

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
Produits	18
rmDATA GeoMapper	18
Informations sur la version	18
Notes	18
Changements dans la version 2023.4	18
Changements dans la version 2023.3	20
Changements dans la version 2023.2	21
Changements dans la version 2023.1	23
Changements dans la version 2022.4	26
Changements dans la version 2022.3	27
Changements dans la version 2022.2	28
Changements dans la version 2022.1	29
Démarrer le programme	31
Changements dans la version 2021.3	31
Portail clients	33
Général	33
Messages	33
Protection	33
Installation	33
Gestionnaire de licences	33
Session	33
Clés	33
Features	34
Activation/Update	34
Clé de réseau	34
Support à distance	35
Alter externer Lizenzmanager (RUS)	35
Admin Control Center (ACC)	35
Démarrage du programme	35
Démarrer le programme	35
Dialogue de démarrage	35
Travailler avec un projet	35
Nouveau fichier de projet et nouveau projet	36
Ouvrir un fichier de projet	36
Ligne de commande	37
Ligne de commande	37
Ligne de commande - Commande d'importation	38
Interface utilisateur	38
Structure de l'interface utilisateur	38
Menu	39
Zone de dessin	39
Zone layout	39
Barre multifonctionnelle	40
Gérer un filtre	40
Dialogues	42
Modification des coordonnées	43
Sélection des points dans les dialogues	43
Sélection d'une droite	44
Graphique	44
Vue d'ensemble	44
Zone de dessin	45
Types de curseurs	45
Edition des objets	46
Sélection de données lors de l'utilisation des commandes	47
Type d'objet inconnu	48
Gestionnaire d'affichage	49
Général	49
Vue d'ensemble	49
Filtre de sélection	49
Afficher ou masquer	49
Gérer la sélectivité	50
Favoris	50

Propriétés	51
Filtrer les types d'objets affichés	51
Etat d'affichage	51
Nouveaux objets	52
Nouveaux objets	52
Insérer des points	52
Insérer des symboles-2-points	53
Insérer des symboles-3-points	53
Insérer des polylignes	54
Insérer des cercles	55
Insérer une ligne de zone tampon	55
Insérer une ligne de fractionnement	56
Insérer des symboles de polyligne	56
Insérer des surfaces	56
Convertir une polyligne en surface	58
Insérer des textes	58
Insérer des cotes de distance	59
Insérer une cote entre coins	59
Insérer les cotes linéaires alignées sur une surface	59
Insérer les cotes linéaires sur des polylignes	59
Insérer des cotes d'arc	60
Insérer des cotes angulaires	60
Insérer des nouveaux modèles de terrain	60
Insérer des profils	61
Insérer des calculs de volume	61
Représentation thématique	61
Insérer des représentations thématiques	61
Déplacer la légende	62
Insérer des cotes de ligne de base	62
Insérer des groupes	62
Insérer un quadrillage ou grille	62
Convertir	63
Créer depuis le graphique	63
Ajouter automatiquement des points sur les données d'arrière-plan	64
Changer le type	64
Changer le type	64
Changer un type, sans reprendre l'affichage	64
Source de données	64
Sources de données	64
Priorité d'affichage des sources de données	65
Fichiers AutoCAD DWG e DXF	66
Géodatabase (GeoDB)	66
Fichiers PDF	66
Données raster	67
Services WMS e WMTS	67
VTS-Vector Tile Service	69
Données ESRI Shape	71
Transformer une source de données	71
Ajuster graphiquement	72
Mettre en surbrillance (temporaire)	72
Définition de la plage d'échelle	73
Enregistrer une définition de style dans un fichier	73
Charger la définition de style depuis un fichier	73
Configuration	74
Reprendre la configuration d'un objet	74
Créer un nouveau type d'objet sur la base d'un type existant (Assistant)	74
Modifier le type (Assistant)	75
Modifier le type (Editeur de configuration)	75
Editer un symbole	76
Enregistrer une configuration sous	76
Gestionnaire des propriétés	77
Gestionnaire des propriétés	77
Textes	78
Palette de couleurs	78
Enregistrer les propriétés dans la configuration	78

Réinitialiser les modifications	79
Gestionnaire des zones d'impression	79
Vue d'ensemble	79
Insérer zone d'impression	80
Supprimer zone d'impression	81
Zoom sur une zone d'impression	81
Afficher/masquer les zones d'impression	81
Tourner une zone d'impression	81
Déplacer une zone d'impression	82
Zone d'impression: alignement des textes	82
Tourner l'axe principal	82
Rendre rectangulaire	82
Protocole	83
Protocole	83
Imprimer le protocole	83
En-tête et Pied de page	84
Exporter le protocole	84
Zone layout	84
Général	85
Gestionnaire des éléments de layout	85
Gestionnaire des éléments de layout	85
Vue d'ensemble	86
Lignes, rectangles	86
Textes	87
Images	87
Fichiers PDF	87
Déplacer un élément de layout	88
Copier des éléments de layout	88
Coller des éléments de layout	88
Supprimer des éléments de layout	89
Supprimer un registre des coordonnées	89
Réseau de coordonnées	89
Editer le texte	89
Gestionnaire des propriétés	90
Modifier une zone d'impression	90
Priorité d'affichage	90
Imprimer une zone layout	91
Imprimer une zone layout	91
Imprimer une zone layout - Options avancées	91
Exporter une zone layout	92
Publier une zone layout en PDF	93
Copier une zone layout	93
Barre d'état	93
Barre d'état	93
Prochain numéro de point resp. de surface	93
Accrochage au point	94
Types d'objets courants	94
Mode Ortho	95
Valeurs par défaut	96
Vue-3D	96
Fenêtre d'affichage	98
Gestionnaire des données	98
Classes d'objets	98
Vue d'ensemble	98
Points	99
Les Symboles-2-points	99
Les Symboles-3-points	99
Polyligne	100
Symboles de polyligne	100
Surface	100
Textes	101
Cotes de distance / de contrôle	101
Cotes d'arc	101
Cotes angulaires	101
Cotes de ligne de base	102

Groupes	102
Fichier	102
Créer un nouveau fichier	102
Ouvrir un fichier	102
Dernier utilisé	102
Fermer un fichier	102
Gestion de projets	103
Démarrer la recherche rapide	103
Enregistrer un fichier	104
Enregistrer un fichier sous	104
Enregistrer les objets chargés sous...	105
Créer un périmètre	105
Charger une zone	105
Terminer l'édition	106
Protéger un fichier	106
Ouvrir un fichier protégé	106
Enlever la protection	106
Import-Manager	107
Import-Manager	107
ASCII	108
Importer les points depuis les fichiers ASCII	108
Assistant de mappage d'importation ASCII	109
Autodesk	109
Importation de données depuis fichiers Autodesk DWG	109
Importation de données depuis fichiers Autodesk DXF	111
Assistant de mappage pour éléments DWG, DXF	112
Shape	114
Importation de données depuis fichiers ESRI-Shape	114
Assistant de mappage Importation Esri-Shape	115
rmGEO	116
Importer les points depuis rmGEO	116
Importation données depuis rmGEO/CodeGrafik	117
Importation de données depuis rmGEO/CodeGrafik Basis	117
Importation de fichiers depuis rmDATA XML	118
Laserscans	119
Importation de données ALS Laserscanning	119
Importation de points depuis fichier Leica HeXML	120
Messgeräte	121
Cadastre Autriche	121
Importation de la carte cadastrale depuis données DKM-DXF	122
Importation de la carte cadastrale depuis données DKM-DXF (Plan de fractionnement)	122
Importation de la carte cadastrale depuis données DKM-SHP	123
Importation de la carte cadastrale depuis données DKM-SHP (Plan de fractionnement)	124
Propriétaires Autriche	124
Importation des propriétaires depuis le BEV ou le Registre Foncier	124
Importation des propriétaires depuis rmKATOffice	125
Cadastre Allemagne	125
Importation de données depuis fichiers NAS	125
Importation de données depuis fichiers NAS (Société Burg)	126
Importation de Cartes Cadastreales numériques depuis fichiers DFK-DXF	127
Importation de données GÜVO	128
Importation de données du Cadastre Luxembourgeois	128
Importation de données de modèle depuis fichiers REB	128
Importer bien-fonds depuis un extrait de données de l'existant	129
Importation de données Interlis	130
Importation de fichiers LandXML	131
Export-Manager	132
Général	132
ASCII	134
Exporter les points en format ASCII	134
Exporter les surfaces en format fichier ASCII	134
Exporter les profils du terrain en format ASCII	134
Exporter les profils du terrain en format ASCII (BWV)	135
Autodesk	136
Exportation des données comme fichier DWG Autodesk	136

Exportation des données comme fichier DXF Autodesk	137
Exportation de données dans fichiers ESRI-Shape	138
Exporter les points vers rmGEO	139
Exporter les données en format rmKATOffice	139
Exporter les données vers Géodatabase rmDATA	139
Exporter les données en format XML rmDATA	140
Exporter les données vers Geo8	140
Exportation de données vers KAVDI	140
Cadastre Luxembourg	141
Exporter les données pour l'office du cadastre du Luxembourg	141
Luxembourg: Exporter les surfaces pour la légende et le bilan	142
Exporter les données du modèle vers un fichier REB	142
Exportation du bilan des surfaces	143
Mutationstabelle exportieren	143
Exporter les données comme fichiers GDA	143
Exporter les bien-fonds existants comme données d'enquête	144
GÜVO (Gebäudeübernahmeverordnung)	144
Exportation de données en format Interlis	145
Exporter le modèle de terrain dans un fichier LandXML	145
Créer une zone layout	145
Démarrer l'assistant d'impression	146
Paramètres d'impression	146
Zone d'impression - Position	147
Assistant d'impression - Détails	147
Restrictions pour l'impression	149
Paramètres de fichier	149
Paramètres de fichier	149
Général	150
Points	152
Unités	153
Calculs et construction	153
Attributs de classe	154
Attributs de fichier	155
Nettoyage des points	155
Affichage	155
Réinitialiser l'affichage	156
Affichage graphique	156
Modèle de terrain	157
Profils	157
État de la sauvegarde	158
Façades	159
Configuration de profils	159
Paramètres de programme	159
Paramètres de programme	159
Paramètres de programme - Graphique	160
Paramètres de programme - Visualisation	160
Paramètres de programme - Modules d'application	161
Paramètres de programme - Divers	161
Paramètres de programme - Dossiers	162
Vue-3D	163
Quitter	163
Editer	163
Annuler les opérations	163
Copier	163
Copier dans le presse-papiers	164
Insérer depuis le presse-papiers	164
Objekte sichtbar schalten	165
Objekte unsichtbar schalten	165
Supprimer	165
Déplacer	166
Repositionner un point	166
Tourner	167
Tourner un point	167
Miroiter	168
Mettre à l'échelle un point	168

Mettre à l'échelle	169
Décaler	169
Décaler un segment	170
Modifier le rayon d'un arc	170
Arc par 2 segments	171
Redresser des segments	171
Segments en arcs tangents	172
Lisser une polyligne	172
Continuer une polyligne	173
Supprimer l'arrondi	173
Insérer des points intermédiaires	173
Déplacer un point intermédiaire	174
Remplacer un point intermédiaire	174
Supprimer un point intermédiaire	174
Copier les propriétés d'affichage	175
Réinitialiser l'affichage	175
Supprimer un type	175
Ajouter attribut	176
Renommer un attribut	176
Nouvel objet de ce type	176
Aligner des points	176
Modifier	177
Inverser la direction d'une polyligne	177
Couper une polyligne	177
Etendre ou ajuster une polyligne	177
Changer la longueur	178
Unir des polygones	179
Chanfreiner une polyligne	179
Arrondir une polyligne	180
Compenser une polyligne	181
Insérer un objet comme limite de polyligne	181
Supprimer un objet limite de polyligne	182
Ajouter un îlot	182
Supprimer un îlot d'une surface	182
Fusionner des surfaces libres	183
Découper des surfaces libres	183
Afficher/masquer la hachure de surfaces	183
Afficher ou masquer le contour d'une surface	183
Ajouter un point d'insertion	184
Déplacer le point d'insertion d'une surface	184
Supprimer un point d'insertion	184
Edition du graphique	185
Activer et désactiver les lignes de cotation	185
Déplacer l'abscisse d'une ligne de cote	186
Cotation - Insérer resp. supprimer un point intermédiaire	186
Étiquettes	187
Insérer une nouvelle étiquette	187
Repositionner automatiquement les textes	188
Editer une étiquette	188
Déplacer les étiquettes	189
Positionner une étiquette	189
Copier une étiquette	190
Tourner les étiquettes	190
Rabattre une étiquette	190
Aligner les étiquettes du point à la polyligne	190
Mettre à l'échelle une étiquette	191
Supprimer les étiquettes	191
Reprendre les propriétés depuis la représentation et l'échelle	191
Afficher les étiquettes	192
Masquer les étiquettes	192
Étiquette de surface	192
Déplacer une étiquette de surface	192
Tourner une étiquette de surface	193
Afficher le numéro de point	193
Masquer le numéro de point	193

Afficher l'altitude des points	193
Masquer l'altitude des points	193
Activer la ligne de repère	193
Désactiver la ligne de repère	194
Définir le tracé d'une ligne de repère	194
Réinitialiser les lignes de repère	194
Etiqueter les immeubles	194
Etiqueter les immeubles	194
Propriétaire-Modèle	195
Afficher les informations de l'immeuble	198
Parcelles - Afficher les informations des propriétaires	199
Etiqueter les parcelles avec les informations des propriétaires	199
Données	200
Déterminer les coordonnées	200
Mesurer une distance orthogonale	200
Mesurer la distance entre 2 points	200
Messen Distanz fortlaufend	201
Calculer un angle	201
Calcul manuel d'une surface	201
Renommer les points	201
Renommer	202
Renommer par table	202
Numéros de point libres	203
Supprimer des points	203
Registre des coordonnées / Protocole	204
Définir des surfaces comme non valables	204
Editeur de surfaces	204
Protocole des surfaces	205
Afficher les objets sélectionnées en vue tableau	205
Sélectionner des objets par un polygone	206
Inverser la sélection	206
Connexion rmGEO	206
rmGEO Gestionnaire de connexions	207
rmGEO Gestionnaire de connexions	207
Vérification de consistance	210
Passage à rmGEO	211
Comparaison avec la source de données rmGEO	211
Exportation vers une source de données rmGEO	212
Importation depuis une source de données rmGEO	212
rmGEO/Registre des coordonnées	212
rmGEO/CodeGrafik	213
Calculer	213
Inclusion de points dans une polygline	213
Interpolation (avec Altitude)	214
Détermination des altitudes	214
Intersection d'arcs	215
Intersection de droites	215
Intersection entre cercle et droite	216
Points de détail	216
Points de détail avec mesure de départ	217
Point de projection orthogonale	218
Point polaire	218
Points sur arc de cercle	218
Tangente à un cercle	219
Cercle aux tangentes	219
Centre du cercle par trois points	220
Interpolation du cercle	220
Calculer les surfaces	220
Transformation de systèmes de coordonnées	221
Transformation (Helmert 2D)	222
Progrès de la transformation	223
Vue	223
Pan dynamique	223
Zoom dynamique	223
Zoom fenêtre	223

Zoom vers l'étendue	223
Gestion des layers	223
Activer la visibilité des objets	224
Visibilité des symboles de points	224
Tourner l'affichage	225
Réinitialiser la configuration de l'interface utilisateur	225
Afficher/masquer le gestionnaire d'affichage	225
Afficher/masquer le gestionnaire des propriétés	225
Afficher / masquer le protocole	226
Afficher/masquer la vue tableau	226
Afficher/masquer le gestionnaire des zones d'impression	226
Afficher/masquer le gestionnaire de données	226
Constructions	226
Méthodes de construction	226
Intersection d'arcs	227
Orthogonale	227
Point moyen entre 2 pts	227
Point de détail	227
Point de détail relatif	228
Centre de cercle	229
Point sur la projection orthogonale	229
Point polaire absolu	229
Point polaire relatif	229
Intersection de droites	230
Point d'intersection entre cercle et droite	230
Stationnement	230
Corriger	231
Correction des données	231
Assistant de nettoyage	231
Nettoyage de grappe de points	232
Point sur segment	233
Couper les segments qui se croisent	234
Topologie Noeuds-Arêtes	235
Supprimer une intersection	236
Objets identiques	236
Réduire les sommets	237
Enlever les feuilles de plan	238
Extras	238
Rechercher un point dans le SIG	238
Applications	239
FME Geodatabase Provider	239
Notes de version	239
Informations générales	239
Version 2022.3	240
Version 2022.2	240
Version 2021.4	240
Version 2021.3	240
Généraux	240
Quick Facts	240
Geometry Support	240
Connexion avec une GéoDatabase Enterprise	241
Reader Parameter	241
Généraux	241
REPRESENTATION	241
VIEW	241
SCALE	241
Maximum objects per tile	242
VERSION	242
SEARCH ENVELOPE	242
Writer Parameters	242
REPRESENTATION	242
VIEW	242
SCALE	242
VERSION	242
Use Transactions, Features To Write Per Transaction	242

FORCE CONFIGURATION	243
Update Existing Data	243
Formatparameter: Truncate Objecttype	243
Feature Representation	243
Etiquettes	243
Etiquettes	243
Exemple de définition directe des étiquettes :	244
Exemple pour travailler avec le rmgeodb annotation sid	245
Points	245
Lignes	245
Surfaces	245
Texte	245
Symboles-2-Points	245
Symboles-3-Points	246
Symboles de polylignes	246
Remplir les attributs de classe	246
Classes d'objets non supportées	246
CodeGrafik	246
CodeGrafik	247
CodeGrafik – Sélection des données	247
CodeGrafik – Codes nature	249
CodeGrafik – Levé des attributs	249
CodeGrafik – Représentation de points	249
CodeGrafik – Représentation de symboles	249
Symbole sur un 1 point	250
Symbole orienté	250
Symbole mis à l'échelle avec 2 points	250
Symbole mis à l'échelle avec 3 points	250
CodeGrafik – Représentation de polylignes et lignes	251
Levé de polylignes avec une propriété déterminée (Property)	251
Levé de polylignes avec un Modus déterminé	251
Levé de plusieurs polylignes du même type	251
Terminer et fermer des lignes	252
Polylignes avec des arcs	252
Lisser des polylignes	252
Formes géométriques: cercle, rectangle, parallélogramme	253
Interpolation de l'altitude de points pour rectangles	253
Polylignes par points de fuite	253
Polylignes avec des angles droits	253
Polylignes avec des angles droits - continuité	254
CodeGrafik – Représentation de symboles-complexes	254
Symbole-complexe avec largeur fixe ou variable	254
Symboles-complexes avec point de décalage	254
Symboles-complexes avec lignes de décalage	254
CodeGrafik – Levé avec codage pour décamètre à ruban	255
CodeGrafik – Levé par levé séquentiel	255
CodeGrafik – Représentation de textes	256
CodeGrafik – Représentation de surfaces	256
CodeGrafik – Affectation de codes nature	257
Modèle de terrain	261
Création d'un nouveau modèle	261
Afficher/masquer les éléments de modèle	261
Attribuer les données de modèle	262
Calcul du modèle actif	262
Correction des données avant de calculer le modèle	263
Échanger les arêtes de triangulation	263
Supprimer une attribution	264
Suppression d'un modèle	264
Charger un modèle de référence	265
Contour de modèle automatique	265
Modifier le contour du modèle	265
Insertion d'étiquettes	266
Modifier les étiquettes des courbes de niveau	267
Suppression des étiquettes	267
Volume entre 2 modèles	268

