* comme Subname de point.

□

Créer points depuis textes (<Text>)

Structure d'un mappage Texte-vers-Point

```
<Text>
  <Filter>
    <!-- Il définit selon quoi les textes doivent être filtrés.
      Chacun des éléments qui suit est facultatif;
      les éléments existants sont liés avec AND,
      c'est à dire que tous doivent être valables -->
    <Color> <!-- Nombre entier, index des couleurs --> </Color>
    <Layer> <!-- Nom resp. RegEx --> </Layer>
    <TextHeight> <!-- Nombre à virgule flottante --> </TextHeight>
    <TextStyle> <!-- Nom resp. RegEx --> </TextStyle>
  </Filter>
</Text>
```



Exemple:

- Il faut créer des points géodatabase du type **Beschriftungspunkt** .
- Rotation et position doivent *généralement* être reprises depuis d'éléments CAD.
- Ces points doivent résulter depuis les textes se trouvant sur les layers **N-SB** resp. **SB** . □

Créer points depuis éléments-point (<Point>)

Structure d'un mappage Point-vers-Point


```

<Point>
  <Filter>
    <!-- Il définit selon quoi les points doivent être filtrés.
    Chaque des éléments qui suit est facultatif;
    les éléments existants sont liés avec AND,
    c'est à dire que tous doivent être valables -->
    <Color> <!-- Nombre entier, index des couleurs --> </Color>
    <Layer> <!-- Nom resp. RegEx --> </Layer>
  </Filter>
</Point>

```



Exemple:

- Il faut créer des points Géodatabase du type **Geländepunkt** .
- La position doit *en général* être reprise depuis les éléments CAD, mais non pas la rotation.
- Ces points doivent résulter depuis les layers qui commencent avec **DGM** _. 0

Attribution des attributs

Vous pouvez définir des valeurs attributives fix ou les lire à partir des propriétés d'un bloc.

Définir des valeurs fixes

```

<AttributeMapping>
  <NG>
    <Attribut Name="Bemerkung">"Demo"</Attribut>
  </NG>
</AttributeMapping>

```

A l'attribut "Bemerkung" est affecté la valeur "Demo".

Lecture d'une valeur

```

<AttributeMapping>
  <ACADAttribute Tag="Kronendurchmesser"> <!-- Name des Tags, in dem der Wert gespeichert wird
(in diesem Fall "Kronendurchmesser") -->
    <Name>"{Kronendurchmesser}"</Name> <!-- Hier wird ein Platzhalter angegeben, der dann weit
er unten dem entsprechenden Attribut zugewiesen wird. -->
  </ACADAttribute>
  <ACADAttribute Tag="Stammumfang">
    <Name>"{Stammumfang}"</Name>
  </ACADAttribute>
  <NG>
    <Attribut Name="Kronendurchmesser">"{Kronendurchmesser}"</Attribut> <!-- Hier wird der Pla
tzhalter dem Attribut vom Objekt zugewiesen -->
    <Attribut Name="Stammumfang">"{Stammumfang}"</Attribut>
  </NG>
</AttributeMapping>

```

Lecture de valeurs et suppression de caractères inutiles

```

<AttributeMapping>
  <ACADAttribute Name="Kronendurchmesser"> <!-- mit Name wird jetzt anders auf die Blockattrib
ute zugegriffen -->
    <Tag>"Kronendurchmesser"</Tag> <!-- Angabe des Tags -->
    <Name>"{Kronendurchmesser} m"</Name> <!-- Der Wert endet immer mit dem Text " m", der Plat
zhalter bezieht sich auf alles davor -->
  </ACADAttribute>
  <ACADAttribute Name="Stammumfang">
    <Tag>"Stammumfang"</Tag>
    <Name>"{Stammumfang} cm"</Name>
  </ACADAttribute>
  <NG>
    <Attribut Name="Art1">"30002004"</Attribut>
    <Attribut Name="Kronendurchmesser">"{Kronendurchmesser}"</Attribut> <!-- Hier wird der Pla
tzhalter dem Attribut vom Objekt zugewiesen -->
    <Attribut Name="Stammumfang">"{Stammumfang}"</Attribut>
  </NG>
</AttributeMapping>

```

Lecture de valeurs depuis le Tag

Dans cet exemple, les valeurs de l'identification et de la hauteur sont incluses dans le nom du Tag.

```

<AttributeMapping>
  <ACADAttribute Name="Punktnummer">
    <Tag>"{KZ}*{HOEHE}"</Tag>
    <Name>"{Name}-{Region}"</Name>
  </ACADAttribute>
  <NG>
    <Attribut Name="Internal~Name">"{Name}"</Attribut>
    <Attribut Name="Internal~Region">"{Region}"</Attribut>
    <Attribut Name="Internal~Subname">"{KZ}"</Attribut>
  </NG>
</AttributeMapping>

```

Target et attributs depuis 2 blocs

```

<Point Name="Balise">
  <MultipleObjectMapping UseObjectSettingsFrom="0">
    <GraphicAttributeSettings>
      <AttributeSettings Rotation="true" Position="true"/>
      <ObjectSettings Rotation="true"/>
    </GraphicAttributeSettings>
    <Objects>
      <Insert>
        <Filter>
          <Layer>V-SFE-S</Layer>
          <Blockname>BALISE</Blockname>
        </Filter>
        <AttributeMapping> <!-- Attribute vom 1. Block -->
          <ACADAttribute Tag="BEZ" Target="Annotation7"> <!-- Mit Target gibt man an, welche
            Beschriftungssektion die Position und Verdrehung des Attributs erhält, sofern da
            s übernommen wird -->
            <Name>"{BEZ}"</Name>
          </ACADAttribute>
          <NG>
            <Attribut Name="Bezeichnung">"{BEZ}"</Attribut>
          </NG>
        </AttributeMapping>
      </Insert>
      <Insert>
        <Filter>
          <Layer>V-SFE-P</Layer>
          <Blockname>SFE</Blockname>
        </Filter>
        <AttributeMapping> <!-- Attribute vom 2. Block -->
          <ACADAttribute Tag="BEZ">
            <Name>"{BEZ}"</Name>
          </ACADAttribute>
          <ACADAttribute Tag="HOEHE">
            <Name>"{HOEHE}"</Name>
          </ACADAttribute>
          <ACADAttribute Tag="QUALITAET">
            <Name>"{QL}{QH}"</Name>
          </ACADAttribute>
          <ACADAttribute Tag="KOORDSYS">

```

```

        <Name>"{KOORDSYS}"</Name>
    </ACADAttribute>
    <ACADAttribute Tag="URHEBER">
        <Name>"{URHEBER}"</Name>
    </ACADAttribute>
    <ACADAttribute Tag="DATUM">
        <Name>"{DATUM}"</Name>
    </ACADAttribute>
    <NG>
        <Attribut Name="Internal~Name">"{BEZ}"</Attribut>
        <Attribut Name="Internal~Elevation">"{HOEHE}"</Attribut>
        <Attribut Name="Qualitaet_Lage">"{QL}"</Attribut>
        <Attribut Name="Qualitaet_Hoehe">"{QH}"</Attribut>
        <Attribut Name="Koordinatensystem">"{KOORDSYS}"</Attribut>
        <Attribut Name="Urheber">"{URHEBER}"</Attribut>
        <Attribut Name="Internal~DateOfMeasure">"{DATUM}"</Attribut>
    </NG>
</AttributeMapping>
</Insert>
</Objects>
</MultipleObjectMapping>
</Point>

```

Mappage d'attributs - Surfaces

Gestion de la conversion d'éléments CAD vers surfaces dans la Géodatabase. Les surfaces peuvent être créées depuis éléments ponctuels, linéaires ou superficiels.

La création de surfaces est définie par l'élément **<Areas>** .
 Il s'agit d'une récolte d'éléments **<Area>** , qui gèrent la conversion:

```

<Areas>
    <Area Name="Exemple1">
        <!-- Définition -->
    </Area>
    <!-- Ultérieures éléments <Area>-->
</Areas>

```

Attributs

Name (obligatoire)

Il définit le nom du type de surface de destination dans la géodatabase. Tous les éléments CAD sélectionnés par le(s) filtre(s) sont convertis en ce type de surface.

Éléments

Avec les éléments suivants on peut définir de quels objets les surfaces sont créés.

<GraphicAttributeSettings> (de 0 à 1)

Il définit la reprise des propriétés graphiques depuis les éléments CAD. Voir [Élément GlobalSettings](#) .

<Insert> (de 0 à 1)

Il gère la conversion de blocs CAD. Voir [Créer points depuis blocs CAD](#) .

<Text> (de 0 à 1)

Il gère la conversion de textes. Voir [Créer points depuis textes](#) .

<Point> (de 0 à 1)

Il gère la conversion de points CAD (*POINT*). Voir [Créer points depuis éléments-point](#) .

<Hatch> (de 0 à 1)

Il gère la conversion de hachures.

<Polyline> (de 0 à 1)

Il gère la conversion de polygones.

❗ Si décrit, au lieu de noms complets on peut utiliser aussi les expressions régulières (*RegEx*). Pour insérer une expression régulière, utilisez le préfixe **re**:

Créer surfaces depuis blocs CAD (<Insert>)



L'exemple suivant doit être lu comme suit:

- Il faut créer des surfaces géodatabase du type **Gebäude** .
- Ces points doivent résulter depuis blocs nommés **FIG041** sur les layers **N-NS** resp. **NS** .
- □

Créer de surfaces depuis hachures (<Hatch>)

Structure d'un mappage Hachure-à-Surface

```
<Hatch>
  <Filter>
    !-- Il définit selon quoi les hachures doivent être filtrés.
    Chacun des éléments qui suit est facultatif;
    les éléments existants sont liés avec AND,
    c'est à dire que tous doivent être valables -->
    <Color> <!-- Nombre entier, index des couleurs --> </Color>
    <Layer> <!-- Nom resp. RegEx --> </Layer>
  </Filter>
</Hatch>
```



Exemple:

- Il faut créer des surfaces géodatabase du type **Flächenschraffur** .
- La couleur de la surface doit être reprise depuis la couleur de l'hachure.
- La géométrie doit être implicitement créée du contour de l'hachure.
- Ces surfaces doivent résulter depuis les hachures se trouvant sur les layers, qui commencent avec **Schraffur** _.
- □

Créer surfaces depuis polygones (<Polyline>)

Structure d'un mappage Polyligne-à-Surface

```
<Polyline>
  <Filter>
    <!-- Il définit selon quoi les polygones doivent être filtrés.
    Chacun des éléments qui suit est facultatif;
    les éléments existants sont liés avec AND,
    c'est à dire que tous doivent être valables -->
    <Color> <!-- Nombre entier, index des couleurs --> </Color>
    <Layer> <!-- Nom resp. RegEx --> </Layer>
  </Filter>
</Polyline>
```



Exemple:

- Il faut créer des surfaces géodatabase du type **Randschraffur** .
- La couleur de la surface doit être reprise depuis la couleur de la polyligne.
- La géométrie doit être implicitement générée depuis la géométrie des lignes.
- Ces surfaces doivent résulter depuis les polygones se trouvant sur les layers **N-FLU** resp. **FLU** .
- □

Mappage d'attributs - Polygonales

Gestion de la conversion d'éléments CAD vers polygonales dans la Géodatabase. Les polygonales peuvent être créées depuis différents types d'éléments linéaires CAD.

```
La création de polygonales est définie par l'élément <LineStrings> .
Il s'agit d'une récolte d'éléments <LineString> , qui gèrent la conversion:
<LineStrings>
  <LineString Name="Exemple1">
    <!-- Définition -->
  </LineString>
  <!-- Ultérieurs éléments <LineString>; -->
</LineStrings>
```

Attributs

Name (obligatoire)

Il définit le nom du type de polygonale de destination dans la géodatabase. Tous les éléments CAD sélectionnés par le(s) filtre(s) sont convertis en ce type de polygonale.

Éléments

Avec les éléments suivants on peut définir de quels objets les polygonales sont créés.

<GraphicAttributeSettings> (de 0 à 1)

Il définit la reprise des propriétés graphiques depuis les éléments CAD. Voir [Élément GlobalSettings](#) .

<Line> (de 0 à 1)

Il gère la conversion de lignes.

<Polyline> (de 0 à 1)

Il gère la conversion de polygones.

<Arc> (de 0 à 1)

Il gère la conversion d'arcs.

- ① Si décrit, au lieu de noms complets on peut utiliser aussi les expressions régulières (*RegEx*). Pour insérer une expression régulière, utilisez le préfixe **re**:

Créer polygones depuis lignes (<Line>)

Structure d'un mappage Ligne-à-Polygonale

```
<Line>
  <Filter>
    <!-- Il définit d'où les lignes doivent être filtrés. -->
    Chacun des éléments qui suit est facultatif;
    les éléments existants sont liés avec AND,
    c'est à dire que tous doivent être valables -->
    <Color> <!-- Nombre entier, index des couleurs --> </Color>
    <Layer> <!-- Nom resp. RegEx --> </Layer>
  </Filter>
</Line>
```

Créer polygones depuis polygones (<Polyline>)

Structure d'un mappage Polygone-à-Polygonale

```
<Polyline>
  <Filter>
    <!-- Il définit selon quoi les polygones doivent être filtrés. -->
    Chacun des éléments qui suit est facultatif;
    les éléments existants sont liés avec AND,
    c'est à dire que tous doivent être valables -->
    <Color> <!-- Nombre entier, index des couleurs --> </Color>
    <Layer> <!-- Nom resp. RegEx --> </Layer>
  </Filter>
</Polyline>
```

Créer polygones depuis arcs (<Arc>)

Structure d'un mappage Arc-à-Polygonale

```
<Arc>
  <Filter>
    <!-- Il définit selon quoi les lignes doivent être filtrés. -->
    Chacun des éléments qui suit est facultatif;
    les éléments existants sont liés avec AND,
    c'est à dire que tous doivent être valables -->
    <Color> <!-- Nombre entier, index des couleurs --> </Color>
    <Layer> <!-- Nom resp. RegEx --> </Layer>
  </Filter>
</Arc>
```



Exemple:

- Il faut créer des polygonales géodatabase du type **Grundstücksgrenze** .
- Les propriétés graphiques sont affectées selon la configuration du type d'objet (ne sont pas reprises).
- La géométrie doit être implicitement générée depuis la géométrie des lignes.
- Ces polygonales doivent résulter depuis:
 - Lignes sur les layers **N-GG** bzw. **GG**
 - Polygones sur les layers **N-GG** bzw. **GG**
 - Arcs sur les layers **N-GG** bzw. **GG**
- ☐ Le même résultat est obtenu par 3 simples mappages pour chaque type d'élément:
- ☐

Mappage d'attributs - Textes

Gestion de la conversion d'éléments CAD en tant que textes dans la Géodatabase.

```
La création de textes est définie par l'élément <Texts> .
Il s'agit d'une collecte d'éléments <Text> qui gèrent la conversion:
<Texts>
  <Text Name="Exemple1">
    <!-- Définition -->
  </Text>
  <!-- Ultérieures éléments <Text> -->
</Texts>
```

Attributs

Name (obligatoire)

Il définit le nom du type de texte de destination dans la géodatabase. Tous les éléments CAD sélectionnés par le(s) filtre(s) sont convertis en ce type d'objet.

Elements

Avec les éléments suivants on peut définir de quels objets les textes sont créés.

<GraphicAttributeSettings> (de 0 à 1)

Il définit la reprise des propriétés graphiques depuis les éléments CAD. Voir [Elément GlobalSettings](#).

<Insert> (de 0 à 1)

Il gère la conversion de blocs CAD.

<Text> (de 0 à 1)

Il gère la conversion de textes.

<Point> (de 0 à 1)

Il gère la conversion de points CAD (*POINT*).

❗ L'utilisation de cet élément est la même que pour la [Conversion d'éléments CAD en points](#).

Mappage d'attributs - Symboles de polyligne

Gestion de la reprise d'éléments CAD vers symboles de polyligne dans la Géodatabase.

La création de symboles de polyligne est définie par l'élément `<LineStringSymbols>` .

Il s'agit d'une récolte d'éléments `<LineStringSymbol>` qui gèrent la conversion:

```
<LineStringSymbols>
  <LineStringSymbol Name="Exemple1">
    <!-- Définition -->
  </LineStringSymbol>
  <!-- Ultérieures éléments <LineStringSymbol>; -->
</LineStringSymbols>
```

Attributs

Name (obligatoire)

Il définit le nom du type d'objet de destination dans la géodatabase. Tous les éléments CAD sélectionnés par le(s) filtre(s) sont convertis en ce type d'objet.

Elements

Avec les éléments suivants on peut définir de quels objets les symboles de polyligne sont créés.

<GraphicAttributeSettings> (de 0 à 1)

Il définit la reprise des propriétés graphiques depuis les éléments CAD. Voir [Elément GlobalSettings](#) .

<Insert> (de 0 à 1)

Il gère la conversion de blocs CAD.

<Text> (de 0 à 1)

Il gère la conversion de textes.

<Point> (de 0 à 1)

Il gère la conversion de points CAD (*POINT*).

❗ L'utilisation de cet élément est la même que pour la [Conversion d'éléments CAD en points](#).

Mappage d'attributs - Symboles-2-points

Gestion de la reprise d'éléments CAD vers symboles-2-points dans la Géodatabase.

```

La création de symboles-2-points est définie par l'élément <TwoPointSymbols> .
Il s'agit d'une recolte d'éléments <TwoPointSymbol> qui gèrent la conversion:
<TwoPointSymbols>
  <TwoPointSymbol Name="Exemple1">
    <!-- Définition -->
  </TwoPointSymbol>
  <!-- Ultérieures éléments <TwoPointSymbol> -->
</TwoPointSymbols>

```

Pour l'élément **<TwoPointSymbol>** il est possible d'utiliser comme attribut facultatif un facteur d'échelle additionnel, une rotation additionnelle et/ou une modification de la ligne de base:

```
&lt;TwoPointSymbol Name="Exemple1" Scale="1.2" Rotation="100" invertBaseLine="Baseline"&gt;
```

L'échelle est calculée de façon multiplicative, la rotation additive et les deux déterminent l'extension géométrique des blocs. L'élément *InvertBaseLine* possède une valeur possible " *Baseline* ". La définition échange le premier et le deuxième point, avec le résultat d'invertir la géométrie de l'objet.

Attributs

Name (obligatoire)

Il définit le nom du type d'objet de destination dans la géodatabase. Tous les éléments CAD sélectionnés par le(s) filtre(s) sont convertis en ce type d'objet.