Volume entre un modèle et un plan	268
Supprimer un calcul de volume	269
Dessiner les limites de volume	269
Intersection d'une surface projetée	270
Intersection d'une surface projetée	270
Intersection d'une surface projetée (multiple)	270
Affectation de l'altitude à un objet	271
Interroger l'altitude	271
Adaptation de modèles	272
Adaptation de modèles	272
Adaptation de modèles - Sélection de zone	274
Opérations de modèle	274
Déterminer la ligne de plus grande pente	275
Création d'une ligne de construction	276
Supprimer des points depuis un nuage de points	276
Créer polyligne par intersection de volumes	276
Profil	277
Insérer des profils en travers	277
Regénérer des profils en travers	278
Supprimer des profils en travers	278
Attribution de points	279
Enlever l'attribution d'un point	279
Attribution de points uniques	280
Attribution de lignes	280
Lignes concourantes	280
Supprimer des points uniques	281
Immission du stationnement	281
Afficher les profils	282
Profil étagé	282
Représentation déformée	283
Représentation déformée	283
Création de représentations déformées	283
Supprimer représentation déformée	284
Réinitialiser les coordonnées déformées	284
Reprendre la déformation et les propriétés	284
Plan de génie civil	284
Informations sur la version	284
Notes	284
Changements dans la version 2023.3	285
Changements dans la version 2022.4	285
Changements dans la version 2022.4	285
Changements dans la version 2022.4	285
Changements dans la version 2022.3 (Septembre 2022)	285
Changements dans la version 2022.2	286
Changements dans la version 2022.1	286
Mappage pour 3DWorx	286
Scripts	286
Construction	287
Général	287
Einleitung	287
Export Pregeo	287
Applications Luxembourg	290
Flumeuordnung	290
Informations sur la version	290
Abfindungen umbenennen	290
Flure zu neuen Parzellen zuordnen	291
Bewerten und Übertragen von Neueinteilungsabschnitten	291
Import Parzellenbeschriftung	292
Thematische Karte erstellen	292
Neue Parzellen bewerten und übertragen	293
Neue Nutzungen in die Datenbank übertragen	294
Parzellen (alt) bewerten	294
Parzellen ausschließen	294
Parzellen einbeziehen	295
Parzellen hervorheben	295

Thematische Karte erstellen	295
Verbindung herstellen mit Kommassierungsdatenbank	296
Verbindung trennen von der Kommassierungsdatenbank	296
Zuteilung	296
Teilungsplan	297
Informations sur la version	297
Berichte	297
Styling Flächenwidmungsplan Burgenland	297
Alternative: Import der Shape-Dateien in eine rmDATA GeoDatabase	298
Styling Flächenwidmungsplan Kärnten	299
Alternative: Import der Shape-Dateien in eine rmDATA GeoDatabase	301
Styling Flächenwidmungsplan Oberösterreich	301
Styling Flächenwidmungsplan Steiermark	303
Abfindungen einfügen	305
Abfindungen löschen	305
Abfindungen umbenennen	305
Abgrenzungspolygon exportieren	306
Besitzkomplexe bilden	306
Besitzkomplex einfügen	307
Besitzkomplexe übertragen	308
Bonitätsteilflächen im alten Stand bilden	308
Bonitätsteilflächen alt in die Datenbank übertragen	309
Grundstücke an Außengrenze	309
Grundstücke ausschließen	310
Neue Grundstücke bewerten und übertragen	310
Grundstücke einbeziehen	310
Grundstücke hervorheben	311
Import Grundstücksbeschriftung	311
Ladungszeit setzen	312
Thematische Karte erstellen	312
Neue Nutzungen in die Datenbank übertragen	313
OP-Grenze aus Grundstücken ermitteln	313
Bewerten und Übertragen von Projektionsabteilungen/Gruppen	313
Projektionsabteilungen/Gruppen löschen	314
Thematische Karte erstellen	314
Verbindung herstellen mit Kommassierungsdatenbank	315
Verbindung trennen von der Kommassierungsdatenbank	315
Vorläufige Besitzkomplexe einfügen	315
Zuteilung	316
Steiermark	317
Général	317
Systemvoraussetzungen	317
Modifications dans la Version 2021.3	317
Fichiers et dossiers	317
Fonctions	318
Immeuble concerné	318
KVZ-Assistent für rmGEO	319
KVZ-Assistent für den Plan	319
Définir la classification des points	320
Barrer les objets	321
Barrer les objets	321
Modifier un symbole d'élimination	322
Streichung hinzufügen	322
Streichung verschieben	322
Streichung löschen	322
Insérer automatiquement les fractions d'immeuble	322
Insérer automatiquement les fractions d'immeuble le long d'une ligne	323
Versionsübergreifender Punktvergleich	323
Rétablir une version précédente	324
Rétablir la version précédente	324
Importation cadastre et représentation des limites	324
Représentation des points limites	325
Autres commandes et fonctions	325
Dessiner le graphique du réseau	325
Reprise de plans de situation	325

Variants	326
Esquisses	326
Objectif	326
Applications Suisse	326
MO Suisse	327
Informations sur la version	327
Général	327
Version 2022.3	327
Version 2022.2	327
Version 2022.1	328
Mutations	328
Afficher la chronologie des objets	328
Erfassung	328
Interlis	328
Général	328
Observations thématiques	328
Spécialement pour Fribourg (Freiburg)	329
Scripts	329
Propositions de mutations	329
Créer des propositions de mutations	330
Livraison	330
Variantes	330
GEWISS Suisse (Système d'information sur l'eau et les cours d'eau)	330
Réseau de conduites Suisse	331
Informations sur la version	331
Général	331
Version 2021.3 de septembre 2021	331
Plan de situation	331
Informations sur la version	331
Général	331
Version 2023.3	331
Scripts	332
Gestion de projets	332
Général	332
Introduction	332
Instructions d'installation	334
Fichiers et structure des dossiers	334
Dossier de base	334
Paramètres par défaut	334
Modalité AzGz	334
Interface utilisateur	335
Export-Métadonnées-bALK	335
Dossier de base	336
Explorateur de fichiers	336
Afficher l'explorateur de fichiers	337
Afficher le gestionnaire des propriétés	337
Gestionnaire des propriétés	337
Enlever un projet	338
Recherche de projet avancée	339
Filtres	339
Comprimer et exporter un projet	341
Paramètres	341
Réinitialiser la vue	342
Projekte und dazugehörige Projektdaten löschen	342
Nouveau...	342
Nouveau ... (avec rmDATA GeoProject intégré)	343
Déterminer automatiquement les limites du projet	344
Exporter les limites de projet	344
Exporter les informations de projet	345
Enregistrer les projets	346
Recherche rapide	346
Renommer les projets	346
Déplacer les projets	347
Afficher les dossiers de projet dans l'Explorateur Windows	348
Ouvrir	348

Démarrer le programme	348
Fenêtre principale	348
Démarrage du programme	349
Appendice	350
Glossaire	350
Editeur des styles	352
Editeur de styles	352
Conditions	352
Propriétés des objets surfaciques	352
Propriétés des objets linéaires	354
Propriétés des objets ponctuels	355
Attributs internes	356
Etiquettes	359
Plages d'échelle	359
Éditeur des layouts d'impression	359
Créer une zone de layout	359
Enregistrer un layout d'impression sous	360
Configuration	360
Editeur de configuration	360
Éditeur de configuration	361
Interface d'utilisateur de l'éditeur de configuration	361
Dialogue des affichages	361
Dialogue des versions	361
Dialogue des vues	361
Dialogue des filtres	361
Dialogue des sources de données externes	361
Dialogue: Groupes d'objets	361
Dialogue des groupes d'affichage	363
Dialogue des propriétés	364
Dialogue de la console de commande	364
Types d'objets	365
Nouveau type	365
Modification des types d'objet	365
Affichage de Base	365
Ajouter un affichage	365
Clé	365
Section 'ajouter'	366
Attributs	366
Ajouter une règle de style en fonction de l'échelle (plage d'échelle)	366
Ajouter une règle de style en fonction de l'attribut	367
Filtrer les types d'objets	367
Vue en tableau	368
Menu Fichiers	368
Exportation des noms d'objets et des attributs	368
Export XML	368
Exportation d'une configuration	368
Description du format XML des configurations rmDATA	368
Exportation des noms des types d'objets	371
Menu Vérifier	371
Vérification du dessin prototype	371
Blocs inutilisés	372
Blocs manquants	372
Assistant des layers	372
Menu Extras	373
Création d'une liste de types de points	373
Création de la conversion des types de points	373
rmGEO/CodeGrafik - Création de la liste des codes de mesure	373
rmGEO/CodeGrafik - Mise à jour de la liste des codes de mesure	374
CodeGrafik - Documentation	374
Création de la liste d'appareils de mesure	374
Exportation des noms des types d'objet	375
Configuration	375
Général	375
Indications générales pour créer une configuration	375
Mesures de longueur	376

Couleur	376
Styles de ligne	376
Astuces	376
Astuces pour la création de configurations	377
Comment commencer au mieux?	377
Structuration d'une configuration	377
Conseils pour l'affichage de types d'objets	377
Conseils pour améliorer les performances	378
Utilisation des plages d'échelles	378
Structuration d'un dessin prototype	379
Contrôle de qualité	380
Reprise d'une configuration depuis rmMAP	381
Attributs	381
Description de la configuration - Attributs	381
Valeurs par défaut	383
Utilisations des attributs dans les clés	383
Formules de calcul pour les attributs	384
Utilisation du compteur	385
Attributs globaux	385
Attributs internes	385
Formules	389
Formules	389
Types de données	389
Fonctions avec des nombres	389
Fonctions pour les chaînes de caractères	391
Conditions	394
Utilisation des formules dans les clés	395
Paramètres pour tous les types d'objets	396
Etiquettes	397
Etiquette	397
Exemples	404
Points	405
Description de la configuration - Point	405
Description de la section - Général	405
Description de la section - Bloc	406
Variables - Liste de valeurs	409
Description de l'expression valueof pour la condition de visibilité	409
Description de la section - Signe	410
Attributs spécifiques pour les classes	410
Repositionnement de textes	410
Signe du point	411
Description de la configuration - Signe de point	411
Description de la section - Général	411
Description de la section - Bloc	411
Catégories de signes	412
Description de la configuration - Catégorie de signes	412
Description de la section - Général	413
Description de la section - Condition	413
Symbole-2-points	413
Description de la configuration - Symbole-2-points	413
Description de la section - Général	413
Description de la section - Bloc	414
Variables - Liste de valeurs	416
Symbole-3-points	417
Description de la configuration - Symbole-3-points	417
Description de la section - Général	417
Description de la section - Bloc	418
Variables - Liste de valeurs	421
Surfaces	421
Description de la configuration - Surface	421
Description de la section - Général	422
Description de la section - Ligne périmètre	423
Description de la section - Hachure	425
Description de la section - Signes conventionnels	426
Description de la section - Point d'insertion principal-Symbole	427

Description de la section - Point d'insertion principal-Texte	429
Description de la section - Etiquette de surface	431
Variables - Liste de valeurs	433
Attributs spécifiques à la classe	433
Fichier motif de remplissage	434
Polygones	436
Description de la configuration - Polyligne	436
Description de la section - Général	437
Description de la section - Ligne	439
Description de la section - Symbole-Général	440
Description de la section - Symbole	441
Variables - Liste de valeurs	442
Attributs spécifiques pour classes	443
Symboles de polyligne	443
Description de la configuration - Symbole de polyligne	443
Description de la section - Général	443
Description de la section - Bloc	444
Variables - Liste de valeurs	447
Profils	447
Description de la configuration - Profil	447
Description de la section - Général	448
Description des sections - Abscisse/Ordonnée	449
Description de la section - Plan de référence	449
Description de la section - Bande	449
Description de la section - Bande d'annotation	450
Description de la section - Symbole	451
Description de la section - Ligne	452
Description de la section - Etiquette	453
Bandes d'annotations de profil - Liste de valeurs	454
Description de la section - Objets d'intersection	456
Description de la section - Filtre de sommets	456
Variables - Liste de valeurs	456
Omission de points de référence	457
Textes	457
Description de la configuration - Texte	457
Description de la section - Général	457
Variables - Liste de valeurs	458
Cotes de distance	458
Description de la configuration - Cote de distance	458
Description de la section - Général	459
Description de la section - Cote-Général	460
Description de la section - Ligne de cote	461
Description de la section - Ligne d'attache de cote	462
Variables - Liste de valeurs	462
Cotes d'arc	462
Description de la configuration - Cote d'arc	463
Description de la section - Général	463
Variables - Liste de valeurs	463
Cotes angulaires	464
Description de la configuration - Cote angulaire	464
Description de la section - Général	464
Description de la section - Cote-Général	465
Description de la section - Ligne de cote	465
Description de la section - Ligne d'attache de cote	466
Variables - Liste de valeurs	467
Cotes multiples	467
Description de la configuration - Cote multiple	468
Description de la section - Général	468
Description de la section - Ligne de cote	469
Cotes de points intermédiaires	470
Description de la configuration - Cote de points intermédiaires	470
Description de la section - Général	470
Description de la section - Bloc	471
Description de la section - Cote-Abscisse	473
Description de la section - Ligne de cote-Abscisse	475

Description de la section - Ligne d'attache de cote-Abscisse	476
Description de la section - Cote-Ordonnée	477
Description de la section - Ligne de cote-Ordonnée	478
Description de la section - Ligne d'attache de cote-Ordonnée	479
Variables - Liste de valeurs	480
Eléments CAD	480
Description de la section - Général	481
Création de configurations à utiliser dans GeoApp	481
Régions de projet	482
Script de configuration	483
Créer une configuration à l'aide d'un script	483
Structuration d'un fichier de script	483
Paramètres généraux	484
Affichage	484
Types d'objet	484
Lignes de repère	486
Attributs	486
Groupe d'affichage	487
Groupe d'objets	488
Sources de données externes	488
Filtre	488
Scripting	491
Scripting Général	491
Introduction	491
Interface utilisateur	491
Gestionnaire de scripts	491
Sortie de script	492
Editeur de scripts	492
Commands	493
Application Régions de Projet	493
Application Modèle de Terrain et Profils	493
Geometry	493
IO	493
Projet	493
Project.Assets	493
Project.Configuration	493
Project.Survey	493
Astuces	493
Description du format de mappage Autodesk	493
Table de mappage - Conversion de fichiers DWG, DXF	493
Table de conversion - Paramètres globaux	494
Table de mappage - Attribution	496
Mappage d'attributs - Points	497
Attribution des attributs	500
Mappage d'attributs - Surfaces	503
Mappage d'attributs - Polygonales	505
Mappage d'attributs - Textes	507
Mappage d'attributs - Symboles de polyligne	508
Mappage d'attributs - Symboles-2-points	508
Mappage d'attributs - Symboles-3-points	509
Mappage d'attributs - Mesure de distances/de contrôle	510
Table de mappage - Fonctions spéciales	511
Table de mappage - rmMAP-Migration	514
Description du format de mappage ESRI-Shape	516
Description du format XML	518
Description du format rmDATA-XML	518
Paramètres de fichiers	520
Coordonnées	521
Noms des points	522
Points	522
Segments	523
Polylignes	525
Polygone	526
Surfaces	529
Textes	530

Cotes	531
Groupes	534
Attributs	535
Rotation d'objets	535
Ligne de repère	536
Affichage graphique	537
ALKIS-Données des propriétaires	537
Positions absolues	540
Batchtool	541
Schéma de base de données	541
Créer un schéma de base de données	541
Actualiser un schéma de base de données	542
Droits des utilisateurs	543
Certificat	544

Produits

rmDATA GeoMapper

rmDATA GeoMapper est la solution intelligente pour une saisie de données sans erreur et une création simple de plans. Une utilisation absolument intuitive!

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 bases de données sont compatibles avec GeoMapper version 2023.3

Les configurations **ne sont pas** compatibles avec GeoMapper version 2023.3

GéoDatabase Enterprise (pour MO-Suisse)

Base de données Oracle version **43**

Base de données SQL-Server Version **21**

Ainsi, **aucune** mise à jour de la base de données n'est nécessaire par rapport à GeoDesktop 2023.2

Échange de données avec d'autres produits

Les versions suivantes sont compatibles:

rmDATA GeoWeb 2023.4

rmDATA InventoryManager 2023.4

rmDATA GeoDesktop 2023.4

rmGEO 2022.3

rmDATA GeoProject 2020.3

rmDATA GeoDB-Provider pour FME Desktop 2023.4 Seulement pour l'AUTRICHE

GeoDiscoverer 2023.4

rmKATOffice 2023.2

[Compatibilité de la version 2023.3](#)

[Compatibilité de la version 2023.2](#)

[Compatibilité de la version 2023.1](#)

[Compatibilité de la version 2022.4](#)

[Compatibilité de la version 2022.3](#)

[Compatibilité de la version 2022.2](#)

Changements dans la version 2023.4

Général

Listes de valeurs pour les attributs de fichiers

Des listes de valeurs peuvent être prédéfinies pour les attributs de fichier. Saisissez-les directement dans le modèle de fichier avec un éditeur de texte (clé "ValueList").

Gestionnaire des propriétés

Si un attribut contient un lien, on peut l'ouvrir à partir du gestionnaire de propriétés avec [Ctrl]+clic.

Paramètres de fichier

Dans les paramètres de fichier, il est possible de sélectionner directement la commune cadastrale (AT) / la circonscription (DE) / la commune (LU) ou le IdentDN (CH) et de les éditer dans la zone layout.

FMEProvider

FMEFlow

Les providers rmDATA sont également disponibles dans FMEFlow.

Scripts (pour les administrateurs)

ALL - CodeGrafik_Test-Messcodetabelle.py

Nouvel exemple de script pour tester l'attribution du code nature pour CodeGrafik

Afficher le point dans Bing Maps, AustrianMap ou un autre SIG

Comme pour la recherche d'un point dans Google Maps, vous pouvez également activer d'autres recherches. Vous trouverez une description dans [Appendice](#).

Spécifique à l'Allemagne

ALKIS GeoInfoDok 7

Mit rmDATA GeoMapper können sowohl Daten im Format GeoInfoDok 6 als auch 7 eingelesen werden.

Zusätzlich werden bei Grenzpunkten die Attribute Kartendarstellung und Koordinatenstatus eingelesen.

Fachschale GÜVO

Beim Export kann man das Format GeoInfoDok 6 oder GeoInfoDok 7 wählen



Ab 01.01.2024 muss im Format GeoInfoDok 7 geliefert werden!

Spécifique à la Suisse

GeoAdmin

Le service web GeoAdmin vous permet d'insérer des points fixes, des limites de district, communales, cantonales et nationales ainsi que des localités.

Spécifique à la Suisse et au Liechtenstein

InfoGrips Checker

Les données actuellement chargées peuvent être vérifiées à l'aide de l'InfoGrips Checker intégré.

Application MO Suisse

Arrondis dans le flux de travail

Sélection par fenêtre pour la création d'une mutation

Vous pouvez tracer une fenêtre dans le graphique afin de sélectionner plusieurs surfaces affectées pour la création d'une mutation.

Mettre en suspens une mutation

Il y a une date spécifique à laquelle la mutation a été mise en attente.

Batch-Tool pour l'exportation Interlis

L'ensemble des données d'une commune peut être exporté automatiquement à l'aide du Batch Tool.

Autres modifications

[Voir ...](#)

Table de mutation

Les immeubles sont triés par leur numéro

Spécifique au Luxembourg

Eigentümer-Import

Import der Eigentümerdaten und der aktuellen Parzelleninformationen. Mit den Befehlen "Eigentümer anzeigen" können die Eigentümer in einem Dialog angezeigt werden.

Die Daten können im Geoportal Shop bestellt werden.

Eigentümer editieren

Die Eigentümer werden in einer Tabelle aufgelistet. Sie können die aktuellen Eigentümer editieren, neue hinzufügen oder bestehende löschen.

Bericht Grundstücksbescrieb

Entsprechend den Anforderungen des Katasteramts Luxembourg können Sie den Bericht zu einer Fläche erstellen.

Weitere Änderungen

[Siehe ...](#)

Configuration (pour les administrateurs)

Appel de script avant les propriétés

Lorsque vous construisez un nouvel objet, vous pouvez faire en sorte que des scripts soient automatiquement appelés.

En indiquant la clé "Script avant propriétés", vous pouvez également contrôler le contenu de la boîte de dialogue des propriétés et, par exemple, définir automatiquement les noms des surfaces selon vos souhaits.

Scripts (pour les administrateurs)

Objets du module "Mensuration"

L'Application.Project.Survey vous permet d'accéder aux données de mesure du module Mensuration.

Application.Commands.CopyOwners

Copie les propriétaires d'une parcelle à une autre. Uniquement disponible dans le module Luxembourg.

Module Mensuration

Corriger la hauteur d'antenne

Cette fonction permet de modifier ultérieurement la hauteur d'antenne des mesures GNSS-RTK.

Corriger l'excentrique

Cette fonction permet de modifier ultérieurement les valeurs d'excentricité des points visés.

Intersection de directions

Cette nouvelle fonction permet de calculer les coordonnées de points visés vers lesquels la direction orientée d'au moins deux points de station est connue.

Spécifique à la Suisse

Dans la transformation GNSS, REFRAME permet désormais de calculer des coordonnées planimétriques dans le système MN03 et des altitudes dans le système NF02.

En outre, le géoïde peut être considéré dans la transformation GNSS et dans la fonction *Enregistrer les mesures de coordonnées en tant que points de mesure* à l'aide de REFRAME.

Gestionnaire de données

Attributs

Les attributs Position protégée et Altitude protégée sont désormais éditables dans le gestionnaire de données.

Liens aux images

Vous pouvez maintenant gérer des liens d'image pour chaque point.

Changements dans la version 2023.3

Général

GeoProject

Les propriétés de GeoProject telles que le Nom-KG sont stockées dans le fichier GeoMapper et sont disponibles même si vous ne l'ouvrez pas depuis le gestionnaire de projet.

Calculs géodésiques

Compensation de série

Cette nouvelle fonctionnalité permet de combiner plusieurs séries mesurées à partir d'un même point de station en une seule série. Dans le même temps, les erreurs moyennes sont calculées pour chaque observation. Le résultat est enregistré dans une nouvelle série pour la station et peut être utilisé pour d'autres calculs.

Nouveaux attributs des points visés

Température, pression, Atmos. ppm: L'introduction de ces attributs pour chaque point cible a créé la condition de base pour permettre à l'avenir de modéliser individuellement l'influence de l'atmosphère sur les mesures de distance pour chaque point visé dans la compensation de série et la compensation de réseau.

Interfaces pour les appareils de mesure

Leica DBX & Trimble JXL Lors de l'exportation de points, vous pouvez désormais choisir d'exporter l'attribut Region (numéro-KG) ou

les séparateurs à utiliser entre Region et SubName, indépendamment des paramètres du fichier.

Leica GSI

Importation des points de mesure et de leurs codes nature.

Spécialement pour l'Autriche

Flächenwidmungsplan Burgenland

Der Flächenwidmungsplan entspricht der Norm von 2022.

Flächenwidmungsplan Oberösterreich

Der Flächenwidmungsplan entspricht der Norm von 2022.

Kataster.bev.gv.at

In der Detailansicht der Festpunkte wird zu Beginn auch der Punktname ausgegeben, damit Sie diesen am Ausdruck haben.

Spécialement pour la Suisse et le Liechtenstein

Recherche de Bien-Fonds

En outre, la recherche dans les cantons de Glarus et de Neuchâtel ou au Liechtenstein peut être limitée à l'IdentDN souhaité.. Dans certains cantons, il est possible de limiter le domaine de numérotation.

Module MO Suisse

Répertoire pour les mutations

Lors de la création d'une mutation, un dossier séparé est automatiquement créé pour tous les documents de la mutation. La sauvegarde de la mutation lors de reprise est également stockée dans ce dossier.

Nom pour les mutations

L'IdentDN de la mutation est automatiquement proposé en fonction des surfaces pré-sélectionnées (par exemple: bien-fonds).

Protocole effaçable

Spécialement après l'importation d'une commune, un très long protocole est créé. Si vous n'en avez pas besoin, vous pouvez le supprimer en désactivant le protocole.

Exportation Interlis de la zone de mutation

Le contenu de la zone de mutation peut être exporté selon le standard interlis. Les zones de mise à jour pour les objets nouveaux ou modifiés sont automatiquement écrites dans le fichier Interlis en fonction de la zone de mutation.

Zones de mutation comportant des îlots

Des zones de mutation avec des îlots sont possibles.

Outil batch pour l'échange de configurations

Si aucun utilisateur ne travaille actuellement sur la base de données, vous pouvez utiliser l'outil batch pour mettre à jour la configuration des projets sélectionnés.

Spécialement pour le Sudtirol

WMS et WMTS

In der Vorschlagsliste für WMS und WMTS gibt es auch Dienste speziell für Südtirol.

Scripts (pour configureurs)

Python 3

À partir de la version 2023.3, Python 3 est utilisé pour le scripting. Par conséquent, il est nécessaire de convertir tous les scripts de Python 2 en Python 3.

Les scripts fournis par rmDATA sont déjà convertis par rmDATA.

Veuillez noter que vous devrez peut-être recopier ces scripts si vous les avez stockés dans un répertoire centralisé.

Si vous utilisez des scripts créés ou personnalisés, vous devez les adapter. Les changements nécessaires sont résumés dans la page conversion de Python 2 à Python 3 dans la [Documentation du produit](#).

Nouveau script d'exemple "CH - Schwerpunkt von Flächen.py"

Calcule le centre de gravité des surfaces et des polygones et y insère un point.

Changements dans la version 2023.2

Général

Assistance à distance

Si, dans le cadre d'une demande d'assistance, un employé de rmDATA doit voir directement votre machine, lancez le client de maintenance à distance directement dans la barre de titre.

Edition

Insérer des cotations

Le menu contextuel du gestionnaire d'affichage permet de coter une ligne entière. Cette commande a été étendue pour vous permettre de sélectionner le côté où placer la cote.

Déplacer, positionner une étiquette

Lors du déplacement d'une étiquette, le mode ortho est activé.

Aligner étiquettes du point à polyligne

En option, les étiquettes peuvent également être orientées perpendiculairement à la polyligne.

Valeurs par défaut

Les dernières valeurs par défaut sélectionnées sont enregistrées dans le fichier.

Découper surfaces libres

Les valeurs calculées à partir de formules (par exemple, l'aire d'une surface) ne sont pas reprises, mais réinitialisées.

Calculs géodésiques

Station libre avec compensation

La station libre peut maintenant être calculé avec la compensation contrainte. En plus des coordonnées du point de station, les erreurs moyennes des coordonnées sont également calculées, ainsi que les écarts des données de mesure.

GNSS Transformation

Dans le calcul des transformations locales, il est désormais possible de pondérer les valeurs moyennes de précision planimétrique et altimétrique des coordonnées mesurées ou des points de mesure dans le système d'origine ou de destination.

En outre, les écarts des points de calage sont temporairement représentés dans le graphique.

Pour l'Autriche, une enquête sur les points fixes BEV est disponible pour le calcul des transformations locales. En cliquant sur la zone du projet, les 5 points fixes environnants avec leurs coordonnées ETRS89 et GK sont interrogés et inclus dans le calcul.

Les fichiers de géoïdes séparés par des espaces sont désormais pris en compte.

Si un fichier de géoïde est sélectionné dans les paramètres du fichier, il est automatiquement pris en compte lors de la transformation entre systèmes de coordonnées ou lors de la conversion de coordonnées (par ex. ETRS89 -> UTM).

Édition des données tachéométriques

Les points de station et les points visés peuvent maintenant être renommés avec une opération globale.

Données de nivellement

Les données de nivellement peuvent désormais être récupérées via "Nouveau depuis rmGEO4" ou importées via des interfaces de mesure. Le calcul du cheminement de nivellement permet de calculer les hauteurs de points et les paramètres de qualité, tels que l'erreur kilométrique moyenne.

Interfaces pour les appareils de mesure

Leica DBX Export

Lors de l'exportation, il est possible d'étendre une base de données existante. Lors de la création d'une nouvelle base de données, il est possible de créer un sous-répertoire facultatif.

Nouvelles interfaces: Nivellement

Zeiss M5

Leica GSI

Leica HeXML

Codegrafik

Sélection de données

Les points à dessiner peuvent désormais être sélectionnés à la fois dans le graphique et dans une liste. L'ordre de dessin peut désormais être choisi librement et n'est plus limité par la numérotation ascendante.

Spécialement pour l'Autriche

VTs Vordurchführungsebene

Neben der DKM kann auch die Vordurchführungsebene angezeigt werden. Voraussetzung ist, dass Sie ein entsprechendes Zertifikat vom BEV haben.

Suche Kataster.Bev.gv.at

Korrektur bei der Suche, die bei manchen Punkten fehlgeschlagen ist

Spécialement pour la Suisse

Module MO Suisse

Mode Visualisation

Lorsque vous visualisez l'ensemble de la base de données, le gestionnaire d'affichages affiche uniquement les groupes d'affichages qui affectent la base de données LIVE.

Recherche par mutations

Accédez à la recherche simplement avec le menu contextuel du gestionnaire d'affichage.

Affichage des communes voisines

Les communes voisines qui peuvent se trouver sur le serveur sont également affichées.

Reouvrir la mutation en attente pour édition

Visualisation des mutations en attente

La visualisation a été améliorée

Reprise de mutations

Le flux de travail lors de la mise en vigueur d'une mutation a été amélioré.

Historique

Vous pouvez voir pour chaque objet comment il a été modifié au fil du temps.

Extras

Point dans Google Maps

Vous recevrez un code QR ou un lien pour trouver le point dans Google Maps et vous pourrez ainsi naviguer jusqu'au point.

FMEProvider

Arcs à très grand rayon

Les arcs à très grand rayon, qui représentent presque des lignes droites, sont automatiquement écrites en tant que lignes droites.

Scripts (pour configurateurs)

ShowFeatureTable

La commande répertorie les objets en mode table.

Voir aussi [ShowFeatureTable](#)

Changements dans la version 2023.1

Général

Recherche

Lorsque vous sélectionnez des objets et que vous démarrez (Ctrl+F) la **Recherche**, la recherche sera limitée à ces types d'objets.

Ainsi, vous pouvez rapidement sélectionner tous les objets du type souhaité.

Edition

Opération de masse

L'opération de masse permet d'éditer dans le gestionnaire de données les valeurs d'attributs de plusieurs points de mesure, de données de mesure et autres, afin de leur attribuer une valeur spécifique ou de les augmenter, de les diminuer ou de les modifier d'une autre manière.

Créer depuis le graphique (anciennement **Convertir un élément CAD**)

Étant donné que la commande permet également d'accéder à des objets de GéoDatabases en arrière-plan, elle a été renommée. En outre, tous les attributs d'objets d'une GéoDatabase en arrière-plan, sont repris.

Afficher les objets invisibles

Utilisez la nouvelle commande pour rendre les objets masqués visibles.

Distance entre 2 points

La nouvelle commande permet de sélectionner successivement des couples de points (ou des segments de ligne) et de voir les différences de coordonnées dans le protocole. L'ancienne commande a été renommée "Mesurer distance en continu". Avec cette commande, sélectionnez des points (ou des segments) en continu et obtenez la distance totale.

Nettoyage-Noeuds-Arêtes

[Voir aussi...](#)

Le nettoyage a été amélioré avec un mode interactif. Cela vous permet de contrôler quelles modifications sont effectuées. De manière facultative, le nettoyage peut également lier des polygones dont les attributs sont différents.

Attributs de classe

Les paramètres indiquant s'il s'agit d'un attribut obligatoire ou s'il s'agit d'une valeur par défaut s'appliquent également aux attributs de classe.

Positionner étiquette

Lorsque vous déplacez des étiquettes, une ligne de repère s'affiche automatiquement, même si elle n'est pas configurée.

Calculs géodésiques

Station libre calcul en série

Lors du calcul de la série, sélectionnez tous les points de station pour lesquels vous souhaitez calculer une station libre. Les points de rattachement sont sélectionnés en fonction des paramètres et le résultat est protocolé.

Détermination trigonométrique des hauteurs

La dérivation de hauteur trigonométrique vous permet de déduire l'altitude des points visés avec une altitude connue, ou l'altitude des points visés à partir d'un point dont l'altitude est connue.

Dessiner la constellation de mesure

Dans l'archive de calcul, vous avez la possibilité de dessiner la constellation des mesures d'un calcul. A condition qu'une configuration chargée contienne le groupe d'objets "Graphique du réseau".

Interfaces des appareils de mesure

Trimble JXL Import

Les stations libres et les orientations de série calculées sur l'instrument de mesure peuvent désormais être importées et enregistrées dans l'archive de calcul.

Lors de l'importation, vous avez la possibilité d'exécuter automatiquement Codegrafik.

Leica DBX Import

Lors de l'importation, vous avez la possibilité d'exécuter automatiquement Codegrafik.

Transferts

DWG/DXF-Import

Extensions pour une meilleure importation des symboles à 2 et 3 points et de leurs étiquettes.

[Voir aussi...](#)



Pour vos propres mappages, veuillez vérifier l'importation!

Zones layout

Légende

La légende peut être affichée triée en fonction des groupes d'affichage.

Spécialement pour l'Autriche

Suche kataster.bev.gv.at

Integration der Suche von kataster.bev.gv.at, um in Ihrem Datenbestand z.B. nach Grundstücken, Grenzpunkten oder Festpunkten zu suchen. Die Suche ist verfügbar, auch wenn der entsprechende VTS-Dienst nicht eingebunden wird.

VTS kataster.bev.gv.at

Erweiterung um die Anzeige der Festpunktinformationen inkl. der Skizzen. Über das Kontextmenü können Sie diese Seite auch ausdrucken.

Deutliche Performanceverbesserungen

WMTS Basemap

Die Verbindungseinstellungen zu Basemap AT wurden aktualisiert.

Spécialement pour l'Allemagne

WMTS Basemap

Bei den voreingestellten Diensten steht Ihnen auch Basemap zur Verfügung.

Spécialement pour la Suisse

Module Mensuration Officielle Suisse

Avec le **module MO** travaillez sur le cadastre Suisse dans une base de données Oracle ou SQL-Server. Profitez de flux de travail simples pour le traitement des mutations en considération des contrôles de qualité.

Le module comprend:

Gestion des données selon commune sur un serveur Oracle ou SQL. Les données des communes voisines peuvent être affichées à cet effet.

Gestion des mutations en limitant les arguments à modifier (une modification ultérieure est possible si nécessaire)

Réduction/agrandissement ultérieur de l'extension d'une mutation

Outils tels que les commandes de fractionnement pour modifier facilement les bien-fonds

Différentes visualisations des modifications pour un meilleur contrôle

Mise en attente des mutations de bien-fonds

Mutations basées sur des mutations en attente

Les plans sont gérés par mutation et contiennent toujours l'état actuel.

Préparation des documents d'accompagnement tels que la table de mutation, le bilan de surfaces et l'état descriptif de l'immeuble

Attribution détaillée des droits par utilisateur (entre autres lecture, gestion des mutations, traitement direct)

Scripts d'assurance qualité

Sauvegarde automatique lorsque la mutation est validée

Outil batch pour l'exportation régulière de l'ensemble du territoire communal au format Interlis

Mise à jour de l'interface Interlis

Pour le transfert de données Interlis, une nouvelle version d'iltools est évoquée.



Pour cette version de GeoMapper, vous avez absolument besoin de la configuration suisse actuelle associée et d'une nouvelle licence iltools!

Scripts (pour configureurs)

Exemple de script "ALL - Zoom ID.py"

Dans le script, vous pouvez maintenant insérer l'ID dans la recherche en utilisant Copier et Coller.

Exemple de script "ALL - Punkte im Raster auf ein DGM einfügen.py"

Ce script insère des points sous forme de grille dans une zone sélectionnée et reprend la hauteur des points du modèle de terrain sélectionné.

AreaDetectGap

Utilisez la commande pour détecter les trous entre les surfaces sélectionnées.

[Voir aussi...](#)

AreaDetectOverlap

Utilisez la commande pour détecter les chevauchements entre les surfaces sélectionnées.

[Voir aussi...](#)

Configuration (pour configureurs)

Groupes

Si un objet se trouve dans un groupe, vous pouvez accéder aux attributs du groupe dans la configuration. Par exemple, insérez une étiquette en appelant l'attribut de la clé Text avec

Légende pour les plans

Pour chaque type d'objet, choisissez s'il doit figurer dans la légende générée automatiquement dans le plan.

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.

Construction

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...](#)

Mesurer

Lors de la mesure des distances entre 2 points, les différences de coordonnées sont également affichées.

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...](#)

Cotes des lignes de base telles que les cotations architecturales

Si vous ajoutez un point intermédiaire par la suite, il est inséré avec le même décalage que le point intermédiaire adjacent. Si vous déplacez la ligne de base d'un point intermédiaire, vous pouvez l'accrocher aux autres points intermédiaires.

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. Les données peuvent être utilisées lors de la capture de points ou copiées dans un objet GeoMapper à l'aide de "Convertir élément CAD".

[Voir aussi...](#)



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

WMS et WMTS

Dossier des utilisateurs et de la société

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

[Voir aussi...](#)

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%\GeoMapperSE\rmdata_konfiguration.xml et vous pouvez les enregistrer comme nouveau service.

Représentation déformée

Positionner étiquette

La commande est également disponible dans la représentation déformée.

Spécialement pour la Suisse

Recherche de bien-fonds et d'adresses

La recherche dans le menu Données vous permet de trouver le bien-fonds souhaité en sélectionnant le numéro du bien-fonds ou en saisissant le numéro de rue et le numéro de maison.

Scripts (pour configureurs)

Nouveau exemple de script "ALL - Blattschnitt aus Druckbereich erzeugen.py"

Crée une nouvelle polygline le long du bord d'une zone d'impression.

Changements dans la version 2022.3

[Weiter zum Release Clip](#)

Général

Nouveaux modules et interfaces

Les nouveaux modules et interfaces suivants vous permettent d'exploiter plus facilement vos données de mesure dans votre environnement de travail habituel:

Avec les interfaces de mesure pour Leica GSI, Leica iCON, Leica DBX et Trimble JXL, vous pouvez intégrer directement les données de mesure tachymétrique et GNSS ainsi que les relevés de coordonnées dans votre projet GeoMapper.

Avec le module [CodeGrafik](#) vous créez directement dans votre projet GeoMapper, à partir des mesures de coordonnées codifiées, la base de votre plan de mesure avec les points, les symboles, les liaisons linéaires et les signes conventionnels.

Les calculs géodésiques d'orientation à la station, de station libre, de polygonale, de transformation GNSS et de points polaires vous permettent d'exploiter les données de mesure et d'utiliser les points calculés directement dans le graphique.

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.

Edition

Gestionnaire de données

Dans le [Gestionnaire de données](#) vous avez répertorié tous les points de mesure. Lorsque GeoCalculator est activé, vous avez aussi les données de mesure et les calculs. Par rapport à l'éditeur de points précédent, vous pouvez toujours laisser cette boîte de dialogue ouverte. Si vous avez sélectionné un point dans le gestionnaire de données, vous pouvez y accéder sur le graphique en utilisant la commande "Afficher".

DWG-Export

Lors de l'exportation des mesures de distance dans un style de cotation AutoCAD, le layer et la couleur sont également prises en compte.

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 l'Autriche

Triangulierungspunkte

Die ÖK-Nummer wird nicht mehr in der Region, sondern im Punktnamen gespeichert. Damit werden die Punktnummern im Editor und in den Protokollen korrekt dargestellt. Der rmGEO-Abgleich berücksichtigt, ob Sie mit der alten oder der neuen Art von Konfiguration arbeiten.