Elements

Avec les éléments suivants on peut définir de quels objets les symboles-2-points sont créés.

<GraphicAttributeSettings> (de 0 à 1)

Il définit la reprise des propriétés graphiques depuis les éléments CAD. Voir [Elément GlobalSettings](#) .

<Insert> (de 0 à 1)

Il gère la conversion de blocs CAD.

<Text> (de 0 à 1)

Il gère la conversion de textes.

<Point> (de 0 à 1)

Il gère la conversion de points CAD (*POINT*).

❗ L'utilisation de cet élément est la même que pour la [Conversion d'éléments CAD en points](#).

Mappage d'attributs - Symboles-3-points

Gestion de la reprise d'éléments CAD vers symboles-3-points dans la Géodatabase.

```

La création de symboles-3-points est définie par l'élément <ThreePointSymbols> .
Il s'agit d'une recolte d'éléments <ThreePointSymbol> qui gèrent la conversion:
<ThreePointSymbols>
  <ThreePointSymbol Name="Exemple1">
    <!-- Définition -->
  </ThreePointSymbol>
  <!-- Ultérieures éléments <ThreePointSymbol>-->
</ThreePointSymbols>

```

Pour l'élément **<ThreePointSymbol>** il est possible d'utiliser comme attribut facultatif un facteur d'échelle additionnel, une rotation additionnelle et/ou une modification de la ligne de base:

```
<ThreePointSymbol Name="Exemple1" Scale="1.2" Rotation="100" InvertBaseLine="AdditionalPoints">
```

L'échelle est calculée de façon multiplicative, la rotation additive et les deux déterminent l'extension géométrique des blocs. L'élément *InvertBaseLine* possède deux valeurs possibles " *AdditionalPoints* " et " *Baseline* ": " *AdditionalPoints* " échange le deuxième et le troisième point avec le résultat d'une rotation géométrique du symbole entier. " *Baseline* " la définition échange le premier et le deuxième point, avec le résultat d'invertir la géométrie de l'objet.

Attributs

Name (obligatoire)

Il définit le nom du type d'objet de destination dans la géodatabase. Tous les éléments CAD sélectionnés par le(s) filtre(s) sont convertis en ce type d'objet.

Elements

Avec les éléments suivants on peut définir de quels objets les symboles-3-points sont créés.

<GraphicAttributeSettings> (0 bis 1)

Il définit la reprise des propriétés graphiques depuis les éléments CAD. Voir [Elément GlobalSettings](#) .

<Insert> (0 bis 1)

Il gère la conversion de blocs CAD.

<Text> (0 bis 1)

Il gère la conversion de textes.

<Point> (0 bis 1)

Il gère la conversion de points CAD (*POINT*).

 L'utilisation de cet élément est la même que pour la [Conversion d'éléments CAD en points](#).

Mappage d'attributs - Mesure de distances/de contrôle

Gestion de la reprise d'éléments CAD vers mesure de distances/de contrôle dans la Géodatabase.

La création de mesure de distances est définie par l'élément **<AlignedDimensions>** .

Il s'agit d'une collecte d'éléments **<AlignedDimension>** qui gèrent la conversion:

```
<AlignedDimensions>
  <AlignedDimension Name="Exemple1">
    <!-- Définition -->
  </AlignedDimension>
  <!-- Ultérieures éléments <AlignedDimension> -->
</AlignedDimensions>
```

Attributs

Name (obligatoire)

Il définit le nom du type d'objet de destination dans la géodatabase. Tous les éléments CAD sélectionnés par le(s) filtre(s) sont convertis en ce type d'objet.

Elements

Avec les éléments suivants on peut définir de quels objets les mesures de distances/de contrôle sont créés.

<GraphicAttributeSettings> (de 0 à 1)

Il définit la reprise des propriétés graphiques depuis les éléments CAD. Voir [Elément GlobalSettings](#) .

<AlignedDimension> (de 0 à 1)

Il gère la conversion de cotes CAD.

❶ Si décrit, au lieu de noms complets on peut utiliser aussi les expressions régulières (*RegEx*). Pour insérer une expression régulière, utilisez le préfixe **re**:

Créer mesures depuis cotes CAD (<AlignedDimension>)

Structure d'un mappage Cote-vers-Cote

```
<AlignedDimension>
  <Filter>
    <!-- Il définit selon quoi les cotes doivent être filtrées.
      Chacun des éléments qui suit est facultatif;
      les éléments existants sont liés avec AND,
      c'est à dire que tous doivent être valables -->
    <Color> <!-- Nombre entier, index des couleurs --> </Color>
    <Layer> <!-- Nom resp. RegEx --> </Layer>
    <DimensionStyle> <!-- Nom resp. RegEx --> </DimensionStyle>
  </Filter>
</AlignedDimension>
```



Exemple:

- Des cotes du type **Sperrbemaßung mit Pfeil** doivent être créées.
- Rien ne doit être repris depuis les éléments CAD.
- Les cotes doivent résulter depuis cotes CAD du style **Standard** sur les layer **N-DIMLAYER** resp. **DIMLAYER** .
- □

Table de mappage - Fonctions spéciales

Comme dans la description du chapitre [Attribution](#), vous pouvez pour chaque classe de la Géobase de données, définir quelles éléments CAD sont à considérer pour la conversion. Fondamentalement depuis 1 élément CAD on peut générer seulement 1 objet de géodonnée
seulement dans la version active du projet.

Via les fonctions spéciales de la table de mappage ce genre de génération d'objet est modifiable.

Fusionner dans 1 objet plusieurs éléments

La table de mappage permet de représenter avec 1 objet plusieurs éléments CAD se trouvant dans la même position spatiale. Cette fonction peut être utilisée pour n'importe quel genre d'objet destination, mais elle est bien adaptée surtout pour mettre ensemble plusieurs blocs CAD dans un seul symbole.

Syntaxe

La création d'un objet depuis plusieurs éléments est définie par l'élément XML **<MultipleObjectMapping>** et par une liste d'**<Objects>** . Comme sous-élément on peut utiliser tous les [Classes d'objets-Eléments](#).



La conversion est exécutée seulement quand tous les objets, sur la base du filtre, ont été trouvés.



Exemple:

- Le point du type **Grenzpunkt (GP) nicht gekennzeichnet** doit être créé avec la réunion de...
- un bloc avec le nom **FIG024** sur le layer **GP2** et
- un bloc avec le nom **FIG025** sur le layer **GP2**
- Les deux blocs doivent se trouver sur le même point d'insertion.
- Les attributs de l'objet destination sont tous reprises depuis les attributs du premier bloc (FIG024).

Avec **<MultipleObjectMapping UseObjectSettingsFrom="0">**, vous indiquez de quel bloc la position et l'angle doivent être repris - si ces données sont reprises.

```
<Point Name="Balise">
  <MultipleObjectMapping UseObjectSettingsFrom="0">
    <GraphicAttributeSettings>
      <AttributeSettings Rotation="true" Position="true"/>
      <ObjectSettings Rotation="true"/>
    </GraphicAttributeSettings>
    <Objects>
      <Insert>
        <Filter>
          <Layer>V-SFE-S</Layer>
          <Blockname>BALISE</Blockname>
        </Filter>
        <AttributeMapping> <!-- Attribute vom 1. Block -->
          <ACADAttribute Tag="BEZ" Target="Annotation7"> <!-- Mit Target gibt man an, welche
s übernommen wird -->
            <Name>{BEZ}</Name>
          </ACADAttribute>
          <NG>
            <Attribut Name="Bezeichnung">{BEZ}</Attribut>
          </NG>
        </AttributeMapping>
      </Insert>
      <Insert>
        <Filter>
          <Layer>V-SFE-P</Layer>
          <Blockname>SFE</Blockname>
        </Filter>
        <AttributeMapping> <!-- Attribute vom 2. Block -->
          <ACADAttribute Tag="BEZ">
            <Name>{BEZ}</Name>
          </ACADAttribute>
          <ACADAttribute Tag="HOEHE">
            <Name>{HOEHE}</Name>
          </ACADAttribute>
          <ACADAttribute Tag="QUALITAET">
```

```

        <Name>"{QL}{QH}"</Name>
    </ACADAttribute>
    <ACADAttribute Tag="KOORDSYS">
        <Name>"{KOORDSYS}"</Name>
    </ACADAttribute>
    <ACADAttribute Tag="URHEBER">
        <Name>"{URHEBER}"</Name>
    </ACADAttribute>
    <ACADAttribute Tag="DATUM">
        <Name>"{DATUM}"</Name>
    </ACADAttribute>
    <NG>
        <Attribut Name="Internal~Name">"{BEZ}"</Attribut>
        <Attribut Name="Internal~Elevation">"{HOEHE}"</Attribut>
        <Attribut Name="Qualitaet_Lage">"{QL}"</Attribut>
        <Attribut Name="Qualitaet_Hoehe">"{QH}"</Attribut>
        <Attribut Name="Koordinatensystem">"{KOORDSYS}"</Attribut>
        <Attribut Name="Urheber">"{URHEBER}"</Attribut>
        <Attribut Name="Internal~DateOfMeasure">"{DATUM}"</Attribut>
    </NG>
</AttributeMapping>
</Insert>
</Objects>
</MultipleObjectMapping>
</Point>

```

Créer des objets dans plusieurs versions de plan

Pour chaque élément CAD on peut créer plusieurs objets utilisés dans différentes versions du plan. Cette fonction est très utile surtout quand il faut reprendre des données CAD versionnés, comme pour ex. les plans de fractionnement. Par exemple les objets peuvent être générés dans une version "nouveau" et dans la version suivante "supprimé", avec la génération du symbole d'élimination.

Syntaxe

La création de plusieurs versions d'un objet est définie par l'élément XML `<VersioningSettings>`. Les éléments contenus gèrent les versions sur la base des layers et sont valables globalement pour toute la conversion:

```

<VersioningSettings> </Bold>
  <Prefix Name="Layer1">
    <Create> <!-- Nom de la version, où l'objet est "nouveau" (optionnel) --> </Create>
    <Remove> <!-- Nom de la version, où l'objet est "supprimé" (optionnel) --> </Remove>
  </Prefix>
  <!-- Autres insertions de préfixes -->
</VersioningSettings>

```



Assurez vous que, les objets supprimés ne reçoivent pas un successeur avec une version suivante.



Exemple:

- Pour tous les éléments CAD sur les layers qui commencent avec **L1** ,...
- un *neu (nouvel)* objet en version **alt (ancien)** est créé...
- et un objet *gelöscht (supprimé)* en version **berichtigt (corrigé)** est aussi créé.
- Il en résulte que les objets relatifs en version *berichtigt (corrigé)* sont représentés avec le symbole d'élimination et que dans la version suivante ne seront plus visibles.
- Pour les éléments CAD sur les layers qui commencent avec **N3** , un objet en version **neu (nouveau)** est créé. Dans une version précédente du plan, ces objets ne sont pas présents et donc non visibles.

□

Table de mappage - rmMAP-Migration

Reprendre dans rmMAP l'altitude des points depuis le point d'insertion

Quand le plan a été dessiné avec rmMAP en 2D et l'altitude arrondie est saisie dans un attribut du point, il est possible d'accéder directement à l'attribut de l'altitude du point d'insertion de rmMAP:



```
<Attribut Name="Internal~Elevation">"Internal~RmMapHeight"</Attribut>
```

Reprendre la largeur du signe conventionnel depuis rmMAP

Les dessins rmMAP peuvent contenir des *Signes conventionnels* , qui sont des propres éléments CAD avec un objet de référence (Ligne). Dans GeoDesktop les informations des Signes conventionnels (largeur d'un mur / d'un talus, etc.) sont gérées comme propriétés de la représentation graphique resp. comme attribut d'objet. Ces informations via le mappage peuvent être générées depuis rmMAP

Syntaxe



L'information d'un signe conventionnel d'une polyligne dérive *de facto* de l'union de plusieurs éléments CAD dans 1 objet et donc depuis l'élément XML **<MultipleObjectMapping>** avec la liste des **<Objects>** . Elle peut être utilisée comme sous-élément de l'ensemble des [Classes d'objets-Eléments](#).



Les signes conventionnels sont normalement enregistrés comme *Bloc anonyme* dans le DWG. GeoDesktop affecte le signe conventionnel à la ligne via le filtre aussi bien que la proximité spatiale. C'est-à-dire que le point d'insertion du bloc/signe conventionnel doit se trouver *exactement* sur un sommet (habituellement le point de départ) de la ligne en question. La conversion aura lieu seulement quand tous les objets, sur la base du filtre, seront trouvés.



Lors de l'élaboration du mappage, il se produit ce qui suit:

1. Tout d'abord, toutes les données sont comparées avec les entrées <MultipleObjectMapping >, et mappées en conséquence.
2. Tous les éléments CAO mappés ainsi que toutes leurs références sont alors exclus de mappages ultérieurs. Si plusieurs assignations correspondent à un objet rmMAP avec un signe conventionnel, alors il est mappé plusieurs fois!
3. Ce n'est qu'alors que l'assignation est effectuée avec les entrées de mappage restantes. La première entrée trouvée gagne.

Valeurs spéciales



GeoDesktop peut déterminer la largeur du signe conventionnel depuis le dessin d'origine et l'affecter à un attribut.

`Internal~DeriveDistanceOrthogonal` Largeur déterminée depuis le bloc/signe conventionnel attribué.

Vous pouvez saisir les attributs aussi avec des valeurs discrètes, voir commentaire dans l'exemple.



Exemple:

- Il faut créer une polyligne du type **Mauer (Mur)** (le mur possède normalement une *Largeur*).
- 1 Mur est composé de...
- 1 Polyligne sur le layer **B_EF_M-L** et
- 1 Bloc anonyme (le nom commence par "U" avec une chiffre à la fin, e.g. "U123456") sur le layer **B_EF-S**
- Le point d'insertion du bloc doit se trouver exactement sur un sommet de la polyligne.
- L'attribut *MauerBreite* de la polyligne créée est déterminé depuis la distance orthogonale entre la polyligne et les éléments du bloc.
- L'attribut `Internal~DeriveDistanceOrthogonal` définit la distance et l'attribut `Internal~DeriveSideOrthogonal` définit le côté (1 ou -1)

Reprendre le côté et la largeur du signe conventionnel depuis des données rmMAP

Au cas où la recherche géométrique pour la largeur du signe conventionnel ne suffirait pas, elle pourrait être reprise depuis les données rmMAP



<code>Internal~RmMapOffset</code>	Largeur signe conventionnel du signe conventionnel rmMAP
<code>Internal~RmMapSide</code>	Côté sur lequel le signe conventionnel de rmMAP est dessiné
<code>Internal~RmMapOffsetBack</code>	Largeur signe conventionnel du côté verso du signe conventionnel rmMAP

rmMAP-Types



La procédure indiquée ci-dessus n'est pas utilisable quand différents types d'objets rmMAP se trouvent sur le même Layer . Dans ce cas la création d'objets séparés dans la Géobase de données n'est pas possible. Pour ce faire, il y a la possibilité de filtrer la mappage de manière ciblée selon le type de rmMAP



Exemple:

- Il faut créer une polyligne du type **Sockelzaun (socle de clôture)** .
- 1 Socle de clôture est composé de ...
- 1 Ligne rmMAP d'un certain type d'objet, dont le nom commence par **Zaun** et
- 1 Bloc anonyme (dont le nom commence par "U" avec une chiffre à la fin, e.g. "U123456") sur un layer quelconque (non défini)
- Le point d'insertion du bloc doit se trouver exactement sur un sommet de la polyligne.
- L'attribut *Breite (largeur)* de la polyligne créée est déterminé depuis la distance orthogonale entre la ligne rmMAP et les éléments du bloc.

Description du format de mappage ESRI-Shape

Pour transférer des données ESRI-Shape, utilisez l'assistant de mappage ou utilisez les fonctionnalités avancées du fichier de mappage, au cas où vous désirez créer le mappage manuellement.



La table de mappage est un fichier XML qui doit correspondre à un schéma bien défini. Les chapitres suivants fournissent une description détaillée de ce format XML.



Dans le contexte du XML il faut considérer qu'il faudra respecter les majuscules et les minuscules et les multiplicités. Sinon le fichier ne correspondra pas à une table de conversion.

Structure

```
<!-- Dieses Mapping enthält Ausschnitte aus anderen Mappings und zeigt damit nur verschiedene Möglichkeiten auf -->
<?xml version="1.0" encoding="UTF-16"?>
<FdoMapping schemaVersion="1" IsDefaultAttributeMappingEnabled="False">
  <!-- Für jeden Objekttyp bzw. Shape-Datei wird ein FeatureTypeMapping erstellt
  - FdoFeatureClassName: Name der Shape-Datei. Der Name direkt angegeben werden (z.B: "F02INFL")
    oder mittels regulären Ausdrücken. Dadurch kann ein Mapping erstellen, bei dem Shape-Datensätze mit
    Datum im
    Dateinamen einlesen. Ein regulärer Ausdruck beginnt mit "re:"

  - FdoGeometry: Geometrie in der Shape-Datei
    Mögliche Werte: IPoint, IMultiLineString, ILineString, IPolygon

  - ModelTypeName: Name des Objekttyps

  - ModelGeometry: Objektklasse
    Mögliche Werte: Point, LineString, Area
  -->

  <FeatureTypeMapping FdoFeatureClassName="re:^.*f02infl" FdoGeometry="ILineString" ModelTypeName="f02infl" ModelGeometry="LineString" FdoGeometryName="Geometry">

  <!-- In dieser Sektion werden die Attribute gesetzt
  - FdoAttributeName: Name des Attributs in der Shape-Datei
  - ModelAttributeName: Name des Attributs beim Objekt. Dabei ist es egal, ob es sich um ein Klassenattr
```

ibut, Typattribut oder freies Attribut handelt.