Im Eigenschaftsmanager wurde die Punktnummer so dargestellt:

In der neuen Konfiguration mit dem aktuellen DKM-Import sehen Sie die Punktnummer auf diese Weise:

Wenn Sie die Konfiguration aktualisieren, dann

brauchen Sie bei aktiver, automatischer rmGEO-Verbindung nur einmal nach rmGEO wechseln, damit die Punktnummer richtig gestellt wird

bei aktiver, manueller rmGEO-Verbindung starten Sie den Abgleich. Löschen Sie in diesem Dialog die Triangulierungspunkte in der Grafik und übernehmen Sie die Punkte aus rmGEO. Auch dann werden die Nummern wieder korrekt dargestellt.

sonst ändern Sie die Punktnamen manuell oder nutzen Sie das mitgelieferte Beispielskript "AT - Kataster-Konfiguration Update 2022-3 Triangulierungspunkte umbenennen.py"



Si vous utilisez rmDATA GeoMapper avec rmGEO, veuillez mettre à jour les deux programmes vers la version 2022. 3 pour assurer la compatibilité. Utilisez également les nouvelles versions des modules d'application.

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

Général

Protocole

Zoom

Vous pouvez modifier la taille du texte dans le protocole en appuyant sur la touche [Ctrl] tout en tournant la molette de la souris. 0

Recherche

La recherche vous permet de trouver l'entrée de recherche souhaitée dans tout le protocole.

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...](#)

Restaurer la version précédente

La commande "Restaurer la version précédente" est disponible dans tous les fichiers avec des configurations versionnées. Cela permet de rétablir les objets modifiés ou supprimés à leur état d'origine.

Transfert

Exportation ESRI-Shape

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

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.

Spécialement pour la Suisse

Service WMS

Un nouveau service WMS "CH – Mensuration Officielle" est disponible dans la liste de sélection. Pour activer le service, lisez [ici](#), comment restaurer le standard de rmDATA.

Insérer automatiquement des fractions d'immeuble

La commande a été adaptée aux données cadastrales en Suisse. Cela permet d'insérer automatiquement les fractions d'immeuble (Teilstücke).

Bilan des surfaces

Le bilan des surfaces peut également être sorti en cas de changements purs dans la couverture du sol.

Le bilan des surfaces regroupe les mêmes couvertures du sol et les mêmes objets divers à l'intérieur d'une même parcelle.

Le bilan des surfaces en format Word a été étendu avec

Nom local

Numéro de plan

Valeurs arrondies pour la couverture du sol et les objets divers

Adresses

Dans l'Excel, vous trouverez la surface partielle (fraction d'immeuble) avec indication de la parcelle à partir de laquelle elles sont arrivées.

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...](#)

Changements dans la version 2022.1

Général

Moniteurs à haute résolution

Avec la nouvelle version, vous avez une bonne représentation des dialogues même avec une échelle d'écran élevée sur des moniteurs à haute résolution.

Vue tableau

Lors de l'exportation Excel à partir de la vue tableau, toutes les valeurs numériques sont exportées avec une précision totale. Les données sont représentées dans le fichier Excel de manière arrondie avec les moyens d'Excel. Si vous souhaitez voir plus de chiffres, vous pouvez les modifier en utilisant le formatage des cellules d'Excel.

Construction

Copier dans le presse-papiers

Avec [Ctrl]+C ou dans le menu sous ["Editer - Copier dans le presse-papiers"](#), copiez les éléments sélectionnés dans le presse-papiers. Vous pouvez accéder aussi bien aux données en cours de traitement qu'aux fichiers GeoDB insérés. Avec [Ctrl]+V ou dans le menu sous ["Editer - Insérer depuis le presse-papiers"](#) vous insérez les données précédemment copiées dans le même fichier ou dans un autre. Cela fonctionne également entre les produits rmDATA GeoMapper, rmDATA GeoDesktop et rmDATA GeoDesigner.

Dialogue de modification des points

Dans les paramètres de fichier, vous contrôlez quand vous souhaitez voir les détails dans la boîte de dialogue de modification des points en cas de collision de points. Souhaitez-vous que la collision soit toujours traitée automatiquement, souhaitez-vous toujours voir la boîte de dialogue ou seulement lorsqu'une certaine limite de tolérance a été dépassée. Vous trouverez plus d'informations [ici...](#)

Positionner les textes

Cette nouvelle commande permet de déplacer et de tourner les textes et les étiquettes en un clin d'œil.

Vous trouverez plus d'informations [ici...](#)

Rabatter les textes

Le texte sélectionné est affiché rabattu au même endroit. Si plusieurs textes sont sélectionnés ensemble, ils sont rabattus ensemble.

Vous trouverez plus d'informations [ici...](#)

Données externes

Transformation Affine

Les données externes peuvent être ajustées à l'aide d'une transformation Affine. Une orthophoto ajustée par transformation Affine est représentée correctement avec ses paramètres.

Importations et exportations

Exportation DWG/DXF

En cas d'exportation en 3D, le périmètre de la surface est sortie avec les informations sur l'altitude.

Zones layout

Layouts d'impression

Dans les layouts d'impression, le point de référence (en bas à gauche, en haut à gauche, en bas à droite ou en haut à droite) peut être indiqué pour chaque élément de layout. Si vous avez un en-tête de plan sur le côté droit de la feuille, il reste sur le côté droit, même si vous changez la taille du papier.

Weitere Informationen zum Erstellen einer entsprechenden Planvorlage finden Sie [hier...](#)

Zones d'impression dynamiques

Lorsque vous utilisez une zone d'impression dynamique, vous n'avez pas besoin de connaître la taille du plan à l'avance. Il suffit d'étirer la zone jusqu'à ce que toutes les données soient incluses. Le plan s'adapte et place également les repères de pliage correspondants. Même des modifications ultérieures sont possibles à tout moment.

Un modèle de plan nommé "ALL - Dynamisch" est fourni à titre d'exemple.

Spécifique à l'Autriche

KG-Verzeichnis

Das KG-Verzeichnis wurde aktualisiert.

FME Provider

Points

Dans le cas d'un symbole de point composé de plusieurs blocs, chaque bloc peut être tourné séparément.

Symboles

Pour les symboles à 2 et 3 points, les étiquettes peuvent être reprises.

Étiquettes

D'autres propriétés peuvent également être définies pour les étiquettes: Alignement du texte (Alignment), configuration de déplacement et de rotation

Scripts (pour les Administrateurs)

Nouvel exemple de script "Orthogonalbemaßung mit Verteilung (Abszisse)"

Adapté à la configuration "FR - Plan de situation"

Démarrer le programme

Démarrage de l'application rmDATA GeoMapper

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 polyligne

Cette commande déplace les points perpendiculairement à la ligne sélectionnée.

Étendre 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

Général

Le portail client rmDATA vous permet d'accéder aux mises à jour de vos produits, à l'aperçu des licences, aux informations à jour et de saisir directement les demandes de support.

- Cliquez sur le bouton pour vous connecter au portail client rmDATA. Après enregistrement
- vous pouvez accéder à la page Web du portail client et y trouver, entre autres, les configurations de produits actuelles. Vous pouvez également enregistrer une demande de support.
- La [fenêtre des messages](#) vous permet d'obtenir des informations pertinentes sur votre produit.
- Le Gestionnaire de licences vous donne un aperçu de vos licences disponibles et vous permet de mettre à jour les licences. Pour de plus amples informations, voir:

[Session](#)

[Clés](#)

[Features](#)

[Activation/Update](#)

[Clé de réseau](#)

Messages

La fenêtre des messages vous permet d'obtenir des informations pertinentes sur votre produit.

Protection

Installation

Gestionnaire de licences

Session

L'onglet "Sessions" répertorie les fonctions actuellement occupées par le programme en cours d'exécution. Dans cette capture d'écran on voit les fonctionnalités 100 et 101, deux modules de base de GeoMapper.

▫

Clés: L'ID HASP de la clé de licence (dongle, ou softlock)

Location: L'adresse IP de la machine sur laquelle la clé de licence est installée

Produit: Le produit auquel la Feature est associée

Feature-ID: L'ID de la Feature

Feature: Nom de la Feature

Nom utilisateur: L'utilisateur sous lequel le programme est en exécution

Host: Le nom de l'host client (l'host sur lequel le programme s'exécute)

Adresse: Le nom d'host de la machine sur laquelle la Feature est installée (généralement toujours "local")

Heure du login: Heure à laquelle la Feature a été activée.

Clés

L'onglet "Clé" liste toutes les clés de licence (dongles et softlocks) que l'ordinateur a trouvées (aussi bien les clés installées directement sur l'ordinateur que toutes les clés réseau).

▫

Clés L'ID HASP de la clé de licence (dongle, ou softlock)

Location L'adresse IP de la machine sur laquelle la clé de licence est installée En cliquant sur l'entrée, le Admin Control Center de l'ordinateur concerné s'ouvre dans le navigateur Web, à condition qu'il est installé et que l'accès a été autorisé par l'administrateur.

Type de clé Le type de clé de licence, par exemple:

SL-Usermode (Softlock installable par l'utilisateur)

SL-Adminmode (Softlock installable par l'administrateur)

HL... Hardlock pour un utilisateur (Dongle USB vert)

HL Net... Hardlock en réseau (Dongle USB rouge)

Version Numéro de version interne de la clé

Session Le nombre de sessions en cours sur la clé

Features

L'onglet "Features" liste toutes les fonctions auxquelles l'ordinateur a accès (à partir de toutes les clés qu'il a trouvées)

Le champ de recherche ci-dessus permet de rechercher les entrées dans les colonnes définies:

Clés L'ID HASP de la clé de licence (dongle, ou softlock) sur laquelle la Feature est incluse

Location L'adresse IP de la machine sur laquelle la clé de licence est installée

Produit Le produit auquel la Feature est associée

Feature-ID L'ID de la Feature

Feature Nom de la Feature

Accès Accès autorisé à cette Feature:

Loc ... Licence monoposte

Net ... Licence de réseau

Disp ... Licence Remote Client

Nombre Mode de dénombrement des licences réseau utilisées:

Station ... une session par ordinateur

Processus ... une session pour chaque processus en cours

Connexion ... une session pour chaque login

Logins Indique combien de fois cette Feature a été demandée

Disponible Le nombre de max. sessions autorisées (nombre de licences réseau)

Session Spécifie la fréquence à laquelle cette Feature est actuellement utilisée

Séparé Le nombre de licences actuellement séparées

Type de Feature Le type de Feature, par ex:

Perpétuelle ... licence permanente

Time Period ... licence limitée dans le temps

Trial ... licence limitée dans le temps (par ex. licences d'essai et abonnements)

Exécutions ... Licence avec un nombre limité de démarrages

Expiration ... Licence échue

Durée totale Pour les licences limitées dans le temps: la durée de validité de la licence à partir du premier démarrage

Date du démarrage Pour les licences limitées dans le temps: la date à laquelle la Feature a été démarrée pour la première fois (début de la durée totale)

Activation/Update

L'onglet "Activer/Update" permet d'activer et de modifier des licences.

Activer nouvelle licence avec une clé de produit

Si vous avez reçu une clé de produit rmDATA, vous pouvez la insérer ici et la déverrouiller avec [Activer] sur cette machine.

Activer une licence existante

Avec [Enregistrer les informations de licence dans un fichier](#), les données actuelles de toutes les licences déjà présentes sur l'ordinateur sont exportées dans un fichier zip.

Vous pouvez ensuite envoyer ce fichier à rmDATA, laquelle générera un fichier v2c pour mettre à jour la licence.

Avec [Importer le fichier de mise à jour](#), vous pouvez importer le fichier v2c que vous avez reçu de rmDATA.

Ceci mettra à jour la clé de licence correspondante (qui doit être présente sur cette machine).

Clé de réseau

L'onglet "Clé de réseau" permet de configurer l'accès à une licence réseau.

Lorsque la case à cocher "Rechercher automatiquement le serveur de licences" est cochée, l'ordinateur recherche automatiquement

le serveur de licences sur le réseau local.

Pour ce faire, des paquets broadcast sont envoyés au réseau et les serveurs de licences y répondent. Cela fonctionne automatiquement, même si les serveurs de licences changent. Il est donc recommandé de laisser cette case cochée.

Le champ "Serveur de licences Nom de l'host / Adresse IP" permet de saisir un ou plusieurs serveurs de licences que l'ordinateur utilisera.

Ce n'est généralement pas nécessaire sur un réseau local, par contre il est nécessaire si les paquets broadcast sont bloqués (par exemple sur un réseau segmenté, via WAN ou VPN, ...).

Support à distance

☐

Après consultation de rmDATA, le support à distance (Teamviewer Quicksupport) est appelée ici.

Alter externer Lizenzmanager (RUS)

Admin Control Center (ACC)

Démarrage du programme

Démarrer le programme

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

▢

Au premier démarrage, sélectionnez le pays dans lequel vous travaillez:

▢

Cela permet d'activer la langue et les commandes spécifiques au pays.

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

Dialogue de démarrage

Sélection pour travailler avec projet ou sans projet.

Gestion de projet dans rmDATA GeoMapper

Dans rmDATA GeoMapper l'application de gestion de projets **rmDATA GeoProject** est intégrée. Avec cette application vous gérez toutes vos données et fichiers avec une méthode orientée aux projets, c'est-à-dire que toutes les données d'un projet sont enregistrées dans un dossier ou dans un sous-dossier.

Dans le cas où vous ne désirez pas utiliser **rmDATA GeoProject**, il est aussi possible de travailler sans la gestion de projets, et donc de manière orientée vers les fichiers.

▢

Le dialogue de démarrage s'ouvre après le démarrage du programme. Vous pouvez décider de la méthode de travail pour la place de travail courante. Si vous désirez changer le mode de travail (avec/sans projet), il faut redémarrer GeoMapper

Choisir la méthode de travail

Travailler avec projet: Si vous choisissez cette option, vous vous retrouvez dans une nouvelle boîte de dialogue, dans laquelle vous pouvez ouvrir un projet existant ou créer un nouveau. [Plus...](#)

Travailler sans projet: Si vous choisissez cette option, le dialogue de démarrage se ferme. Pour ouvrir, enregistrer et fermer des fichiers vous allez utiliser les commandes du menu "Fichier".

Reprenez la méthode de travail: Si vous cochez l'option "Reprendre la méthode de travail et ne montrer plus ce dialogue", la sélection de "Travailler avec/sans projet" sera enregistrée. Le dialogue de démarrage à partir du prochain démarrage ne sera plus affiché et vous aller travailler toujours avec ou sans projet.



Pour afficher à nouveau le dialogue de démarrage, ouvrez les [paramètres utilisateur](#).

Travailler avec un projet

Ouvrir les fichiers de projet courants ou créer de nouveaux projets et nouveaux fichiers de projets.

Dossier de base pour GeoProject

Si vous travaillez avec les projets, il y a un dossier de base et un sous-dossier pour chaque projet. E.g. le dossier de base pourrait être D:\Projets\2011\ et en dessous pour chaque mandat un nouveau sous-dossier:

D:\Projets\2011\

D:\Projets\2011\GZ1000

D:\Projets\2011\GZ1001

D:\Projets\2011\GZ1002

D:\Projets\2011\GZ1003

...

Pour pouvoir travailler avec GeoProject, il faut définir le dossier de base. En cas de nécessité vous pouvez à tout moment changer le dossier de base

Nouveau

Avec la commande "Nouveau" vous créez un nouveau projet (dans ce cas les données de projet seront enregistrées dans le fichier Index de GeoProject et un nouveau dossier sera créé) ou vous créez un nouveau dessin de GeoMapper dans un projet existant. [Plus ...](#)

Ouvrir

Vous ouvrez un dessin GeoMapper existant depuis un projet enregistré. [Plus ...](#)

Nouveau fichier de projet et nouveau projet

Créer un nouveau dessin de GeoMapper dans un projet existant ou créer un tout nouveau projet.

Nouveau fichier de projet (dessin de GeoMapper

Pour créer un nouveau dessin, choisissez un projet enregistré et confirmez avec . Ensuite donnez le nom de fichier et le nouveau dessin sera créé.



Projets enregistrés et non enregistrés: Quand vous créez un nouveau projet avec GeoProject, ce projet sera automatiquement *enregistré*, c'est à dire que les attributs de projets seront reconnus dans GeoProject. Vous pouvez par exemple rechercher un projet par ces attributs. Mais si dans le dossier de base, des sous-dossiers qui n'ont pas été créés avec GeoProject existent, ces derniers seront affichés comme *Projets non enregistrés*. Vous pouvez utiliser aussi ces projets, mais avec la première utilisation le système vous demandera de saisir les attributs inconnus (comme pour créer un nouveau projet - voir ci-dessous).

Créer un nouveau projet

Pour commencer avec un nouveau projet (et donc il n'y a pas encore un dossier de projet), créez ce projet avec . Lors de cette création le système vous demande de saisir les attributs de projet:

Dès que vous avez saisi tous les attributs obligatoires, créez le projet en appuyant sur . Ensuite le système vous demande un nom pour le fichier du dessin de GeoMapper et enfin le dessin sera créé.

Ouvrir un fichier de projet

Ouvrir un dessin de GeoMapper existant depuis un projet.

Sélectionnez un projet et cliquez sur . Si dans le dossier se trouve seulement un fichier DWG, ce fichier sera tout de suite ouvert, si par contre il y a plusieurs fichiers, un dialogue de sélection sera affiché pour effectuer le choix du dessin désiré.

Avec la *Recherche rapide* vous pouvez rechercher un projet par une valeur dans tous les attributs de projet; En appuyant sur , au-dessous des titres de colonnes, un champ de saisie s'affiche pour chaque attribut, ou vous pouvez éditer vos textes de recherche.

Ligne de commande

Ligne de commande

Démarrage de rmDATA GeoMapper via la ligne de commande.
Appelez l'invite de commande.

Maintenant vous pouvez démarrer GeoMapper avec une commande. Allez au répertoire des programmes (par défaut: cd "C:\Program Files (x86)\rmDATA\GeoMapperSE")

Avec la commande GeoMapper.exe le programme démarre comme si il était démarré sur le bureau.

Si à la commande on ajoute des paramètres, on peut directement créer ou ouvrir un fichier gabarit. On peut aussi démarrer une importation.

Syntaxe:

GeoMapper.exe <filename> [/t[emplate]:projecttemplate] [/c[ommand]:<NomCommande>([<param1>][,<param2>][,<param3>]])

Commande	Description
/t: name /template: name	Il charge un gabarit de fichier existant. Au lieu de "name" saisissez le nom du gabarit de fichier (sans chemin).
/c: command(param1,param2,param3) /command: command(param1,param2,param3)	Il appelle une commande directement après l'ouverture ou la création du fichier donné.Actuellement les commandes suivantes sont disponibles: [CLImport](../programmstart/kommandozeile2) (Lignes de commande-Importation)

⚠ Les informations de chemin doivent être données entre guillemets ("), surtout quand elles contiennent des espaces. Autrement Windows interprète les espaces dans la ligne de commande comme des séparateurs entre les paramètres.

Exemple:



GeoMapper.exe "C:\TestData\File1.geodb3" /t: Gabarit1 /c: CLImport (Xml ,"C:\TestData\Grundlage.xml")
Cet exemple crée un nouveau fichier (File1.geodb3) basé sur le modèle "Gabarit1" et importe le fichier Grundlage.xml du type Xml .

⚠ Lors de l'édition de la commande il faut respecter la casse des caractères! (Case sensitive).

⚠ Tous les chemins doivent être absolus et doivent exister. Le fichier est créé, si il n'existe pas encore.

⚠ Si dans le chemin ou dans le nom du fichier il y a des accents ou similaires, dans l'appel de lignes de commande il faut donner le Codepage 1250 via un fichier BAT. (Ceci se fait avec la commande chcp 1250 au début du fichier BAT).

Messages d'erreur:



Apparaît lorsque le fichier a été défini sans chemin absolu, ou le répertoire donné n'existe pas.



Apparaît lorsque le nom du fichier donné contient des caractères non valables (\ / : * ? " < > |)

Ligne de commande - Commande d'importation

Lors du démarrage du programme, importez directement un fichier.

Démarrez rmDATA GeoMapper via la ligne de commande de Windows.

Via le commutateur de commande (**/c:** ou **/command:**) lancez la commande **CLImport** .



GeoMapper.exe "C:\TestData\Projet1.geodb3" /t: Gabarit1 /c: CLImport (Xml ,"C:\TestData\Grundlage.xml")

Cet exemple crée un nouveau fichier (*Projekt1.geodb3*) basé sur le modèle "Gabarit1" et importe le fichier *Grundlage.xml* du type *Xml* .



Avec *CLImport* les données suivantes peuvent être importées:

- Fichier XML
- **/c:** CLImport(**Xml**,**Param1** , [Param2], [Param3], [Param4], [Param5], [Param6])
- **Param1** : chemin absolu du fichier .xml (paramètre obligatoire)
- *Param2* : chemin absolu d'un fichier .mapping (paramètre optionnel)
- *Param3* : gestion de collisions de points (paramètre optionnel)
- **IgnoreNewPoint** : priorité au point existant
- **RenameNewPoint** : renommer
- **PointCollision** : résoudre interactivement
- **UpdateGeometry** : priorité au point nouveau
- *Param4* : Préfixe du Name (paramètre optionnel)
- *Param5* : Suffixe du Name (paramètre optionnel)
- *Param6* : Suffixe du Subname (paramètre optionnel)



Lors de l'édition de la commande il faut respecter la casse des caractères! (case sensitive, voir ci-dessus: **Xml**)



Lors de l'importation via ligne de commande, les points et les surfaces avec le même nom sont remplacés et non pas insérés une deuxième fois avec un préfixe/suffixe!



Apparaît lorsque le fichier à importer n'existe pas ou que son chemin n'a pas été saisi correctement.

Interface utilisateur

Structure de l'interface utilisateur

L'interface utilisateur de rmDATA GeoMapper est composée de la zone graphique (zone de dessin), du gestionnaire d'affichage, du

gestionnaire des propriétés, de la barre d'état et du protocole.

Menu: Démarrage des commandes. [Infos...](#)

Zone de dessin: Dans la zone de dessin vous créez vos plans avec points, polygones, surfaces, textes et cotes. [Infos...](#)

Zones de layout: Dans la zone de layout vous finalisez vos plans pour l'impression. Ici on définit le cartouche, la légende, la vue d'ensemble, la barre d'échelle, etc. Dans un fichier GeoMapper vous pouvez définir plusieurs zones de layout avec des noms différents univoques. [Infos...](#)

Barre multifonctionnelle: La barre multifonctionnelle donne un aperçu sur la représentation du projet courant, du filtre courant, etc. Dès que vous sélectionnez des objets dans le graphique, vous pouvez, directement dans la barre multifonctionnelle appeler les commandes relatives à ces objets. [Infos...](#)

Gestionnaire d'affichage: Via le gestionnaire d'affichage vous pouvez insérer des nouveaux objets ou des données externes. [Infos...](#)

Gestionnaire des propriétés: Les propriétés des objets sont affichées ici. [Infos...](#)

Gestionnaire des zones d'impression: Aperçu sur les zones d'impression dans les fichiers. [Infos...](#)

Barre d'état: Dans la barre d'état, vous pouvez choisir le prochain numéro de point, le type de point ou de ligne courant et d'autres informations... [Infos...](#)

Protocole: Toutes les actions, comme les importations ou les calculs, sont complètement protocolées. [Infos...](#) Voir aussi [Notes sur les dialogues](#)

Menu

Depuis le menu on peut appeler toutes les commandes pour rmDATA GeoMapper

L'aspect du menu diffère selon l'état courant du programme:

Aucun projet n'est ouvert: Le menu offre seulement les commandes pour ouvrir un fichier, fermer le programme ou appeler l'aide. Dès que vous ouvrez un projet, les éléments ultérieurs de menu sont affichés.

Mode visualisation: En mode visualisation vous pouvez seulement voir ou imprimer le projet. Vous ne pouvez pas modifier le projet. Vous passez en mode visualisation, quand

le projet contient une configuration, pour laquelle vous ne possédez pas la licence. Pour modifier le projet vous pouvez supprimer la configuration dans les paramètres. (Voir [Paramètres de fichier](#)).

vous ne connaissez pas le mot de passe d'un projet protégé. (Voir [Protéger un fichier](#).)

Mode édition: Toutes les commandes de rmDATA GeoMapper peuvent être démarrées depuis le menu.

❗ Dès qu'un objet est sélectionné, beaucoup de commandes d'édition peuvent être appelées directement depuis la barre multifonctionnelle. (Voir [Modifier les objets](#).)

Zone de dessin

La zone de dessin est dédiée à la création des plans avec points, polygones, surfaces, textes et cotes.

Pour saisir des points, des polygones, des surfaces, etc. dans la zone de dessin, sélectionnez un type d'objet dans le [Gestionnaire d'objets](#) et insérez-le dans le graphique.

Vous pouvez traiter les objets existants par des commandes disponibles sur le menu. Autrement sélectionnez avant les objets et ensuite les commandes depuis la barre multifonctionnelle ou le menu contextuel.

Pour plus d'informations, voir [ici...](#)

Zone layout

Dans la zone layout vous pouvez définir vos plans. C'est-à-dire le cartouche, la légende, la vue d'ensemble, la barre d'échelle, etc. Créez vos plans via le menu **Fichier / Créer zone layout**. Pour chaque plan dans l'interface utilisateur un propre onglet est créé. Dans ce plan vous pouvez intégrer d'autres textes ou d'éléments de layout.

❗ Si vous avez créé beaucoup de zones layout, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un onglet. Un dialogue de sélection s'ouvre, dans lequel par un filtre vous pouvez rechercher et ouvrir une zone layout.

❶ Créez un gabarit de plan avec votre en-tête! Maintenant l'en-tête fait partie du plan créé (voir [Créer un gabarit de plan](#)).

Pour d'autres informations, voir [ici...](#)

Barre multifonctionnelle

La barre multifonctionnelle contient:

Filtre: Limitez les objets affichés sur le graphique à l'aide d'un [Filtre](../benutzeroberflaeche/filter).

rmGEO: Visible uniquement avec connexion rmGEO active:

Source de données rmGEO: Il appelle la commande [Passer à rmGEO](#).

Comparaison avec la source de données rmGEO: Il appelle la [comparaison manuelle](#).

Exportation vers la source de données rmGEO: Il appelle l' [exportation](#) lors de la comparaison manuelle.

Importation depuis source de données rmGEO: Il appelle l' [importation](#) lors de la comparaison manuelle.

Affichage: Sélectionnez l'affichage des objets. Dès que les profils ou les façades ont été insérés dans vos données, vous trouvez ici aussi leurs affichages.

Vue: Sélectionnez la vue (disponible uniquement si dans la configuration courante les vues ont été définies).

Echelle: Passez à l'échelle désirée.

Modèle de terrain: Visible uniquement si l'application modèle de terrain est activée:

Modèle actif: Sélection du modèle actif, utilisé pour les calculs

Propriétés du modèle de terrain

▫ En cliquant sur ce bouton, les propriétés du modèle courant sont affichées dans le gestionnaire de propriétés

Etat du calcul:

▫ il indique que le modèle actif est calculé. Quand

▫ est affiché, le modèle actif n'est pas valable. Soit dans le calcul il y a une erreur, soit les données ont été changées. Appuyez sur le bouton pour recalculer le modèle.

▫ Quand vous sélectionnez un objet sur le graphique avec un clic de souris, la barre multifonctionnelle change et vous montre toutes les commandes pour l'élaboration de l'objet sélectionné:

Gérer un filtre

Filtrer les objets dans le graphique.

Menu: [Barre multifonctionnelle / Filtre]

Démarrez le gestionnaire de filtre en cliquant sur le bouton Filtre dans la barre multifonctionnelle.

❶ Quand vous bouger le pointeur de la souris sur l'icone du filtre, une info-bulle vous montre tous les filtres actifs.

▫ Tous les objets, qui correspondent au moins à un filtre coché, sont affichés dans le graphique. Tous les autres objets sont masqués.

❶ Si vous avez besoin d'un filtre pour modifier plusieurs objets, utilisez alors la Sélection rapide dans la fenêtre des propriétés (voir [Gestionnaire des propriétés](#))

❶ Les filtres dont vous avez toujours besoin dans vos projets, vous pouvez les ajouter dans la configuration. De manière à ce qu'ils soient insérés lors de la création d'un fichier.

(Dés-)activer un filtre

Pour activer ou désactiver un filtre coché la case dans la colonne **Actif** . De cette manière vous pouvez activer en même temps plusieurs filtres, pour faire ça, sélectionnez les lignes en appuyant sur la touche [Majuscule] ou [Ctrl] .

Pour une désactivation encore plus rapide des filtres un bouton **Désactiver tous les filtres** est aussi disponible. La fonction permet de désactiver tous les filtres et d'afficher sur le graphique tout l'ensemble de données.

Créer un nouveau filtre

Cliquez sur le bouton **Nouveau filtre**.

Saisissez un nom pour le filtre.

Sélectionnez les critères de filtre:

Classe d'objets: Restriction aux points, polygones, ...

Groupe d'objets: Restriction aux groupes d'objets, comme ils sont prédéfinis dans la configuration

Types d'objet: Restriction à des types d'objet spéciaux

Attribut: Tous les attributs de tous les objets sont disponibles - aussi les attributs, que vous avez ajoutés librement dans le gestionnaire des propriétés pour les simples objets. Si vous ajoutez plusieurs attributs de filtre, combinez-les avec AND (toutes les conditions doivent être remplies) ou OR (au moins une condition doit être remplie). Pour plus d'informations, voir ci-après.

Combination: Combinaison de plusieurs filtres. Ajoutez un filtre à la liste avec **+** ou enlevez un filtre avec **-**. Avec **+** vous commencez un nouveau groupe, avec **-** vous enlevez un groupe. Tous les filtres dans un groupe sont liés avec l'opérateur OR. C'est-à-dire que seulement un des critères du filtre doit être rempli. Les groupes sont liés avec l'opérateur AND. C'est-à-dire que tous les groupes doivent être remplis.

❗ Quand vous donnez plusieurs critères de filtre (e.g: type d'objet et attribut), alors les deux conditions doivent être remplies (elle sont liées avec l'opérateur AND).

❗ Vous pouvez inverser chaque critère de filtre par la case à cocher "Inverser filtre". Se faisant, par exemple les types d'objet saisies dans le filtre sont masqués. Au contraire tous les autres types d'objet restent visibles.

Modifier filtre

Cliquez sur le bouton pour modifier le filtre sur la même ligne.

Le filtre est chargé, confirmez les modifications eventuelles avec le bouton **OK**.

Supprimer le filtre

Cliquez sur le bouton pour supprimer le filtre sur la même ligne **X**.

Copier le filtre

Cliquez sur le bouton pour copier le filtre sur la même ligne **Copier**.

GeoMapper crée une copie du filtre originaire avec un nouveau nom.

Modifier les critères du nouveau filtre ou confirmez le dialogue avec **OK**.

Filtrer par attributs

Sélectionnez l'attribut

Sélectionnez l'opérateur. Selon le type d'attributs un des opérateurs suivants vous est proposé:

= : Strictement égal à la valeur comparative

!= : Strictement non égal à la valeur comparative

< : Inférieur

<= : Égal ou inférieur

> : Supérieur

>= : Égal ou supérieur

comme: Il contient la valeur comparative (voir ci-dessous)

pas comme: Il ne contient pas la valeur comparative

Regex : Expression regulaire (voir ci-dessous)

Insérez la valeur comparative

Ajoutez d'autres opérateurs de comparaison avec **[+]**. Ils sont liés avec:

AND : Toutes les conditions doivent être remplies

OR : Au moins une des conditions doit être remplie

"Comme" et "Non comme" Utilisez ces opérateurs de comparaison si vous connaissez une partie de la valeur comparative. Cet opérateur accepte aussi les 2 jokers:

* remplace plusieurs caractères

? remplace juste 1 caractère



Filterer par nom de point

- **Nom** **comme** **PP** : Tous les objets contenant "PP" dans le Nom sont trouvés (au début, au milieu ou à la fin)
- **Nom** **comme** **PP*** : Tous les objets dont le nom commence avec "PP" sont trouvés
- **Nom** **comme** **PP?1** : Tous les objets dont le nom commence avec "PP" et termine avec "1" et dont ils ont juste un caractère sont trouvés, par ex: PP21

Expression régulière Avec les expressions régulières définissez un exemple, qui doit correspondre à la valeur d'attribut. On peut utiliser:

a Exactement la lettre a (Les écriture en majuscules et minuscules sont considérées)

7 Exactement le numéro 7

[abc] Exactement un caractère entre les caractères donnés entre les 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 nombre



P : La valeur commence avec P **P** : La valeur commence avec P **P\$** : La valeur se termine avec P

Dialogues

Astuces sur les boîtes de dialogue

Tous les dialogues sont conçues sur le même principe.

Contrôle d'erreurs

▢

Dans le cas de données manquantes ou non correctement saisies, dans la partie en haut de la fenêtre s'affiche une zone d'erreur et le dialogue ne se laisse pas fermer par le bouton **Ok** (mais seulement par **Annuler**).

Saisie des points

Voir [Sélection des points](#).

Sélection des droites

Voir [Sélection d'une droite](#)

Assistantes

Différents dialogues sont divisés en étapes. Vous voyez les étapes à gauche en haut dans le dialogue.

▢ L'icone à coté de l'étape vous montre si il y a des données qui manquent.

- Les données sont complètes
- Il y a des erreurs dans les données
- Dans l'étape un avertissement est affiché.

Avec **Suivant** vous passez à la page suivante de l'assistant. Une fois que toutes les données à saisir sont correctes, vous pouvez sortir de l'assistant en cliquant sur **Terminer**. Il n'est pas nécessaire de passer par toutes les étapes.

Modification des coordonnées

Ce dialogue vous supporte, dès que les coordonnées des points de mesure se modifient.

Dès que les coordonnées d'un ou plusieurs points - par ex. par un déplacement ou l'insertion de coordonnées - sont modifiées, GeoMapper affiche le dialogue *Modification des coordonnées* et vous demande de confirmer les modifications.

- ① Pour voir le point sur le graphique, double cliquez sur le nom du point.

Processus

GeoMapper montre dans la *Liste de points* un enregistrement pour chaque modification à confirmer.

Vous pouvez décider pour chaque enregistrement, si utiliser les coordonnées existantes (*ancienne*), les nouvelles ou les moyennes, dans ce but cliquez sur la cellule correspondante dans la liste. GeoMapper montre le choix avec une **X**.

Vous pouvez modifier la sélection pour les coordonnées planimétriques et/ou altimétriques de manière indépendante.

Les points dont la propriété *Position protégée* resp. *Altitude protégée* est activée, par défaut gardent leurs coordonnées existantes.

Pour pouvoir modifier les points protégés, il faut d'abord activer dans le dialogue, l'option *Point fixes modifiables*.

Cette fonctionnalité vous empêche de modifier involontairement des points fixes.

- ① Avec la sélection rapide **Toutes anciennes**, **Toutes moyennes** et **Toutes nouvelles** vous pouvez appliquer les valeurs correspondantes à tous les enregistrements de la liste.

- ① La modification des coordonnées peut aussi se produire, lors d'une importation, quand des points avec le même numéro de points sont créés. Pour résoudre ce type de collision vous pouvez définir un comportement par défaut (voir [Paramètres d'importation](#))

Sélection des points dans les dialogues

Lors des calculs donnez le nom du point ou sélectionnez le point directement sur le graphique resp. dans la liste des points.

Lors des calculs, pour l'insertion des points vous trouvez les champs suivants:

Ils sont composés de:

Région (Numéro-KG / District de numérotation)

Nom du point

Subname

- ① Selon le [Paramètres de fichier](#) la Région et le Subname ne sont pas affichés.

Sélection des points

Vous avez plusieurs possibilités pour donner le point:

Entrée: Saisissez le nom du point dans le champ. Avec les touches de curseur resp. avec **Tab** passez entre Région, Nom de point et Subname.

Liste de points: En cliquant sur **Enter** dans un champ de point vide ou avec

- vous allez à la liste de tous les points du projet. Sélectionnez un point et cliquez sur **OK**.

Graphique: Sélectionnez le point avec

▫ directement sur le graphique. Dans cette opération vous ne devez sélectionner aucun point de mesure, mais vous pouvez cliquer sur la position désirez. Dans ce cas, les coordonnées du point sélectionné sont automatiquement récupérées dans le champ de saisie.

❶ Quand par sélection graphique, des coordonnées sont présentes dans le champ de saisie, vous pouvez modifier les coordonnées seulement en sélectionnant un nouveau point sur le graphique.

❶ Si plusieurs champs de sélection de points sont présents dans un formulaire, vous pouvez les saisir tous en même temps par une sélection graphique resp. sur la liste de points, du haut vers le bas. Lors de la sélection graphique faire attention au Prompt qui vous suggère quel point est demandé.

❶ Lors du remplissage de plusieurs champs de sélection de points, les champs de saisie sont séparés des champs résultat, c'est-à-dire, que si pour exemple vous avez 4 champs de sélection dont 2 sont des champs résultats, lors de l'appel de la sélection des points depuis un champ de sélection, seulement les 2 champs de saisie sont remplis; la même chose pour les champs résultats.

Sélection d'une droite

Avec la méthode **Sélection d'une droite** on peut définir le point de départ et de fin d'une droite.

▫il démarre la sélection graphique d'un point

▫il démarre la sélection d'un point depuis une liste

Pour sélectionner le point de départ et de fin de la droite, il y a plusieurs possibilités:

Sélectionnez un point de départ et un point de fin. ([Sélection d'un point](#))

Sélectionnez un point de départ ([Sélection d'un point](#)) et enfin cliquez sur le bouton

▫ pour saisir un angle dans le champ de texte.

Sélectionnez un segment de ligne en cliquant sur le bouton pour la sélection d'un point graphique. Le point de départ et de fin de la droite, sont repris automatiquement depuis le segment.

Modifier la ligne pour le calcul (optionnel et aussi non toujours présent):

Pour le **Calcul standard** les coordonnées de la droite ne sont pas modifiées.

Pour la **Perpendiculaire par un point** vous pouvez poser la droite perpendiculairement par un point choisi. [Sélection d'un point](#)

Pour la **Parallèle par un point** vous pouvez poser la droite parallèlement par un point choisi. ([Sélection d'un point](#))

Pour la **Distance parallèle** vous pouvez déplacer la droite parallèlement d'une valeur donnée. Veuillez noter que, cette valeur peut être négative ainsi que positive.

❶ Une fois les points nécessaires (départ, fin, point parallèle, point perpendiculaire) ont été choisis depuis une liste ou graphiquement, les champs, lors d'une sélection multiple de points, sont remplis dans le formulaire du haut vers le bas. (Point départ-Point fin-Point parallèle/Point perpendiculaire)

Graphique

Vue d'ensemble

Travailler en zone de dessin et en zone layout.

Zoom et Pan

Pour naviguer au mieux dans la zone de dessin et dans les zones layout utilisez la souris:

Tournez la molette de souris pour effectuer un zoom.

Enfoncez la molette et bougez la souris pour déplacer la position de la vue actuelle.

Double cliquez sur la molette de souris pour effectuer un zoom étendu et afficher tous les objets dans la fenêtre de dessin.

- ① Dans la barre d'outils il y a aussi les boutons pour effectuer les zooms et les pans. Ces fonctions sont par contre moins confortable que si vous utilisez la souris.
1. Appelez la commande sur la barre d'outils.
 2. Effectuez le zoom ou le pan dans la zone correspondante.
 3. Terminez la commande avec **ESC**

Sélection de données

Sélectionnez les objets de la manière suivante:

Cliquez sur un objet avec la souris.