- FdoAttributeDatatype:

- Ganzzahl: System.Int16, System.Int32, System.Int64 (siehe [Integral numeric types - C# reference | Microsoft Docs|<https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/language-reference/builtin-types/integral-numeric-types>])

- Gleitkomma: System.Single, System.Double (siehe [Floating-point numeric types - C# reference | Microsoft Docs|<https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/language-reference/builtin-types/floating-point-numeric-types>])

- System.String

- System.DateTime

- System.Boolean

-->

<AttributeMappings>

<AttributeMapping FdoAttributeName="GKZ" ModelAttributeName="GKZ" />

<AttributeMapping FdoAttributeName="WidCode" ModelAttributeName="WidCode" />

<AttributeMapping FdoAttributeName="WidCode" ModelAttributeName="Widmung">

<!-- Mapping der Attributwerte -->

<ValueList SourceType="System.Int32" DestinationType="System.String">

<Item Source="20012" Destination="Seilbahn/Lift"/>

<Item Source="21011" Destination="Unterirdischer Verlauf von Fließgewässern"/>

<Item Source="23002" Destination="Erdgastransportleitung unterirdisch"/>

<Item Source="23102" Destination="Ölleitung unterirdisch"/>

<Item Source="23202" Destination="Stromleitung oder Kabel oberirdisch"/>

<Item Source="23203" Destination="Stromleitung oder Kabel unterirdisch"/>

</ValueList>

</AttributeMapping>

</AttributeMappings>

<FeatureTypeMapping FdoFeatureClassName="re:^\.*GNR\$" FdoGeometry="IPoint" ModelTypeName="GNR" ModelGeometry="Area" FdoGeometryName="Geometry">

<AttributeMappings />

<!-- abhängig vom Attributwert wird der passende Objekttyp gesetzt -->

<Classification>

<ValueMapping ModelTypeName="Grundstücksnummer einzeilig" ModelGeometry="Area">

<!-- Filterkriterium -->

<Values>

<Value AttributeName="TYP" AttributeType="System.Int32">1</Value>

</Values>

<AttributeMappings>

<AttributeMapping FdoAttributeName="GNR" ModelAttributeName="Internal~Name" Regex="(^[^\\n]*)[/]*[^\\n]*" />

<AttributeMapping FdoAttributeName="GNR" ModelAttributeName="Internal~Subname" Regex="^[^\\n]*[/]*([^\\n]*)" />

<AttributeMapping FdoAttributeName="KG" ModelAttributeName="Internal~Region" />

<AttributeMapping FdoAttributeName="RSTATUS" ModelAttributeName="Rechtsstatus" />

<AttributeMapping FdoAttributeName="ROT_GNR" ModelAttributeName="#Block0001#Relative Angle" ConversionKey="d" Operation="valueof(<Value>-100)" />

</AttributeMappings>

</ValueMapping>

<ValueMapping ModelTypeName="Grundstücksnummer zweizeilig" ModelGeometry="Area">

<Values>

<Value AttributeName="TYP" AttributeType="System.Int32">2</Value>

</Values>

<AttributeMappings>

```

        <AttributeMapping FdoAttributeName="GNR" ModelAttributeName="Internal~Name" Regex="(
[^\n]*)[/]*[^\n]*" />
        <AttributeMapping FdoAttributeName="GNR" ModelAttributeName="Internal~Subname" Regex
="[/\n]*[/]*([^\n]*)" />
        <AttributeMapping FdoAttributeName="KG" ModelAttributeName="Internal~Region" />
        <AttributeMapping FdoAttributeName="RSTATUS" ModelAttributeName="Rechtsstatus" />
        <AttributeMapping FdoAttributeName="ROT_GNR" ModelAttributeName="#Block0001#Relative
Angle" ConversionKey="d" Operation="valueof(&lt;Value&gt;-100)" />
    </AttributeMappings>
</ValueMapping>
</Classification>
</FeatureTypeMapping>
</FdoMapping>

```

Description du format XML

Description du format rmDATA-XML

Format pour les fichiers rmDATA-XML supportés lors de l'importation resp. exportation de données rmDATA-XML.

Structure

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<!-- en-tête -->
<Project Name="Demo" Version="1" DV="-837503012" xmlns="rmData/XML">
  <!-- "Demo" est le nom du projet, le reste des valeurs peut rester tel quel -->
  <ProjectSettings/>
  <!-- Liste des paramètres de projet (opt.) -->
  <Representations/>
  <!-- Liste des affichages utilisées (nécessaire uniquement si l'affichage graphique est changé!) -
->
  <Objects>
    <!-- Liste des objets dans le fichier XML -->
    <Vertices/>
    <!-- Coordonnées des points resp. des sommets des lignes et des surfaces. (opt.) -->
    <PointLabels/>
    <!-- Noms des points (opt.) -->
    <Points/>
    <!-- Section de tous les points (opt.) -->
    <Segments/>
    <!-- Liste des segments de polyligne (opt.) -->
    <LineStrings/>
    <!-- Liste des polygones (opt.) (opt.) -->
    <Polygons/>
    <!-- Liste de toutes les polygones (opt.) -->
    <Areas/>
    <!-- Liste de toutes les surfaces (opt.) -->
    <Texts/>
    <!-- Liste de tous les textes (opt.) -->
    <AlignedDimensions/>
    <!-- Liste de toutes les cotes alignés (opt.)-->
    <AngularDimensions/>
    <!-- de toutes les cotes angulaires (opt.)-->
    <ArcDimensions/>
    <!-- Liste de toutes les cotes d'arc (opt.) -->
    <BaselinePoints/>
    <!-- Liste de tous les points intermédiaires d'une cote de ligne de base (opt.)-->
    <BaselineDimensions/>
    <!-- de toutes les cotes de ligne de base (opt.) -->
    <AggregationObjects/>
    <!-- Liste de tous les groupes (opt.)-->
    <AxObjects/>
    <!-- de tous les objets ALKIS non visibles (données des propriétaires) (opt.) -->
  </Objects>
</Project>

```



Les différentes sections sur un niveau ne doivent pas être dans l'ordre montré. Mais chaque section ne peut exister qu'une seule fois.



L'ID doit être univoque pour tous les objets - non seulement pour une section.



Si vous recevez un message d'erreur comme suit: **"Données non valables dans le niveau racine. Ligne 1, Position 1."** Alors la codification du fichier n'est pas correcte. Ouvrir le fichier avec un éditeur et définissez le code comme UTF-8.



```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Project Name="Demo_Deutschland_Lageplan" Version="1" DV="-837503012" xmlns="rmData/XML">
  <Objects>
    <Vertices>
      <Vertex Id="820">
        <East>4349061.50866406</East>
        <North>5499064.50960396</North>
        <Elevation>NaN</Elevation>
      </Vertex>
      <Vertex Id="824">
        <East>4349066.89248663</East>
        <North>5499066.0739191</North>
        <Elevation>333.583052951707</Elevation>
      </Vertex>
    </Vertices>
    <Segments>
      <Segment Id="828">
        <StartVertexId>820</StartVertexId>
        <EndVertexId>824</EndVertexId>
        <Bulge>-0.306691173853807</Bulge>
      </Segment>
    </Segments>
    <LineStrings>
      <LineString Id="821">
        <SegmentList>
          <SegmentId>828</SegmentId>
        </SegmentList>
        <Attributes>
          <Attribute Name="Breite" Type="System.Double" Value="0.3" />
        </Attributes>
        <ObjectType>Zaun</ObjectType>
      </LineString>
    </LineStrings>
  </Objects>
</Project>
```

Paramètres de fichiers

Insertion des attributs de fichiers

Structure

```

<ProjectSettings>  <!-- Liste des paramètres de projets (opt.) -->
  <ProjectSetting Name="Meta~att1" Type="System.String" Value="hallo" /> <!--   Paramètre de fichiers,
dont:
  Name:   Nom du paramètre. Pour les attributs de fichiers, avant le nom, il faut définir "Meta~", e
.g. "Meta~att1"
  Type:   Type de paramètre -->
  Value:   <!--   Valeur -->
</ProjectSettings>  <!--   Fin de la section-->

```



```

<!-- Paramètres de fichiers -->
  <ProjectSetting Name="CoordinateSystem" Type="System.String" Value="rmDATA:6715" />
<!-- Attributs de fichier -->
<ProjectSetting Name="Meta~att1" Type="System.String" Value="hallo" />
<ProjectSetting Name="Meta~att2" Type="System.String" Value="welt" />

```

Liste non exhaustive des paramètres de fichier

Paramètres de fichiers - Général

Paramètre de fichier	Description
CoordinateSystem	Code du système de coordonnée
CrsMeanGeoidUndulation	Ondulation du géoïde moyenne
CrsMeanEarthRadius	Rayon terrestre moyen
CrsReductionPointEastCrsReductionPointNorth	Centre de gravité
CrsReductionPointElevation	Altitude moyenne
CrsReductionFactor	Facteur de réduction

Paramètres de fichiers - Calculs

Paramètre de fichier	Description
ActiveRounding	Arrondi coordonnées pour le calculs et le cotes de surface
CrsAreaReduceToNatureValues	Réduir la surfaces à la mesure du site
CrsAreaReductionConsiderMeanElevation	Considérer l'altitude moyenne pour la réduction de surfaces

Coordonnées

Liste des coordonnées des points resp. des sommets des lignes et des surfaces.

Structure

- <Vertices> Section de toutes les coordonnées. La section peut exister une seule fois dans le fichier XML.
- <Vertex Id="1"> Coordonnées d'un point avec ID univoque
- <East> Valeur d'abscisse
- <North> Valeur d'ordonnée
- <Elevation> Altitude (au cas où l'altitude est inconnue, la valeur est NaN)
- </Vertex> Fin de la section.
- </Vertices> Fin de la section.



```

<Vertices>
  <Vertex Id="820">
    <East>4349061.50866406</East>
    <North>5499064.50960396</North>
    <Elevation>NaN</Elevation>
  </Vertex>
  <Vertex Id="824">
    <East>4349066.89248663</East>
    <North>5499066.0739191</North>
    <Elevation>333.583052951707</Elevation>
  </Vertex>
</Vertices>

```

Noms des points

Insertion des noms des points

Structure

<PointLabels> Section de tous le labels de points. La section peut exister une seul fois dans le fichier XML.

<PointLabel Id="98"> Nom d'un point avec ID univoque

<Name> Nom du point

<Region> Région / KG / Numérotation

<SubName> Subname

</PointLabel> Fin de la section.

</PointLabels> Fin de la section.



Le nom du point doit être univoque dans la combinaison de Name, Region et Subname. Selon la configuration, le nom peut être nécessaire pour le point. E.g. un point de station a surement un nom, un arbre feuillu normalement non.



Nous vous conseillons de toujours fractionner les noms de point en Region, Nom et Subname. Ainsi serait possible d'afficher ou de masquer la région séparément du numéro de point.



```

<PointLabels> <PointLabel Id="98"> <Name>1108</Name> <Region>07580</Region> <SubName> </SubName>
</PointLabel> </PointLabels>

```

Points

Insertion d'un point



Les prérequis pour un point sont que les coordonnées référencées et le nom du point soient présent dans le fichier XML!

Structure de la section Points

<Points> Section de tous les points. La section peut exister une seule fois dans le fichier XML.

<Point Id="100"> Point avec ID univoque.

<VertexId>99</VertexId> Référence aux coordonnées. La section peut exister une seule fois.

<PointLabelId>98</PointLabelId> Référence au nom de point. La section peut exister une seule fois. Si le point n'a aucun nom, la valeur 0 est donnée.

<Attributes> Liste des attributs de l'objet.

<Attribute Name="Type d'arbre" Type="System.String" Value="Frêne" /> Nom de l'attribut, type et valeur. La section peut être répétée plusieurs fois.

</Attributes> Fin de la section.

<DisplayInformation /> (Optionel) Donnée d'une modification de l'affichage graphique (voire ci-dessous).

<ObjectType>Feuille</ObjectType> Donnée sur le type d'objet.

</Point>

</Points>

❗ Au cas où, dans le fichier XML, il y a des attributs qui n'ont pas été configurés, ils sont pourtant ajoutés à l'objet.

❗ Au cas où, dans le fichier XML, il y aurait un objet dont le type n'ait pas été configuré, l'objet est pourtant importé. Selon les paramètres, les objet sans type, sont affichés en magenta ou masqués. (Voir menu Fichier - Paramètres de fichiers)



```
<Points> <Point Id="100"> <VertexId>99</VertexId> <PointLabelId>98</PointLabelId> <Attributes> <Attribute  
Name="Diamètre cime" Type="System.String" Value="10.700" /> <Attribute Name="Diamètre tronc"  
Type="System.String" Value="0.800" /> <Attribute Name="Type d'arbre" Type="System.String" Value="Frêne" />  
<Attribute Name="Hauteur" Type="System.String" Value="" /> </Attributes> <ObjectType>Feuille</ObjectType>  
</Point> </Points>
```

Segments

Segments d'une polyligne incl. les arcs



Le prérequis pour un segment est que les sommets référencés, soient présent dans le fichier XML!



Quand plusieurs polygones ou polygones partagent le même segment, ce dernier est nécessaire seulement une fois dans le fichier XML. La direction du segment ne doit pas être spécialement donnée, elle est déterminée par la séquence des segments dans la polyligne resp. dans le polygone.

Structure d'un segment de droite

<Segments> Section de tous les segments. Cette section ne peut exister qu'une seule fois dans le fichier XML.

<Segment Id="1"> Segment avec ID univoque.

<StartVertexId> Point de départ

<EndVertexId> Point d'arrivé

</Segment> Fin de la section.

</Segments> Fin de la section.



```
<Segments>
  <Segment Id="805">
    <StartVertexId>802</StartVertexId>
    <EndVertexId>804</EndVertexId>
  </Segment>
</Segments>
```

Structure d'un arc avec 3 points

<Segments> Section de tous les segments. Cette section ne peut exister qu'une seule fois dans le fichier XML.

<Segment Id="1"> Segment avec ID univoque.

<StartVertexId> Point de départ

<EndVertexId> Point d'arrivée

<AdditionalVertexId> 3ème Point sur le cercle.

</Segment> Fin de la section.

</Segments> Fin de la section.



```
<Segments>
  <Segment Id="803">
    <StartVertexId>799</StartVertexId>
    <EndVertexId>802</EndVertexId>
    <AdditionalVertexId>801</AdditionalVertexId>
  </Segment>
</Segments>
```

Structure d'un arc avec rayon

<Segments> Section de tous les segments. Cette section ne peut exister qu'une seule fois dans le fichier XML.

<Segment Id="1"> Segment avec ID univoque.

<StartVertexId> Point de départ

<EndVertexId> Point d'arrivée

<Bulge> Bulge

</Segment> Fin de la section.

</Segments> Fin de la section.



Bulge = Flèche / Demi-corde Les valeurs négatives définissent un arc sur l'autre côté.
Bulge = 1: Correspond à un demi-cercle



```
<Segments> <Segment Id="828"> <StartVertexId>820</StartVertexId> <EndVertexId>824</EndVertexId>
<Bulge>-0.306691173853807</Bulge> </Segment> </Segments>
```

Polylignes

Composition des segments d'une polyligne



Les prérequis pour une polyligne est que les segments référencés, soient présents dans le fichier XML!

Structure de la section des polylignes

<LineStrings> Section de toutes les polylignes. Cette section ne peut exister qu'une seule fois dans le fichier XML.

<LineString Id="821"> Polyligne avec ID univoque.

<SegmentList> Liste de tous les segments, qui appartiennent à la polyligne (dans l'ordre correcte).

<SegmentId>828</SegmentId> Référence au segment. Cette section peut être répétée.

</SegmentList> Fin de la section.

<Attributes> Liste des attributs de l'objet.

<Attribute Name="Largeur" Type="System.Double" Value="0.3" /> Nom de l'attribut, type et valeur. Cette section peut être répétée.

</Attributes> Fin de la section.

<ObjectType>Clôture</ObjectType> Donnée sur le type d'objet

</LineString>

</LineStrings>



```
<LineStrings> <LineString Id="821"> <SegmentList> <SegmentId>828</SegmentId> </SegmentList>
<Attributes> <Attribute Name="Largeur" Type="System.Double" Value="0.3" /> </Attributes>
<ObjectType>Clôture</ObjectType> </LineString> </LineStrings>
```



La direction de la polyligne est déterminée sur la base de la séquence des segments. Au cas où la polyligne soit composée d'un seul segment, avec la Tag "Reversed" on peut définir si le segment doit être inversé.



```
<LineString Id="12"> <SegmentList> <SegmentId Reversed="True">22</SegmentId>
</SegmentList> <ObjectType>Conduite</ObjectType> </LineString>
```



Au cas où, dans le fichier XML, il y auraient des attributs qui n'aient pas été configurés, ils sont pourtant ajoutés à l'objet.

- ❗ Au cas où, dans le fichier XML, il y aurait un objet dont le type n'ait pas été configuré, l'objet est pourtant importé. Selon les paramètres, les objets sans type, sont affichés en magenta ou masqués. (Voir menu Fichier - Paramètres de fichiers)

Polygone

Composition des segments des polygones

- ⚠ Les prérequis pour un polygone est que les segments référencés, soient présents dans le fichier XML!

Structure des polygones fermés

<Polygons> Section de tous les polygones. Cette section ne peut exister qu'une seule fois dans le fichier XML.

<Polygon Id="797"> Polygone avec ID univoque.

<Exterior> Périmètre du polygone.

<SegmentList> Liste de tous les segments, qui appartiennent au polygone (dans l'ordre correcte).

<SegmentId>828</SegmentId> Référence au segment. Cette section peut être répétée.

</SegmentList> Fin de la section.

</Exterior>

<Interiors /> Îlot dans polygone (optionel)

</Polygon>

</Polygons>



```
<Polygons> <Polygon Id="797"> <Exterior> <SegmentList> <SegmentId>747</SegmentId>
<SegmentId>746</SegmentId> <SegmentId>745</SegmentId> <SegmentId>748</SegmentId> </SegmentList>
</Exterior> <Interiors /> </Polygon> </Polygons>
```

Structure des surfaces orientées, comme e.g.les talus

<Polygons> Section de tous les polygones. Cette section ne peut exister qu'une seule fois dans le fichier XML.

<Polygon Id="850"> Polygone avec ID univoque.

<Upside> Bord supérieur

<SegmentList> Liste de tous les segments, qui appartiennent au bord supérieur (dans l'ordre correcte).

<SegmentId>839</SegmentId> Référence au segment. Cette section peut être répétée.

</SegmentList> Fin de la section.

</Upside>

<Downside> Bord inférieur

<SegmentList> Liste de tous les segments, qui appartiennent au bord inférieur (dans l'ordre correcte).

<SegmentId>839</SegmentId> Référence au segment. Cette section peut être répétée.

</SegmentList> Fin de la section.

</Downside>

</Polygon>

</Polygons>