Dessiner une fenêtre de selection pour sélectionner plusieurs objets.

Tenez enfoncé la touche **Ctrl** et sélectionnez plusieurs objets avec un clic de la souris.

Dès que vous avez sélectionnés les objets, leurs propriétés sont affichées dans le gestionnaire des propriétés, où vous pouvez les modifiées.

Voir aussi [Zone de dessin](#)

[Zones layout](#)

Zone de dessin

La zone de dessin est dédiée à la création des plans, avec points, polylignes, surfaces, textes et cotes.

Quand vous êtes dans la zone de dessin, vous allez trouvez entre autre:

Le menu avec les commandes pour modifier et calculer les objets.

La barre multifonctionnelle pour modifier les objets resp. pour passer entre les affichages/vues/échelles et pour filtrer.

Le gestionnaire d'objets avec tous les objets que vous pouvez insérer dans la zone de dessin.

Le protocole.

Le gestionnaire des propriétés se trouve autant dans la zone de dessin que dans les zones d'impression.

Lors de la modification et de la sélection, GeoMapper vous supporte avec différents types de [curseurs de saisie et de sélection](#)

Voir aussi [Modifier les objets](#)

[Afficher les types d'objets inconnus](#)

Types de curseurs

Lors de la modification des objets, GeoMapper vous supporte avec différents types de curseurs

Si aucune commande n'est active, vous pouvez sélectionner des objets en faisant un clic gauche (sélection unique) ou en faisant glisser une fenêtre (sélection multiple).

- ❗ Après la sélection, les propriétés des objets sont affichées dans le gestionnaire de propriétés, ou vous pouvez voir dans la barre multifonctionnelle les commandes les plus importantes que vous pouvez exécuter avec les objets.

Aucun objet dans le rayon d'accrochage.

Le point ou le sommet accroché.

Le prochain point sur la ligne est accroché.

Le point moyen d'un segment est accroché.

Le point d'intersection de deux segments est accroché.

Quand une polyligne ou une surface libre est dessinée, il est possible de construire un autre segment à partir du 2ème point jusqu'au point de la projection orthogonale:

Sélectionnez le 1er point de la ligne

Aller à un autre segment avec la souris

GeoMapper indique avec l'icône illustrée ici que le point de la projection orthogonale est sélectionné sur ce segment.

Le point de la projection orthogonale est toujours calculé à partir du dernier point de la ligne jusqu'au segment sélectionné.

Le point d'insertion du bloc est accroché.

Les points sommets d'un bloc sont accrochés.

Le centre d'un cercle ou d'un arc de cercle est accroché.

- ❗ Quand lors de la sélection, plusieurs objets sont capturés à cause de leur proximités, une post-sélection vous est proposée:

▢

Sélectionnez l'objet désiré depuis la liste.

- ❗ Modifiez les dimensions de la boîte d'accrochage dans les [Paramètres définis par l'utilisateur](../datei/programm-einstellungen) . Ici vous définissez à quelle distance de l'objet, le curseur doit être pour le sélectionner.

- ❗ Lors de l'accrochage, les éléments sont considérés en séquence:
- En premier le programme essaye d'accrocher un élément ponctuelle (e.g. point, texte)
 - Après les éléments lineaires (segments, contours de surfaces) sont accrochés.
 - Les surfaces sont accrochées à la fin de la séquence.
- Quand un texte se trouve sur une surface, pour accrocher la surface il faut cliquer sur une zone où le texte n'est pas affiché.

Le texte est accroché
La surface est accrochée

Désactivation de l'accrochage

Pour désactiver complètement ou partiellement l'accrochage aux objets, appuyez, lors de la sélection, sur une des touches suivantes:

Alt	Seulement les blocs et les sommets sont accrochés.
	❗ Dans ce cas, si vous cliquez sur un numéro de point, le point n'est pas sélectionné.
Ctrl	L'accrochage aux objets est complètement désactivé

Edition des objets

Sélection des objets dans la zone de dessin et démarrage direct des principales fonctions d'édition depuis la barre multifonctionnelle

ou depuis le menu contextuel.

Quand avec la souris vous sélectionnez un objet dans la zone de dessin, alors

vous voyez les propriétés dans le [Gestionnaire des propriétés](#)

vous trouvez toutes les commandes pour l'édition des objets dans la [Barre multifonctionnelle](#) resp. dans le menu contextuel (pour ouvrir le menu contextuel il faut cliquer avec le bouton droit de la souris dans le graphique).



Barre multifonctionnelle lors de la sélection d'un point:



Menu contextuel lors de la sélection d'un point:



Barre multifonctionnelle lors de la sélection d'un objet provenant d'un [fichier DWG externe](#)



Menu contextuel lors de la sélection d'un objet provenant d'un fichier *DWG* externe.



Ainsi pour les données externes *DWG* ou *DXF* vous pouvez facilement désactiver les simples layers d'objets. Pour afficher les layers désactivés, utilisez le [dialogue de gestion des layers](#).



Si l'objet d'une donnée externe *DWG* ou *DXF* est un bloc, la commande "Décomposer" est également présente dans le menu contextuel et le ruban. Cette commande décompose le bloc autour d'un calque et vous obtenez les objets contenus dans le bloc.



Les textes peuvent être aussi édités par double-clic. Le double-clic ouvre l'éditeur de texte où vous pouvez modifier les principales propriétés du texte (voir [Insérer des textes](#)).

Sélection de données lors de l'utilisation des commandes

Sélection d'objets lors de la modification

Quand lors d'une modification (e.g. copier) vous recevez une invite à sélectionner un objet, procédez de la manière suivante:

Exécution d'une commande avec 1 objet:

1. Cliquez avec la souris sur un objet



Quand lors de la sélection, plusieurs objets sont capturés à cause de leur proximités, une post-sélection vous est proposée:



Sélectionnez l'objet désiré depuis la liste.

2. La commande avance automatiquement. (e.g. cet objet est copié)

Exécution d'une commande avec plusieurs objets:

Définissez une fenêtre de sélection ou maintenez enfoncée la touche **Ctrl** pour sélectionner plusieurs objets. Les objets sélectionnés sont mis en surbrillance avec une couleur.

Terminez la sélection avec **Enter** ou avec l'option "Finir".

La commande est appliquée aux objets sélectionnés.

- ① Certaines commandes ou fonctions permettent une sélection multiple par une zone *polygone*. Dans ce cas, GeoMapper met à disposition dans la *barre multifonctionnelle* ou dans le *menu contextuel* deux possibilités :
1. **Dessiner un nouveau polygone**
 - Avec cette méthode vous pouvez saisir graphiquement un nombre illimité de points/coordonnées, qui vont être joint en séquence pour créer un polygone. Il n'est pas nécessaire de fermer le polygone - GeoMapper va le faire pour vous.
 2. **Indiquer un polygone existant**
 - Avec cette méthode vous pouvez sélectionner un *objet* polygonale, comme par ex. une surface qui contourne la zone à sélectionner. Aussi des polygones composées de plus que 1 segment, qui représentent une géométrie convexe sont permises.
 3. **Sélectionner polygones par type d'objets**
 - Avec cette option, disponible seulement pour les exportations, on choisit un type d'objet. Tous les objets polygonale du type donné sont donc déterminés. Tous les objets ayant une intersection avec cette géométrie sont sélectionnés. Cette méthode est proposée par exemple pour [exporter les données](#) ou pour la [transformation Helmert 2D](#), elle permet de mieux définir les objets désirés.

Type d'objet inconnu

Les objets de type inconnu ou sans type sont affichés en couleur magenta.

Quand dans votre fichier, des objets sont affichés en couleur magenta, il y a les raisons suivantes:

Le type d'objet dans le fichier n'est pas connu (par ex. après la suppression d'une configuration depuis les [paramètres de fichier](#)).

Les données ont été importées sans définir un type d'objet.

L'affichage d'objet a été supprimé.

Le bloc donné dans la configuration n'est pas défini dans le dessin prototype.

- ① Reconnaître les types d'objet inconnus est plus facile dans le gestionnaire des propriétés. Si dans les onglets "Standard" et "Expert" on ne voit aucune définition, le type d'objet dans le fichier n'est pas défini. Si ici on voit les paramètres, alors le bloc n'est pas défini dans le dessin prototype.



Type de point inconnu:



Type de surface inconnu:

- ① Les surfaces avec type inconnue sont toujours remplies avec la couleur magenta et le remplissage ne peut pas être supprimé.

- ① Les objets ont maintenant l'état d' "Objets sans type" et sont affichés avec l'affichage temporaire. Cet affichage est activable via la commande [Activer la visibilité](../ansicht/objektsichtbarkeiten_schalten) .

Pour afficher correctement un objet de type inconnu, utilisez la méthode suivante:

Appelez la commande **Gestionnaire d'objets / Bouton droit de la souris / Changer le type**, ne pas reprendre l'affichage (voir [Changer le type](#)).

Chargez la configuration adaptée, où le type est défini. (Voir [paramètres de fichier](#)).

Ajoutez le type d'objet dans le gestionnaire d'objets.

Si le bloc n'est pas défini dans le dessin prototype, corrigez la configuration.

Gestionnaire d'affichage

Général

Vue d'ensemble

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

Le gestionnaire d'affichage est subdivisé en 2 parties:

Dans la partie supérieure tous les types d'objets disponibles, selon les configurations chargées, sont listés. Les types d'objets sont triés par métier en groupes d'affichage.

Dans la partie inférieure vous gérez toutes les sources de données externes.

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 resp. les features de votre source de données visualisés.

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

▢

Afficher ou masquer

Afficher ou masquer des objets ou des données externes.

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.

Source de données externe

Egalement vous pouvez afficher ou masquer des sources de données externe ou certaines parties.

Réinitialiser l'affichage de la source de données

Dans le menu contextuel, la commande "Réinitialiser l'affichage de la source de données" permet de rétablir l'état des visibilitées au moment de l'ouverture du fichier.

Afficher et masquer exclusivement

Dans le menu contextuel se trouve la commande "Afficher exclusivement". Ainsi seulement les types d'objets resp. les éléments d'une source de données 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 ou quelles données externes 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.

Sources de données externes

Egalement vous pouvez rendre sélectionnables des sources de données externe ou des parties d'elles.

Exclusivement sélectionnable

Dans le menu contextuel se trouve la commande "Exclusivement sélectionnable". Ainsi seulement les types d'objets resp. les éléments d'une source de données 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 mun 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

Dés 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.

Propriétés

Modification des couleurs et de la transparence pour les layers des *éléments CAD natifs* .

Modifier les propriétés graphiques des *éléments CAD natifs*

Sélectionnez dans le graphique un ou plusieurs *éléments CAD natifs* .

Sélectionnez dans le menu contextuel la commande **Propriétés** .

▫ Pour modifier la couleur d'un layer, entrez directement sa valeur ou cliquez sur le champ coloré dans la table. Pour modifier la transparence, saisissez une valeur de transparence entre 0 et 255.

En cliquant sur l'aperçu à couleur, GeoMapper ouvre un dialogue de sélection de couleurs:

▫ Avec vous confirmez le choix et le layer reprend la nouvelle couleur.

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

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 polylignes](#)

[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 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]**.

- ❗ 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.

- ❗ 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 polyligne depuis le gestionnaire d'affichage

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton gauche de la souris sur le type d'objet désiré]

❗ 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.

Appelez la commande ou sélectionnez le type d'objet désiré depuis le gestionnaire d'affichage.

Déterminez le 1er point de la polyligne:

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 polyligne désirée. Avec l'option **Finir** terminez le dessin de la polyligne.

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 polyligne.

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.

GeoMapper 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 GeoMapper 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 GeoMapper permet seulement la sélection des segments adjacents au parcours des lignes précédentes

Pour retourner en mode original, sélectionnez l'option **Sélection de point**.

- ① 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 GeoMapper. 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 polyligne composée de 2 segments d'arc. Ceci a l'avantage que toutes les fonctions de modification et les options d'affichage des polygones, sont disponibles aussi pour le cercle. Ainsi le cercle supporte les affichages qui utilisent les signes conventionnels.

Insérer une ligne de zone tampon

Insérer une zone tampon (polyligne) calculée sur la base de surfaces, polygones ou points.

Menu: [Gestionnaire d'affichage - Menu contextuel des polygones - Créer avec zone tampon]

Appelez la commande.

Sélectionnez les objets à considérer pour créer la zone tampon.

- ① Vous pouvez sélectionner surfaces, lignes et points - appartenant aussi à sources de données externes.

Donnez la distance en mètres pour créer la zone tampon.

Si le type d'objet possède des attributs obligatoires, le dialogue pour la saisie des attributs s'ouvre.

❶ La zone tampon est créée comme polyligne du type sélectionné.

Insérer une ligne de fractionnement

Avec la polyligne sélectionnée divisez les surfaces selon vos spécifications: il faut par ex. fractionner une surface avec une superficie bien déterminée ou faire passer la ligne de fractionnement par un point défini.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Menu contextuel (bouton droit de la souris) / Insérer ligne de fractionnement]

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le type de polyligne souhaité.

Appelez la commande sur le menu contextuel qui s'affiche.

Choisissez sur le graphique la surface à fractionner, en sélectionnant le point d'insertion ou le polygone de la surface.

Si la surface n'a pas encore été calculée, GeoMapper essaye de la calculer en cours d'élaboration de la commande.

Sélectionnez un segment, auquel la ligne de fractionnement doit être **parallèle** ou choisissez entre les options suivantes:

Ligne de fractionnement orthogonale au segment - La ligne insérée forme un angle droit avec le segment sélectionné.

Définir direction par 2 points - Définir la direction de la ligne de fractionnement, en sélectionnant 2 coordonnées de points.

Tourner entre 2 segments - Sélection de 2 segments. A partir du point d'intersection, la ligne est tournée jusqu'à obtenir la surface désirée.

Une fois que la ligne de fractionnement est définie, sélectionnez une des options suivantes pour positionner la ligne de fractionnement:

Saisir distance - Donnez la distance et indiquez le côté pour déplacer la ligne de fractionnement.

Déplacer par point - Indiquez directement le point où la ligne de fractionnement, avec la direction donnée, doit passer.

Saisir superficie - Saisissez la superficie absolue en m², qui doit résulter de la division de la surface originale. En outre indiquez graphiquement la direction dans laquelle la surface doit être divisée.

❶ Lors du calcul par distance ou superficie, la ligne de fractionnement est déplacée à partir du point le plus loin de la surface, jusqu'à obtenir la valeur désirée.

⚠ La ligne de fractionnement est toujours insérée dans la version couramment active dans le plan. Il est donc conseillé, avant de démarrer la commande, de vérifier que la version soit comme souhaitée.

Insérer des symboles de polyligne

Insertion d'un nouveau symbole de polyligne 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 polyligne 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.

❶ Les polygones, selon la configuration, sont aussi insérées automatiquement, par ex. au milieu du segment de ligne sélectionné.

❶ Si vous maintenez la touche Shift enfoncée pendant que vous déterminez la position, vous pouvez alors déplacer immédiatement la position du symbole de polyligne.

Insérer des surfaces

Insertion 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**

 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.

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 bouger - 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.

GeoMapper 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 GeoMapper 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

Apellex 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 polyligne en surface

Conversion d'une polyligne fermée dans une surface.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Menu contextuel des polygones / Convertir polyligne 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 un 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".

❶ 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.

❶ 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 placer aisement 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.

❶ Selon la configuration il est possible de définir la position pour la ligne de cote et pour la mesure.

❶ 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.

❶ 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 polyligne (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 les cotes linéaires alignées sur une surface

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton droit de la souris sur le type d'objet souhaité / Insérer les cotes linéaires sur une surface]

Appelez la commande

Sélectionnez une surface

Choisissez si les cotes doivent être insérées à l'intérieur ou à l'extérieur de la surface

Chaque segment est coté.

Insérer les cotes linéaires sur des polygones

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton droit de la souris sur le type d'objet souhaité / Insérer les cotes linéaires sur des polygones]

Appelez la commande

Sélectionner une ou plusieurs polygones

Chaque segment est coté.

- ① En fonction de la configuration, la cote - est placée sur une position fixe, - est placée sur le côté que vous indiquez ou - est placée sur la position que vous indiquez.

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 nouveaux modèles de terrain

Création d'un nouveau modèle de terrain dans un dessin existant ou nouveau.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton gauche de la souris sur le type d'objet]

Appelez la commande.

Un dialogue avec les propriétés du modèle s'ouvre.

Insérez dans la ligne "Nom" le nom pour le nouveau modèle. Le nom doit être différent des noms des autres modèles.

Avec la confirmation sur le bouton , le nouveau modèle est créé.

- ① Après la création du modèle, vous avez la possibilité d'attribuer des données au modèle même - voir chapitre [Attribuer les données](#).

Alternative : Comme option, vous pouvez saisir des informations supplémentaires. Si les données de modèle doivent être exportées en format REB, saisissez une valeur valable (10-89) pour l'horizon REB.

Description: Décrivez le modèle, e.g. "Mensuration de l'ancien état"

Date de mesure: Date de la mesure

Opérateur: Réservez pour votre nom ou vos initiales.

Gabarits de modèles En standard avec rmDATA GeoMapper sont livrés des gabarits pour différents modèles et profils.

Vous pouvez personnaliser ces gabarits avec l'Objet-Manager selon vos exigences (voir chapitre [Gestionnaire d'affichage](#)). Vous pouvez sélectionner un gabarit pour un nouveau modèle dans la ligne "Type".

- ① Vous pouvez modifier tous les attributs de modèle aussi plus tard avec les propriétés de modèle. Une description ultérieures sur les attributs qui se trouvent dans les onglets "Général", "Graphique" et "Graphique avancé", est disponible au chapitre [guiPropertyManagerLink](#)

- ① Dans un dessin il est possible de gérer plusieurs modèles au choix.

Insérer des profils

Création d'un nouveau profil.

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.

Dessinez le profil dans la zone de dessin - de la même manière que vous dessinez les polygones.

Définissez le stationnement (voir [Insérer les profils](#))

Sélectionnez les options pour l'affichage (voir [Afficher les profils](#))

- ① Le nom des lignes de profil peut être utilisé dans la représentation du profil.

Insérer des calculs de volume

Création d'un calcul de volume entre deux modèles de terrain ou un modèle et un plan.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton gauche de la souris sur le type d'objet désiré]

Appelez la commande.

Sélectionnez une des options suivantes:

2 Modèles

Modèle et plan

rmDATA GeoMapper demande d'insérer les paramètres pour le calcul et enfin effectue le calcul.

Pour informations ultérieures voir les chapitres suivants:

[Volume entre 2 modèles](#)

[Volume entre un modèle et un plan](#)

Représentation thématique

Insérer des représentations thématiques

Création d'une représentation thématique du modèle actif

Menu: [Gestionnaire d'affichage / bouton droit de la souris sur le type d'objet désiré]

Appelez la commande.

La représentation thématique est créée pour le modèle actif.

- ① Tous les attributs pour la représentation (couleurs, layers, etc.), sont ensuite modifiables via le gestionnaire de propriétés.

- ① Si le modèle actif change (e.g. après un recalcul), les représentations thématiques existants sont actualisés automatiquement. Pour des modèles complexes ou pour un grand nombre de représentations thématiques cette opération peut demander un certain temps.

- ① Si le modèle n'est pas encore calculé, alors sur les coordonnées (0/0) un graphique standard est créé, dans le but de pouvoir quand-même traiter cet objet qui se trouve dans un état sans affichage.

Déplacer la légende

Positionner librement la légende de la représentation thématique du modèle de terrain dans le graphique. Ainsi vous pouvez assigner la légende à une zone d'impression du plan séparée.

Menu: [Barre multifonctionnelle / Déplacer légende]

Sélectionnez une représentation thématique dans le graphique.

Appelez la commande via le menu contextuel ou via la [Barre multifonctionnelle](#)

Indiquez la position souhaitée dans le graphique.