```
<Polygon Id="850">
  <Upside>
    <SegmentList>
      <SegmentId>839</SegmentId>
      <SegmentId>840</SegmentId>
      <SegmentId>841</SegmentId>
      <SegmentId>842</SegmentId>
      <SegmentId>843</SegmentId>
      <SegmentId>844</SegmentId>
    </SegmentList>
  </Upside>
  <Downside>
    <SegmentList>
      <SegmentId>845</SegmentId>
      <SegmentId>846</SegmentId>
      <SegmentId>847</SegmentId>
      <SegmentId>848</SegmentId>
      <SegmentId>849</SegmentId>
    </SegmentList>
  </Downside>
</Polygon>
```

Surfaces

Composition d'un polygone et d'un nom de surface pour une surface



Les prérequis pour une surface est que les polygones référencés et les noms de surface, soient présents dans le fichier XML!

Structure

<Areas> Section de toutes les surfaces. Cette section ne peut exister qu'une seule fois dans le fichier XML.

<Area Id="798"> Surface avec ID univoque.

<AreaLabelId>0</AreaLabelId> Référence au nom de surface. La section peut exister une seul fois. Si la surface n'a aucun nom, la valeur 0 est donnée.

<InsertPointList> (optionel) Liste de tous les points d'insertion. La section peut exister une seul fois.

<InsertPoint> Point d'insertion.

<East> Valeur d'abscisse

<North> Valeur d'ordonnée

</InsertPoint>

</InsertPointList>

<PolygonList>

<PolygonId>797</PolygonId> Référence ou polygone défini.

</PolygonList>

<Attributes> Liste des attributs de l'objet.

<Attribute Name="Désignation" Type="System.String" Value="WHS" /> Nom de l'attribut, type et valeur. Cette section peut être répétée.

</Attributes> Fin de la section.

<ObjectType>Nouvelle surface bâtiment principal**</ObjectType>** Donnée sur le type d'objet.

</Area>

</Areas>

❗ Au cas où, dans le fichier XML, il y aient des attributs qui n'aient pas été configurés, ils sont pourtant ajoutés à l'objet.

❗ Au cas où, dans le fichier XML, il y aurait un objet dont le type n'ait pas été configuré, l'objet est pourtant importé. Selon les paramètres, les objets sans type, sont affichés en magenta ou masqués. (Voir menu Fichier - Paramètres de fichiers).



```
<Areas>
  <Area Id="798">
    <AreaLabelId>0</AreaLabelId>
    <InsertPointList>
      <InsertPoint>
        <East>4349101.00442613</East>
        <North>5499077.40858764</North>
      </InsertPoint>
    </InsertPointList>
    <PolygonList>
      <PolygonId>797</PolygonId>
    </PolygonList>
    <Attributes>
      <Attribute Name="Désignation" Type="System.String" Value="WHS" />
    </Attributes>
    <ObjectType>Nouvelle surface bâtiment principal</ObjectType>
  </Area>
</Areas>
```

Textes

Insertion de textes



Les prérequis pour un texte est que les coordonnées référencées, soient présentes dans le fichier XML!

Structure

<Texts> Section de tous les textes. Cette section ne peut exister qu'une seule fois dans le fichier XML.

<Text Id="800"> Texte avec ID univoque.

<VertexId>799</VertexId> Référence aux coordonnées. La section peut exister une seule fois.

<Attributes> Liste des attributs de l'objet.

<Attribute Name="Internal~TextValue" Type="System.String" Value="Route cantonale" /> Nom de l'attribut, type et valeur. Cette section peut être répétée.

</Attributes> Fin de la section.

<DisplayInformation /> (Optionel) Donnée d'une modification de l'affichage graphique (voire ci-dessous).

<ObjectType>Autre étiquette 2.5mm</ObjectType> Donnée sur le type d'objet.

</Text>

</Texts>

① Au cas où, dans le fichier XML, il y aient des attributs qui n'aient pas été configurés, ils sont pourtant ajoutés à l'objet.

① Au cas où, dans le fichier XML, il y aurait un objet dont le type n'ait pas été configuré, l'objet est pourtant importé. Selon les paramètres, les objets sans type, sont affichés en magenta ou masqués. (Voir menu Fichier - Paramètres de fichiers).



```
<Texts>
  <Text Id="800">
    <VertexId>799</VertexId>
    <Attributes>
      <Attribute Name="Internal~TextValue" Type="System.String" Value="Route cantonale" />
    </Attributes>
    <ObjectType>Autre étiquette 2.5mm</ObjectType>
  </Text>
</Texts>
```

Cotes

Insertion de cotes



Les prérequis pour une cote est que les coordonnées référencées et les segments, soient présentes dans le fichier XML!

Structure des mesures de distance/contrôle

<AlignedDimensions> Section de toutes les mesures de distance/contrôle. Cette section ne peut exister qu'une seule fois dans le fichier XML.

<AlignedDimension Id="800"> Cote avec ID univoque.

<StartVertexId>578</StartVertexId> Point de départ. La section peut exister une seule fois.

<EndVertexId>579</EndVertexId> Point d'arrivée. La section peut exister une seule fois.

<ObjectType>Mesure de contrôle 2D</ObjectType> Donnée sur le type d'objet.

</AlignedDimension>

</AlignedDimensions>

① Au cas où, dans le fichier XML, il y a des attributs qui n'ont pas été configurés, ils sont pourtant ajoutés à l'objet.

- ① Au cas où, dans le fichier XML, il y aurait un objet dont le type n'ait pas été configuré, l'objet est pourtant importé. Selon les paramètres, les objets sans type, sont affichés en magenta ou masqués. (Voir menu Fichier - Paramètres de fichier).



```
<AlignedDimensions>
  <AlignedDimension Id="802">
    <StartVertexId>578</StartVertexId>
    <EndVertexId>579</EndVertexId>
    <ObjectType>Mesure de contrôle 2D</ObjectType>
  </AlignedDimension>
</AlignedDimensions>
```

Structure des mesures d'angles

<AngularDimensions> Section de toutes les mesures d'angles. Cette section ne peut exister qu'une seule fois dans le fichier XML.

```
<AngularDimension Id="800"> <Bold> Cote avec ID univoque. </Bold>
```

```
  <BaseVertexId>579</BaseVertexId> <Bold> Point d'origine. La section peut exister une seule fois. </Bold>
```

```
  <StartVertexId>578</StartVertexId> <Bold> Point de départ. La section peut exister une seule fois. </Bold>
```

```
  <EndVertexId>579</EndVertexId> <Bold> Point d'arrivée. La section peut exister une seule fois. </Bold>
```

<ObjectType>Winkelmaß</ObjectType> Donnée sur le type d'objet.

```
</AngularDimension> <Bold> </Bold>
```

```
</AngularDimensions> <Bold> </Bold>
```



```
<AngularDimensions>
  <AngularDimension Id="811">
    <BaseVertexId>579</BaseVertexId>
    <StartVertexId>578</StartVertexId>
    <EndVertexId>851</EndVertexId>
    <ObjectType>Cote d'angle</ObjectType>
  </AngularDimension>
</AngularDimensions>
```

Structure des cotes d'arc

_<ArcDimensions> Section de toutes les cotes d'arc. Cette section ne peut exister qu'une seule fois dans le fichier XML.

<ArcDimension Id="800"> Cote avec ID univoque.

<SegmentId>809</SegmentId> Référence à un segment. La section peut exister une seule fois.

<ObjectType>Cote d'arc sur une ligne</ObjectType> Donnée sur le type d'objet.

</ArcDimension>

</ArcDimensions>



```
<ArcDimensions>
  <ArcDimension Id="810">
    <SegmentId>809</SegmentId>
    <ObjectType>Cote d'arc sur une ligne</ObjectType>
  </ArcDimension>
</ArcDimensions>
```

Structure des cotes de lignes de base

<BaselinePoints> Section de tous les points intermédiaires des cotes de lignes de base. Cette section ne peut exister qu'une seule fois dans le fichier XML.

<BaselinePoint Id="800"> Points intermédiaire avec ID univoque.

<VertexId>883</VertexId> Référence aux coordonnées. La section peut exister une seule fois.

<ObjectType>Cote-Point de départ</ObjectType> Donnée sur le type d'objet. Les points de début, d'arrivées et les points intermédiaires d'une cote de ligne de base sont différenciés par type d'objet. Vous trouverez les types d'objets utilisés dans votre configuration.

</BaselinePoint>

</BaselinePoints>

<BaselineDimensions> Section de toutes les cotes de lignes de base. Cette section ne peut exister qu'une seule fois dans le fichier XML.

<BaselineDimension Id="887"> Cote de ligne de base avec ID univoque.

<BaselinePointList> Liste de tous les points intermédiaires (Incl. point de début et d'arrivée)

<BaselinePointId>884</BaselinePointId> Référence au numéro de point. Cette section peut être répétée.

</BaselinePointList>

<ObjectType>Cote</ObjectType> Donnée sur le type d'objet.

</BaselineDimension>

</BaselineDimensions>



```
<BaselinePoints>
  <BaselinePoint Id="884">
    <VertexId>883</VertexId>
    <ObjectType>Cote-Point de départ</ObjectType>
  </BaselinePoint>
  <BaselinePoint Id="889">
    <VertexId>888</VertexId>
    <ObjectType>Cote-points intermédiaires</ObjectType>
  </BaselinePoint>
  <BaselinePoint Id="886">
    <VertexId>885</VertexId>
    <ObjectType>Cote-Point d'arrivée</ObjectType>
  </BaselinePoint>
</BaselinePoints>
<BaselineDimensions>
  <BaselineDimension Id="887">
    <BaselinePointList>
      <BaselinePointId>884</BaselinePointId>
      <BaselinePointId>889</BaselinePointId>
      <BaselinePointId>886</BaselinePointId>
    </BaselinePointList>
    <ObjectType>Cote</ObjectType>
  </BaselineDimension>
</BaselineDimensions>
```

Groupes

Insertion d'un groupe

Mise en place de la section Groupe

<AggregationObjects> Section de tous les groupes. Cette section ne peut exister qu'une seule fois dans le fichier XML.

<PointAggregationObject Id="100"> Groupe avec ID univoque.

<VertexId>99</VertexId> Référence au point d'insertion du groupe. Cette section ne peut exister qu'une seule fois.

<Name>98</Name> Nom du groupe

<PartList> Liste des éléments du groupe

<PartId> ID de l'élément du groupe. Cette section peut être répétée.

</PartList> Fin de la section

<ObjectType> Bâtiment (Groupe)</ObjectType> Donnée sur le type d'objet.

</AggregationObject>

</AggregationObjects>

- ❗ Au cas où, dans le fichier XML, il y aurait un objet dont le type n'ait pas été configuré, l'objet est pourtant importé. Selon les paramètres, les objets sans type, sont affichés en magenta ou masqués. (Voir Menu Fichier - Paramètres de fichier).



```
<AggregationObjects> <AggregationObject Id="18"> <VertexId>17</VertexId> <Name> </Name> <PartList>
<PartId>4</PartId> <PartId>13</PartId> </PartList> <ObjectType>Gebäude (Groupe)</ObjectType>
</AggregationObject> </AggregationObjects>
```

Attributs

Liste des types d'attributs

Pour les attributs, les types suivants peuvent être utilisés:

System.String

System.Int32

System.Double

System.DateTime

System.Boolean

Rotation d'objets

Pour tourner un objet, l'affichage graphique est modifié.

- ❗ La rotation n'est possible que pour des types d'objet définis dans la configuration!

Structure

Pour l'objet il est possible de donner la rotation e.g. dans la section <Point>:

<DisplayInformation> Début de la section pour l'affichage graphique.

<Representation Id="0"> Id="0" modifie la rotation dans tous les affichages.

<Styles> : Début de la section <Styles>

<Style Id="1"> Référence à le style avec ID=1

- ❗ Pour la rotation des objets il faut définir **Id="1"** fixe!

- **<Representation Id="0" />** Id="0" modifie la rotation dans tous les affichages.

<ScaleRange StartScale="0" EndScale="0" /> Domaine d'échelle. Où StartScale="0" EndScale="0" signifie toutes les échelles.

<Sections>

<Section Id="1">

<SectionType>Block</SectionType> Élément à tourner. Symbole = Block, Etiquettes = Annotation

<KeyValuePairs>

<KeyValuePair Key="Rotate" Type="System.Int32" Value="3" ConsiderScaleFactor="False" /> La rotation est définie par l'utilisateur et non pas par ex. selon la marge de la feuille.

<KeyValuePair Key="RelativeAngle" Type="System.Double" Value="-55,3895940516485" ConsiderScaleFactor="True" /> Angle de rotation.

</KeyValuePairs>

</Section>

</Sections>

</Style>

</Styles>

</Representation>

</DisplayInformation>



```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <Project Name="" Version="1" DV="-837503012" xmlns="rmData/XML">
<Objects> <Vertices> <Vertex Id="1"> <East>4349068.46672517</East> <North>5499062.46723084</North>
<Elevation>333.432958742219</Elevation> </Vertex> </Vertices> <Points> <Point Id="2">
<VertexId>1</VertexId> <PointLabelId>0</PointLabelId> <Attributes> <Attribute Name="Longueur"
Type="System.Double" Value="1" /> <Attribute Name="Largeur" Type="System.Double" Value="3" />
</Attributes> <DisplayInformation> <Representation Id="0"> <Styles> <Style Id="1"> <Representation Id="0" />
<ScaleRange StartScale="0" EndScale="0" /> <Sections> <Section Id="1"> <SectionType>Block</SectionType>
<KeyValuePairs> <KeyValuePair Key="Rotate" Type="System.Int32" Value="3" ConsiderScaleFactor="False" />
<KeyValuePair Key="RelativeAngle" Type="System.Double" Value="-55,3895940516485"
ConsiderScaleFactor="True" /> </KeyValuePair> </Section> </Sections> </Style> </Styles> </Representation>
</DisplayInformation> <ObjectType>Gully eckig</ObjectType> </Point> </Points> </Objects> </Project>
```

Ligne de repère

Insertion des lignes de repère pour les textes.

Format des clés pour les lignes de repère

Dans les propriétés d'affichage la ligne de repère peut être activée et son parcours peut être défini:

ReferenceLine : Activation de la ligne de repère

ReferenceLinePathWay : Parcours de la ligne de repère

Format: east,north;east,north;east,north;

Toutes les coordonnées sont référées au point d'insertion, qui est défini depuis les informations géométriques de l'objet.

Le point-virgule ";" à la fin est nécessaire.

Le premier point donné est le point de départ de la ligne.



```
<KeyValuePair Key="ReferenceLine" Type="System.Int32" Value="1" ConsiderScaleFactor="False" />
<KeyValuePair Key="ReferenceLinePathWay" Type="System.String" Value="-5.8,0.1;-2.8,0.9;"
ConsiderScaleFactor="False" />
```

Structure

<DisplayInformation> Début de la section pour l'affichage graphique.

<Representation Id="0"> Id="0" modifie la visualisation pour tous les affichages.

<Styles> : Début de la section <Styles>

<Style Id="1"> Référence à le style avec ID=1



Ici il faut définir Id="1" fixe!

- **<Representation Id="0" />** Id="0" modifie la visualisation pour tous les affichages.

<ScaleRange StartScale="0" EndScale="0" /> Domaine d'échelle. Où StartScale="0" EndScale="0" signifie toutes les échelles.

<Sections>

<Section Id="1">

<SectionType>Annotation</SectionType> Données de la section des annotations.

<KeyValuePairs>

```

<KeyValuePair Key="ReferenceLine" Type="System.Int32" Value="1" ConsiderScaleFactor="False" /> Activation de la ligne de
repère.
<KeyValuePair Key="ReferenceLinePathWay" Type="System.String" Value="-5.80133758019656,0.134914821945131;-
2.83321137633175,0.944403749890625;" ConsiderScaleFactor="False" /> Parcours de la ligne
</KeyValuePair>
</Section>
</Sections>
</Style>
</Styles>
</Representation>
</DisplayInformation>

```



```

&#65279<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <Project Name="Demo" Version="1" DV="-837503012"
xmlns="rmData/XML"> <Objects> <Vertices> <Vertex Id="804"> <East>4349069.72586761</East>
<North>5499048.06641216</North> <Elevation>NaN</Elevation> </Vertex> </Vertices> <Texts> <Text Id="805">
<VertexId>804</VertexId> <Attributes> <Attribute Name="Internal~TextValue" Type="System.String"
Value="Beschreibung" /> </Attributes> <DisplayInformation> <Representation Id="0"> <Styles> <Style Id="1">
<Representation Id="0" /> <ScaleRange StartScale="0" EndScale="0" /> <Sections> <Section Id="1">
<SectionType>Annotation</SectionType> <KeyValuePairs> <KeyValuePair Key="ReferenceLine"
Type="System.Int32" Value="1" ConsiderScaleFactor="False" /> <KeyValuePair Key="ReferenceLinePathWay"
Type="System.String" Value="-5.80133758019656,0.134914821945131;-2.83321137633175,0.944403749890625;"
ConsiderScaleFactor="False" /> </KeyValuePair> </Sections> </Style> </Styles> </Representation>
</DisplayInformation> <ObjectType>Autre étiquette 2.5mm</ObjectType> </Text> </Texts> </Objects>
</Project>

```

Affichage graphique

D'autres modification à l'affichage graphique peuvent aussi être reprises depuis un fichier XML.
 Pour d'autres questions sur le format pour l'affichage graphique veuillez vous adresser à rmDATA.

ALKIS-Données des propriétaires

ALKIS est un format exclusif pour l'Allemagne !

ALKIS-Eigentümerdaten sind nicht grafische Daten welche über einen Schlüssel (Flurstücksnummer) einer grafischen Fläche (dem Flurstück) zugeordnet sind.

Positions absolues

Les positions des étiquettes, des symboles et des lignes de repère, peuvent être optionnellement sortie en coordonnées absolues.

Structure

```

<AbsolutePositions>
<Sections>
<Section Id="1">
<SectionType>Annotation</SectionType> Spécifie le type de section (e.g. "Annotation" pour étiquette)
<KeyValuePairs>
<KeyValuePair Key="AbsolutePositionEast" Type="System.Double" Value="-10000,25" /> Abscisse de la position de l'étiquette
<KeyValuePair Key="AbsolutePositionNorth" Type="System.Double" Value="12000,55" /> Ordonnée de la position de l'étiquette
<KeyValuePair Key="Text" Type="System.String" Value="Meine Beschriftung" /> Texte de l'étiquette
<KeyValuePair Key="ReferenceLinePathWayAbsolute" Type="System.String" Value="-10001.15,12000;-10002.85,11998.35" />
Coordonnées absolues de la ligne de repère
</KeyValuePair>

```

</Section>
</Sections>
</AbsolutePositions>