❶ Vous pouvez répéter le positionnement autant de fois que vous le souhaitez.

4. Sélectionnez l'option **Finir**, quand vous êtes content du résultat.

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

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 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.

Insérer un quadrillage ou grille

Insertion de points alignés à un quadrillage.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Menu contextuel (bouton droit de la souris) / Insérer croix du quadrillage] resp. Menu: [Gestionnaire d'affichage / Menu contextuel (bouton droit de la souris) / Insérer marquage de grille]

Cliquez sur le type de point "Croix du quadrillage".

GeoMapper attend la saisie de la largeur de la grille en centimètres sur le papier.

❶ Ici le programme propose la dernière valeur utilisée ou si aucune valeur n'a été utilisée, le défaut de *10cm*.

3. Avec la souris tracez une fenêtre dans le graphique.

GeoMapper insère dans la zone définie des points du type sélectionné alignés à la grille définie.

Alternative

Au lieu de tracer une fenêtre, choisissez l'option **Définir polygone**

Cliquez une série de sommets dans le graphique pour définir le polygone. Ainsi GeoMapper insère les croix de la grille seulement à l'intérieur du polygone ou sur son contour.

Alternative

Sélectionnez l'option **Individuel**

GeoMapper affiche temporairement la grille définie.

Cliquez les croisements de la grille, où vous désirez insérer les points.

❗ GeoMapper vous supporte lors de la sélection des points, avec un accrochage à la grille. Ainsi vous pouvez sélectionner uniquement les positions sur la grille.

⚠ Cette commande est disponible seulement pour les points qui dans la configuration sont dans les relatifs groupes d'objets (*Croix réticule ou croix grille*).

Convertir

Créer depuis le graphique

Convertit un élément CAD d'un fichier Autodesk DWG/DXF importé ou d'un fichier d'arrière-plan en un objet GeoMapper.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Menu contextuel (bouton droit de la souris) / Convertir élément CAD]

Si, lors de l'importation d'un fichier Autodesk DWG ou DXF, toutes les données n'ont pas été mappées en objets rmDATA GeoMapper, il reste alors des éléments CAD. Ceux-ci peuvent être convertis en objet GeoMapper à l'aide de cette commande. En outre, il permet de reprendre des éléments de fichiers externes.

Sélectionnez le type d'objet approprié dans le gestionnaire d'affichage.

Appellez la commande dans le menu contextuel (bouton droit de la souris sur le type d'objet).

Sélectionnez dans le graphique l'élément à convertir.

Une fois l'élément CAD converti, alors l'objet d'origine est supprimé. Pour les éléments depuis fichiers externes, l'objet d'origine n'est pas modifié.

❗ Les attributs de l'objet converti sont aussi mappés, le 1er attribut original est mappé avec le 1er attribut obligatoire de l'objet GeoMapper etc.

❗ Lors de la sélection de l'élément CAD prêtez attention à ne sélectionner que l'élément désiré. Si un objet GeoMapper se trouve au-dessus, l'élément ne peut pas être sélectionné. Si depuis un point commence une ligne CAD, alors le point peut être mappé seulement si des parties de point sont accrochés. Sinon le programme essaie toujours de convertir la ligne.

❗ Quand la conversion est impossible, le programme montre un message d'erreur. Par ex. pour convertir un point on ne peut pas sélectionner une polyligne.

⚠ Si vous appelez la commande pour convertir des éléments depuis une geodb de référence externe, seulement les données graphique que vous voyez sont reprises. Dans ce cas les lignes peuvent être aussi interrompues, si la polyligne est épargnée en correspondance des points. En outre pas tous les attributs sont repris. Pour la reprise de plusieurs objets, nous conseillons d'utiliser le XML-Transfer.

Ajouter automatiquement des points sur les données d'arrière-plan

Ce plan permet d'insérer des points dans un fichier DWG ou DXF, de manière que vous puissiez ensuite les implanter.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Menu contextuel (bouton droit de la souris) / Ajouter automatiquement des points sur les données d'arrière-plan]

La commande peut être utilisée pour les **éléments CAD**.

Si lors de l'importation d'un Autodesk DWG ou DXF il y a des éléments non mappés avec des objets rmDATA GeoMapper alors des éléments CAD restent non convertis.

Éléments depuis fichiers externes

Sélectionnez le type de point approprié dans le gestionnaire d'affichage.

Appelez la commande dans le menu contextuel (bouton droit de la souris sur le type d'objet).

Sélectionnez dans le graphique l'élément d'origine.

Sur chaque sommet, un point est inséré. Pour les arcs un point sur le point moyen du segment et sur le point moyen de l'arc sont aussi insérés.

❗ Si sur un sommet un point avait été déjà inséré, aucun nouveau point n'est inséré.

Changer le type

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](#).

Changer un type, sans reprendre l'affichage

Changement de type pour un ou plusieurs objets.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton droit de la souris / Changer le type, sans reprendre l'affichage]

Au contraire de la simple commande [Changer le type](#), ici toutes les modifications spécifiques aux objet sont rejetées (e.g. couleurs, layers, polices etc.) et l'objet est visualisé exactement selon le type d'objet configuré.

Sélectionnez le type d'objet désiré sur le gestionnaire d'affichage.

Sélectionnez les objets, pour lesquelles vous désirez changer le type.

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 GeoMapper 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 appuyez 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.

❗ 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.

❗ L'erreur la 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.

❗ Les sources de données se trouvent toujours plus bas des objets propre à GeoMapper

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 `` .

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 GeoMapper 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

- ❗ Die Services können in folgenden Ordnern gespeichert werden:
- %AppData%\rmDATA\GeoMapperSE\Settings\ServiceConnections.xml
 - Firmenverzeichnis\Settings\ServiceConnections.xml
 - Abteilungsverzeichnis\Settings\ServiceConnections.xml

Die Standard Services werden von rmDATA im *Programmverzeichnis* abgelegt.

- ❗ 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.bglld.gv.at/gisbglld/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>
  .
  .
  .
  .
```

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: GeoMapper 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.

VTS-Vector Tile Service

Connectez-vous à un *Vector Tile Service (VTS)* et récupérez les données raster de ces services.

Utiliser les services stockés

Lors de l'installation de rmDATA GeoMapper, certains services sont déjà mis à disposition. En outre, vous pouvez enregistrer vos propres services et les sélectionner à nouveau.

Cliquez sur

Sélectionnez un service

Sélectionnez un fichier de style s'il n'a pas été sélectionné automatiquement par le service

Cliquez sur **Terminer**



Les services peuvent être enregistrés dans les dossiers suivants:

- %AppData%\rmDATA\GeoMapperSE\Settings\ServiceConnections.xml
- DossierDeSociete\Settings\ServiceConnections.xml
- DossierDeDepartement\Settings\ServiceConnections.xml

rmDATA enregistre les services standard dans le *Dossier du programme*.



Cliquez sur

□

pour enregistrer le service en vue d'une utilisation ultérieure. Le service sera enregistré sous le nom de connexion spécifié.

Vous pouvez également enregistrer les niveaux de zoom minimum et maximum spécifiés et le système de coordonnées sélectionné pour le service. Pour ce faire, après avoir sélectionné le service, vous devez aller à la page des paramètres, puis enregistrer.

Les services sont stockés dans le fichier avec la structure suivante:

```
<vts>
  <server>
    <Name>kataster.bev.gv.at - Kataster</Name>
    <ServiceUrl>https://kataster.bev.gv.at/tiles/kataster/{z}/{x}/{y}.pbf</ServiceUrl>
    <Password>
    </Password>
    <Username>
    </Username>
    <ConfigFile>Kataster_Beispiel.config</ConfigFile>
    <MinZoomLevel>0</MinZoomLevel>
    <MaxZoomLevel>16</MaxZoomLevel>
    <CrsOriginal>EPSG:3857</CrsOriginal>
    <CrsOverride>EPSG:9273</CrsOverride>
  </server>
  <server>
    .
    .
    .
    .
  </server>
</vts>
```

Saisir une nouvelle connexion

Nom de la connexion: Ce nom sera affiché dans le gestionnaire d'affichage

URL du Service: Saisissez le nom du service VTS

Données d'accès: Si le service est protégé, saisissez ici l'utilisateur et le mot de passe

Certificat client: Pour certains services, l'accès est protégé par un certificat. [Voir aussi...](#)



Information spécifique à l'Autriche: Für den VTS Dienst „VDE“ (die Vordurchführungsebene des österreichischen Katasters) ist es normalerweise dasselbe Zertifikat wie für BEV-Abfragen in GeoDiscoverer

Fichier de style: Sélectionnez ici un fichier de configuration pour l'affichage des objets

Cliquez sur [Terminer](#). Si vous souhaitez effectuer d'autres réglages, cliquez sur [Suivant](#)

Paramètres

Niveau de zoom minimal: Le niveau de zoom minimal que GeoMapper demande au service VTS.

Niveau de zoom maximal: Le niveau de zoom maximal que GeoMapper demande au service VTS.

Système de coordonnées: GeoMapper sélectionne automatiquement le système de coordonnées *EPSG:3857*, utilisé par la plupart des services VTS. Si le service sélectionné utilise un autre système de coordonnées, le système de coordonnées peut être défini manuellement. Les données sont toujours transformées à partir de ce système.

❗ Si le service VTS ne renvoie pas de tuile pour la zone actuelle, un point d'exclamation jaune apparaît à côté du nom avec le message d'erreur suivant

□ Pour voir toute la zone prise en charge par le service, faites un clic droit sur le service VTS et appuyez sur

⚠ Le niveau de zoom minimal doit être défini aussi bas que possible, sinon des problèmes de performances peuvent survenir lors du chargement de vastes zones.

⚠ Si les niveaux de zoom indiqués ne sont pas pris en charge par le service VTS, les objets risquent de ne plus s'afficher si vous effectuez un zoom avant ou arrière trop important. Dans ce cas, il convient d'augmenter le niveau de zoom minimal ou de diminuer le niveau de zoom maximal.

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.

- ❶ 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.

- ❶ Avec la transformation Helmert-2D, pour un ajustage grossier une couple de points de calage suffit!
- ❶ Avec le bouton **Réinitialiser** l'ajustage est annulé. Après la confirmation avec le bouton **Ok** 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 **Finir**

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 **Oui** la source de données est déplacée, tournée et mise à l'échelle selon les points sélectionnés.

Si la réponse est **Non** la source de données n'est pas mise à l'échelle. Par contre une translation et une rotation sont effectuées.

- ❶ Cette commande est disponible pour toutes les sources de données externes à l'exception des services WMS / WMTS
- ❶ 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

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 GeoMapper 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 GeoMapper 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 présent 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.

▫

❶ Les styles qui ont été enregistrés pour les classes d'objets sélectionnées, sont automatiquement supprimés!

- ❶ 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.)

- ❶ Voir aussi
[Style: Données OpenStreetMap](#)

Configuration

Reprendre la configuration d'un objet

Permet de reprendre, dans la configuration du projet, les modifications effectuées sur un objet via le gestionnaire des propriétés. Via le menu contextuel **Gestionnaire d'affichage / Bouton droit de la souris** les propriétés spécifiques à un objet peuvent être reprises dans un type d'objet et seront valable pour la suite pour tous les objets du type de destination.

Après le choix de la commande **Reprendre la configuration depuis un objet** le programme vous demande, de sélectionner sur le graphique un objet de la même classe - si par exemple vous désirez reprendre les propriétés sur un type de polyligne, vous devez sélectionner dans le graphique une polyligne.

Si par erreur vous sélectionnez un objet non compatible, le programme affiche le message suivant:

- ❶ Il est aussi possible de sélectionner *d'abord* un objet et après d'appeller la commande. Généralement ce procédé est le plus confortable pour reprendre les propriétés.

Si tous les entrées sont correctes, alors les propriétés sont copiées dans le type d'objet désiré et tous les objets de ce type sont redessinés pour reprendre les modifications.

- ❶ Avec cette fonction vous pouvez facilement reprendre les modification d'affichage dans tous les objets du même type, sans devoir ouvrir l'assistante de configuration.

- ⚠ Cette commande modifie seulement la configuration chargée dans le projet. Le gabarit de configuration memorisé sur le disque dur n'est pas modifié! Pour distribuer ces modifications, il faut d'abord exporter la configuration relative. Voir [Enregistrer configuration sous...](#)

Créer un nouveau type d'objet sur la base d'un type existant (Assistant)

L'assistant permet de créer un nouveau type d'objet sur la base d'un type existant.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton droit de la souris / Créer un nouveau type (Assistant)]

Cliquez avec le **Bouton droit de la souris** sur le type d'objet à dupliquer.

Depuis le menu contextuel, sélectionnez **Créer un nouveau type sur la base de ce type**. L'assistant de configuration s'ouvre et affiche les propriétés d'affichage du type d'objet. Les propriétés du type d'objets sélectionné sont reprises automatiquement.

Dans le champ de saisie donnez le nom désirez pour le nouveau type d'objets.

Modifier les propriétés d'affichage souhaitées dans la fenêtre des propriétés.

Pour modifier les propriétés générales resp. les attributs, passez à la barre Général/Attributs sur le côté gauche. En cliquant sur le **Bouton droit de la souris** dans la fenêtre des propriétés, les attributs peuvent être ajoutés ou supprimés.

En cliquant sur le lien **Affichage courant**, on peut définir le domaine de validité pour le type d'objet.

En cliquant sur **OK** le dialogue se ferme et les modifications sont enregistrées dans la configuration du fichier courant pour l'affichage sélectionné.

① En cliquant sur **>> Avancé** toutes les propriétés modifiables du type d'objet sont montrées.

① Pour mettre à disposition la configuration modifiée aussi pour d'autres dessins, enregistrez-la avec la commande **Gestionnaire d'affichage / Bouton droit de la souris / Enregistrer configuration sous...** . Voir aussi l'argument spécifique [Enregistrer configuration sous...](#)

Modifier le type (Assistant)

Permet de modifier un type d'objet existant à l'aide d'un assistant.

Gestionnaire d'affichage / Bouton droit de la souris / Modifier le type (Assistant)

Cliquez avec le **Bouton droit de la souris** sur le type d'objet à modifier.

Sélectionnez **Modifier le type** depuis le menu contextuel. L'assistant de configuration s'ouvre et montre les propriétés d'affichage du type d'objets.

Modifier les propriétés d'affichage du type d'objets désirés dans la fenêtre des propriétés. Dans le champ de saisie vous pouvez renommer le type d'objet.

Pour modifier les propriétés générales resp. les attributs passez à la barre Général/Attributs sur le côté gauche. En cliquant sur le **Bouton droit de la souris** dans la fenêtre des propriétés les attributs peuvent être ajoutés ou supprimés.

En cliquant sur **OK** le dialogue se ferme et les modifications sont enregistrées dans la configuration pour l'affichage/vue courant/e.

① En cliquant sur **>> Avancé** toutes les propriétés modifiables du type d'objet sont montrées.

① Une description sur les clés actuellement marquées se trouve dans la zone en bas du dialogue

① Pour mettre à disposition la configuration modifiée aussi pour d'autres dessins, enregistrez-la avec la commande **Gestionnaire d'affichage / Bouton droit de la souris / Enregistrer configuration sous...** . Voir aussi l'argument spécifique [Enregistrer configuration sous...](#)

Modifier le type (Editeur de configuration)

Permet de modifier un type d'objet existant avec un assistant.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton droit de la souris / Modifier le type (Editeur de configuration)]

Cliquez avec le **Bouton droit de la souris** sur le type d'objet à modifier.

Sélectionnez **Modifier le type (Editeur de configuration)** depuis le menu contextuel.

Si la configuration du type d'objet se trouve sous "ProgramData", s'affiche la question si vous désirez exécuter les modifications dans une votre configuration utilisateur.

Si vous cliquez **Oui**, s'ouvre le dialogue **Créer configuration**, dans lequel vous pouvez créer une configuration utilisateur avec une copie du type d'objet.

Si vous cliquez **Non**, les modifications sont exécutées dans la configuration du type d'objet.

L'éditeur de configuration s'ouvre.

Modifier les propriétés d'affichage désirées

Enregistrer les modifications dans la configuration

Fermez l'éditeur de configuration.

① Les modifications sont enregistrées dans la configuration du fichier courant.



Pour mettre à disposition la configuration modifiée aussi pour d'autres dessins, enregistrez-la avec la commande **Gestionnaire d'affichage / Bouton droit de la souris / Enregistrer configuration sous...** . Pour plus d'informations, veuillez cliquer [ici...](#)

Editer un symbole

Cette fonction permet de modifier l'aspect des symboles du dessin prototype.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton droit de la souris / Editer symbole]

Il est possible que pour des cas spéciaux, l'aspect des symboles ne soit pas comme l'utilisateur le souhaiterait et donc il nécessite une amélioration. Dans ce but avec la commande **Editer symbole** vous pouvez modifier les symboles du dessin prototype.

Sélectionnez un type d'objet dans le gestionnaire d'affichage et démarrez la commande. (Gestionnaire d'affichage / Bouton droit de la souris / Editer symbole).

Si dans le type d'objet plusieurs symboles sont utilisés, sélectionnez celui que vous désirez éditer.

Le symbole est ouvert dans l'éditeur de symboles. L'éditeur de symboles est reconnaissable pour la barre grise en haut avec le nom du symbole et la croix grise des coordonnées.

Dans le gestionnaire d'affichage vous trouvez les types d'objet pour la modification des symboles

Maintenant vous pouvez insérer des nouveaux objets graphiques ou comme d'habitude sélectionner d'objets existants et en mode d'édition les déplacer, étendre, ajuster, etc.

Pour terminer sélectionnez dans la barre d'outils la commande **Enregistrer** (

), **Enregistrer sous** (

) OU **Quitter** (

). Si vous n'avez pas encore enregistré le symbole avant de quitter, une question est affichée pour vous permettre d'enregistrer les modifications:



Entrer ou sortir de la modalité d'édition du symbole ne permet pas d'effectuer l'UNDO des modifications!



Les symboles enregistrés sous un autre nom, ne sont pas automatiquement repris dans le type d'objet modifié. Dans ce but il faut mettre à jour la configuration.



Avec la priorité d'affichage vous pouvez gérer

- la représentation réciproque de l'ensemble des éléments graphiques (par ex. définir qu'un remplissage doit être affiché en dessous d'une ligne) et
- la séquence des attributs



La commande "Construire un cercle" se trouve dans le menu "Editer"



Les modifications sont enregistrées seulement dans le fichier couramment ouvert. Pour les utiliser aussi dans d'autres fichiers, appelez la commande "Enregistrer configuration".

Enregistrer une configuration sous

Permet d'enregistrer les modifications de la configuration pour l'utilisation dans d'autres projets.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Bouton droit de la souris / Enregistrer configuration sous]

Cliquez avec le [Bouton droit de la souris] dans le gestionnaire d'affichage

Sélectionnez **Enregistrer configuration sous** dans le menu contextuel.

Sélectionnez les types d'objets et le filtre à mémoriser.

Donnez un nom pour la configuration.

Appuyez sur le bouton [Terminer] .

Alternative

Apellex les [paramètres de fichier](#).

Sélectionnez sur la liste la configuration correspondante

Cliquez sur

Gestionnaire des propriétés

Gestionnaire des propriétés

Modifications des attributs et des propriétés graphiques des objets.

Sélectionnez les objets dans le graphique.

Les objets sont affichés dans la fenêtre des propriétés.

Alternative

Cliquez sur Sélection rapide

Définissez les critères de filtre (voir aussi [Filtre](#)).

Tous les objets, correspondants à la sélection rapide, sont ainsi sélectionnés. Les propriétés sont affichées dans le gestionnaire des propriétés.

❗ A la différence d'un filtre, ici les autres objets ne sont pas cachés et restent visible pour vous orienter.

Interface utilisateur

L'interface utilisateur de la fenêtre des propriétés contient les éléments suivants:

Une boîte de sélection avec le nombre des éléments sélectionnés: Dans cette boîte vous voyez le nombre d'objets qui sont sélectionnés. Cliquez par exemple sur "Point" pour travailler uniquement sur les points sélectionnés.

Sélection rapide:

Utilisez la sélection rapide pour filtrer les objets selon différents critères.

Propriétés: Le propriétés sont affichées subdivisées dans 3 onglets.

Le 1er onglet **Général** contient des attributs généraux et des attributs internes de système. Les attributs internes de système sont protégés en écriture et donc grisés.

Le 2ème onglet **Standard** contient les plus importantes propriétés graphiques.

Le 3ème onglet **Expert** contient toutes les clés pour l'affichage graphique.

Modifier les propriétés

Les champs obligatoires sont mis en évidence en couleur.

Les attributs en noir sont modifiables à tout moment:

Cliquez sur le côté droit dans le champ de saisie ou double-cliquez sur le côté gauche sur le nom d'attribut.

Selon le type d'attribut la saisie se fait de manière différente:

Textes: Tapez le nouveau texte. [Plus...](#)

Chiffres: Tapez la nouvelle valeur.

Couleurs: Saisissez une couleur AutoCAD ou sélectionnez une couleur depuis la liste. [Plus...](#)

Choix de menu: Sélectionnez la valeur depuis la boîte de sélection. Aussi avec un double-clic sur la valeur ou sur le nom d'attribut, vous sélectionnez la prochaine valeur depuis la liste.

Date: Modifiez directement la date ou ouvrez le calendrier.

- ❗ Lorsque le module *Modèle de terrain* est activé, les propriétés des points et des polygones de l'onglet *Général* sont complétées par la catégorie **Modèle de terrain**. Ici vous pouvez définir par objet si un point/ligne fait partie d'un modèle de terrain.
 - ▢ resp.
 - ▢

Textes

Saisie de textes dans la fenêtre des propriétés.

Saisissez le texte directement dans le champ de saisie

▢

Alternative pour la saisie de textes multiligne

Cliquez sur

▢

Un éditeur de saisie s'ouvre

▢

Tapez le texte. Insérez les fins de ligne avec Enter.

Pour sortir de l'éditeur, cliquez à nouveau sur

▢

Alternative

Texte avec ligne de séparation resp. barre de fraction Tapez sur une nouvelle ligne de l'éditeur 3 traits d'union. Il apparaît alors dans le graphique, à cette position, une ligne de séparation.

▢



Pour les textes multilignes il faut définir "Non" la propriété "Etiquette - Insérer en tant que texte". Sinon le texte reste sur une ligne.

Palette de couleurs

La sélection d'une couleur de base pour un objet se fait via une liste, ou via une palette de couleurs pour un choix étendu. Depuis le Gestionnaire des propriétés entre les autres attributs, il est possible aussi de modifier la couleur des objets. Ici on peut directement saisir la couleur (numéro couleur AutoCAD, ou bien choisir d'autres couleurs depuis une palette de couleurs.

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  pour fermer le dialogue et affecter la couleur choisie à l'objet.

Enregistrer les propriétés dans la configuration

Enregistrement des propriétés d'un objet dans la configuration

Gestionnaire des propriétés / Clic droit / Enregistrer les propriétés dans la configuration

Dès qu'un objet, possédant un type d'objet, est sélectionné, vous pouvez, via le menu contextuel, affecter les propriétés d'affichage de cet objet à tous les autres objets du même type.

- ❗ A chaque fois il est possible de reprendre les propriétés de seulement 1 objet. Lors d'une sélection d'objets multiple, la commande n'est pas disponible.

Réinitialiser les modifications

Réinitialisation de l'affichage à la configuration par défaut

Gestionnaire des propriétés / Clic droit / Annuler les modifications

Dans certaines cas, après la modification de la représentation graphique d'un objet, il pouvait être nécessaire de retourner à la représentation prédéfinie selon le type d'objet.

- ⚠ Avec la commande Annuler les modifications toutes les modifications qui ont été exécutées par rapport à la prédéfinition du type d'objet sont annulées - donc non seulement les dernières modifications. Si vous désirez annuler uniquement les dernières modifications, alors il faut utiliser la commande *Précédent* resp. *UNDO*.

- ❗ Vous pouvez annuler les modifications de plusieurs objets à la fois en les sélectionnant ensemble, puis en appelant la commande du clic droit dans le Gestionnaire de propriétés.

Gestionnaire des zones d'impression

Vue d'ensemble

Dans le gestionnaire des zones d'impression, toutes les zones d'impression existantes du fichier sont listées. Ici vous pouvez aussi créer des nouvelles zones d'impression.

- ❗ Le Gestionnaire-Zones d'impression peut être activé ou désactivé via le menu **Vue / Afficher/masquer gestionnaire de la zone d'impression**

Avec le Gestionnaire-Zones d'impression vous pouvez:

Ajouter une nouvelle zone d'impression

Supprimer une zone d'impression existante

Faire un zoom sur une zone d'impression (avec modification de l'échelle et de l'affichage)

Sélectionner la zone d'impression choisie

Ajouter une zone d'impression

Cliquez dans le Gestionnaire-Zones d'impression sur le bouton (

)

Créez la zone d'impression souhaitée

La nouvelle zone d'impression est affichée dans le Gestionnaire-Zones d'impression

Supprimer une zone d'impression

Sélectionnez la zone d'impression à supprimer dans le Gestionnaire-Zones d'impression

Cliquez sur le bouton (

)

La zone d'impression est éliminée depuis le Gestionnaire-Zones d'impression et depuis le fichier

Faire un zoom sur la zone d'impression

Sélectionnez la zone d'impression respective dans le Gestionnaire-Zones d'impression

Cliquez sur le bouton (

)

La zone d'impression est sélectionnée et zoomée dans le graphique. En outre l'affichage et l'échelle de la zone d'impression sont repris dans le graphique.

Sélectionnez une zone d'impression

Sélectionnez la zone d'impression respective dans le Gestionnaire-Zones d'impression

Cliquez sur le bouton (

)

La zone d'impression est sélectionnée et zoomée dans le graphique, les propriétés de la zone d'impression sont affichées dans le Gestionnaire-propriétés.

❗ Avec la case à cocher dans le Gestionnaire-Zones d'impression une zone d'impression dans l'affichage courant peut être visualisée ou masquée.

⚠ Les seules zones d'impression affichées, sont celles qui concordent avec l'affichage courant. Si la zone d'impression n'est pas affichée (à condition que la coche à côté de la zone d'impression soit activée) appuyez le bouton du zoom sur la zone d'impression (), pour passer automatiquement à l'affichage de la zone d'impression.

Création de plans avec des zones d'impression libres

Créez une zone d'impression dans la zone de dessin (voir [ajouter](#)) une zone d'impression. Par ex vous pouvez contourner une route avec une zone d'impression polygonale.

Créez une nouvelle zone layout avec un gabarit, qui ne contient aucune zone d'impression (par ex. "5xA4 (Cadre, marques de pliage)") (voir [Créer une zone layout](#)).

Insérez la zone d'impression dans la zone layout. (Voir [Zone layout.Général](#))

Insérer zone d'impression

Insertion de nouvelles zones d'impression dans l'affichage courant.

Menu: [Gestionnaire des zones d'impression / Insérer zone d'impression]

Appelez la commande.

Indiquez dans le graphique, deux points en diagonal pour définir la zone d'impression rectangulaire.

Entrez un nom univoque pour la nouvelle zone d'impression.

GeoMapper insère la zone d'impression et elle est listée dans le

[Gestionnaire des zones d'impression](#)

Alternative

Vous pouvez aussi insérer des zones d'impression de forme polygonale quelconque.

Appelez la commande.

Sélectionnez l'option **Polygonale**

Cliquez dans le graphique sur les sommets de la zone d'impression.

Dès que le nom est inséré, la zone d'impression polygonale est visualisée dans le graphique et dans le gestionnaire des zones d'impression.

❗ Les zones d'impression sont toujours insérées dans l'affichage courant resp. la vue avec l'échelle courante.

❗ Normalement les nouvelles zones d'impression sont configurées, de manière à ce que lors d'un changement d'échelle elle sont automatiquement mises à l'échelle. Ce comportement peut être modifié dans les propriétés d'une zone d'impression, en définissant une échelle fixe.

- ❶ Pour chaque zone d'impression visible, un **axe principale** est saisi, selon cet axe vous pouvez orienter les textes en impression ou tourner l'affichage même.

Voir aussi le [Gestionnaire des zones d'impression](#).

Supprimer zone d'impression

Suppression d'une zone d'impression

Menu: [Gestionnaire des zones d'impression / Supprimer zone d'impression]

Sélectionnez une zone d'impression dans la liste du gestionnaire des zones d'impression.

Supprimez la zone en cliquant sur le bouton

▢ dans le gestionnaire des zones d'impression.

Alternative

Vous pouvez supprimer les zones d'impression aussi directement dans le graphique.

Sélectionnez une zone d'impression avec un clic de souris dans la fenêtre graphique.

Démarrez la commande par la barre multifonctionnelle

▢ ou par le menu contextuel.

Voir aussi le [Gestionnaire des zones d'impression](#).

Zoom sur une zone d'impression

Recherche d'une zone d'impression insérée dans un plan.

Sélectionnez la zone d'impression recherchée dans le gestionnaire des zones d'impression.

Cliquez sur le bouton (

▢)

La zone d'impression est sélectionnée dans le graphique et l'extrait est positionné au centre du zoom. En outre GeoMapper passe à la représentation et à l'échelle de la zone d'impression.

Voir aussi [Gestionnaire des zones d'impression](#)

Afficher/masquer les zones d'impression

Afficher/masquer les simples ou toutes les zones d'impression.

Menu: [Gestionnaire des zones d'impression / (Dés)activer la coche]

- ❶ Avec la fonction d'afficher/masquer, la visibilité de chaque zone d'impression est modifiée et mémorisée par GeoMapper C'est-à-dire qu'aussi dans une ouverture ultérieure du fichier, les zones d'impression auront le dernier état de visibilité.

- ❶ Via la liste de sélection du gestionnaire des zones d'impression, vous pouvez toujours rendre visibles les zones masquées.

Voir aussi [Gestionnaire des zones d'impression](#)

Tourner une zone d'impression

Tourner une zone d'impression directement dans la fenêtre graphique.

Sélectionnez la zone d'impression dans la fenêtre graphique.

Appellez la commande depuis la barre multifonctionnelle (

▢) ou depuis le menu contextuel.

Indiquez dans le graphique la rotation de la zone d'impression. Lorsque vous bougez la souris, GeoMapper affiche l'aperçu de la rotation.

Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour fixer la rotation de la zone d'impression.

① Maintenez enfoncé la touche **Maj** pour commuter entre **Tourner** et **Déplacer** .

Déplacer une zone d'impression

Déplacer une zone d'impression directement dans la fenêtre graphique.

Sélectionnez la zone d'impression dans la fenêtre graphique.

Appeler la commande depuis la barre multifonctionnelle (

▢) ou depuis le menu contextuel.

Indiquez dans le graphique le nouveau point d'insertion de la zone d'impression. Lorsque vous bougez la souris, GeoMapper affiche l'aperçu du déplacement.

Cliquez sur le **bouton gauche de la souris** pour fixer la nouvelle position de la zone d'impression.

① Maintenez enfoncé la touche **Maj** pour commuter entre **Tourner** et **Déplacer** .

Zone d'impression: alignement des textes

Alignement de tous les textes à l'axe principal de la zone d'impression.

Sélectionnez la zone d'impression dans la fenêtre graphique.

Appeler la commande depuis la barre multifonctionnelle (

▢) ou depuis le menu contextuel.

Les textes dans la zone d'impression sont automatiquement alignés à l'axe principal de cette zone d'impression.

① L'alignement des textes est appliqué seulement aux objets avec une configuration de rotation *Marge de la feuille* resp. *Système de coordonnées* .

Tourner l'axe principal

Tourner l'axe principal d'une zone d'impression.

L'axe principal sert à l'orientation des textes et des étiquettes sur le plan.

Sélectionnez la zone d'impression souhaitée dans le graphique.

Appeler la commande depuis la barre multifonctionnelle (

▢) ou depuis le menu contextuel.

Indiquez dans le graphique la rotation de l'axe principal. Lors que vous bougez la souris, GeoMapper affiche l'aperçu de la rotation.

Cliquez sur le **bouton gauche de la souris** pour fixer la rotation de l'axe principal.

⚠ Lors de la rotation de l'axe principal, la géométrie de la zone d'impression n'est pas modifiée. Mais l'orientation des textes et des étiquettes dans la zone d'impression est bien évidemment modifiée.

Rendre rectangulaire

Rendre rectangulaire une zone d'impression polygonale.

Sélectionnez la zone d'impression dans la fenêtre graphique.

Appeler la commande depuis la barre multifonctionnelle (

▢) ou depuis le menu contextuel.

GeoMapper modifie la zone d'impression dans une forme rectangulaire.

⚠ Le rectangle est orienté selon l'axe principale de la zone d'impression. Si cet axe est tourné, le rectangle est tourné aussi.

- ❗ Il faut donc contrôler la position de la zone d'impression après cette opération! Après la modification de la zone d'impression, son centre de gravité se trouve sur la position du centre de gravité originale. Dans la plupart des cas il faut le déplacer à la position souhaitée.

Protocole

Protocole

Le Protocole contient toutes les informations relevantes sur les étapes de travail exécutées.

- ❗ Vous pouvez désactiver le protocole dans les paramètres du fichier. Dans ce cas, tous les blocs de protocole existants sont également supprimés.

On distingue trois types de protocole:

Le **Protocole de travail** rapporte toutes les actions relevantes exécutées lors d'une session de travail.

Le **Protocole utilisateur** rapporte toutes les actions juriquement 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.

- ❗ Dans le protocole d'erreurs, les points erronés sont insérés comme lien, en cliquant sur ce lien on peut accéder directement au point sur le plan.

Blocs de protocole

Avec les petites flèches on peut passer d'une page à l'autre. Avec la flèche vers le bas une liste de tous les enregistrements de protocole s'ouvre.

Recherche dans le protocole

Saisissez la clé de recherche.

Utilisez les flèches vers le haut et vers le bas pour accéder à l'emplacement le plus proche du terme recherché.

Agrandir le texte

Vous pouvez modifier la taille du texte dans le protocole en appuyant sur la touche [Ctrl] tout en tournant la molette de la souris.

Autres fonctions dans le protocole

- Le protocole complet ou des parties de protocole, peuvent être imprimées. Voir [Imprimer le protocole](#)
- Le protocole complet ou des parties de protocole, peuvent être enregistrées en format HTML. Voir [Exporter le protocole](#)

- ❗ La description pour la personnalisation de l'en-tête et du pied de page se trouve [ici...](#)

Imprimer le protocole

Sélectionnez les blocs de protocole à imprimer. Cliquez sur **Tout sélectionner** pour cocher tous les blocs de protocole, cliquez sur **Tout désélectionner** pour vider toutes les cases à cocher.

- ❗ Lors de l'ouverture du dialogue, toutes les blocs qui ont été déjà imprimés, ne sont pas cochés.

Cliquez enfin sur **Impression**

Options

Premier numéro de page: Si vous avez déjà mémorisé des pages précédentes dans votre dossier, ici vous pouvez modifier le numéro de page pour la première page. En impression le numéro de page reçoit le numéro saisi ici.

❶ Cliquez sur **Aperçu** pour contrôler le protocole avant l'impression.

❶ Informations sur l'en-tête et le pied de page sont disponibles [ici ...](#)

En-tête et Pied de page

Lors de l'impression du protocole, avec GeoMapper l'en-tête et le pied de page livré en standard, sont insérés.

Le contenu est défini dans les fichiers *Standard.header* resp. *Standard.footer* (voir [Vue d'ensemble sur les fichiers](#)). Ces fichiers contiennent un layout d'exemple, mais ils peuvent être personnalisés, selon vos exigences avec un simple éditeur de HTML.

Dans ces fichiers on peut aussi insérer des *\$Variables\$*, de manière à ce que, en impression, sortent de vraies valeurs:

Nom variable	Signification
\$CurrentDate\$	Date courante
\$CurrentPage\$	Numéro page courante
\$CurrentUser\$	Utilisateur courant
\$ Projekteinstellung \$	Paramètre de projet au choix



Ajouter la ligne suivante dans l'en-tête du protocole *Standard.header* Page: *\$CurrentPage\$*
 GZ: *\$ProjectName\$*

et vous obtiendrez le résultat suivant:

□

❶ Les personnalisations pour l'en-tête et le pied de page, doivent être effectuées une seule fois et seront utilisées automatiquement dans chaque impression de protocole.

❶ Vous pouvez également utiliser un logo (d'entreprise) dans l'en-tête du protocole. Si le fichier graphique est enregistré dans le répertoire *C:\ProgramData\rmDATA\GeoMapperSE\Templates\Protocol*, il suffit d'indiquer le nom du fichier, sinon il faut indiquer le chemin d'accès au fichier graphique sous forme de chemin absolu.

Exporter le protocole

Sélectionnez les blocs de protocole à exporter en format HTML.

❶ Lors de l'ouverture du dialogue, toutes les blocs qui ont été déjà imprimés, ne sont pas cochés.

Saisissez le nom pour le fichier d'exportation.

Cliquez sur **Exporter**

❶ Lors de l'exportation, l'en-tête et le pied de page ne sont pas insérés.

Zone layout

Général

Dans la zone layout vous pouvez finaliser vos plans. A la zone layout appartiennent le cartouche, la légende, la vue d'ensemble, la barre d'échelle, etc.

Menu: [Fichier / Insérer zone layout]

Créer une zone layout, voir [Fichier.Créer zone layout](#)

Modifiez la zone layout comme vous le souhaitez. Dans ce but, quand vous vous trouvez dans le plan, vous avez à disposition:

un menu dédié et une barre d'outils pour modifier les éléments de layout

un [gestionnaire d'éléments de layout](#) pour créer des nouveaux éléments de layout

un [gestionnaire des propriétés](#) pour définir les propriétés et

les [priorités d'affichage](#)

Imprimez la zone layout ou exportez-la dans un fichier DWG/DXF.

Quand vous vous trouvez dans la zone layout, entre autres vous avez:

dans le menu les commandes pour modifier le plan

dans le gestionnaire des éléments de layout tous les objets que vous pouvez insérer dans le plan

l'aperçu de la priorité d'affichage

Menu

Avec les commandes de menu suivantes, vous pouvez traiter les éléments de layout:

[Modifier / Déplacer élément de layout]: Sélectionnez un ou plusieurs éléments de layout et ensuite le point de départ et final du déplacement, pour repositionner les éléments.

[Modifier / Supprimer élément de layout]: Sélectionnez un ou plusieurs éléments à enlever de la zone layout.

[Modifier / Copier éléments de layout]: Copiez l'élément sélectionné dans le presse-papier. La commande peut être appelée aussi avec Ctrl+C.

[Modifier / Insérer éléments de layout]: L'élément précédemment copié dans le presse-papier est inséré dans la zone layout courante. La commande peut être appelée aussi avec Ctrl+V.

[Modifier / Editer le texte]: Sélectionnez et modifiez le texte avec l'éditeur de texte.

Gestionnaire des éléments de layout

Gestionnaire des éléments de layout

Dans le gestionnaire des éléments de layout vous trouvez tous les éléments que vous pouvez insérer dans un plan.

Pour les plans, les éléments de layout suivants sont disponibles:

Zones d'impression

Ici vous voyez toutes les zones d'impression du fichier. Avec le gestionnaire des zones d'impression vous pouvez ajouter d'autres zones d'impression dans la zone de dessin. (Voir le Gestionnaire des zones d'impression [ici](#)).

Sélectionnez une zone d'impression

Indiquez sur le plan la position où la zone d'impression doit être insérée.

Éléments de la zone d'impression

Ces éléments appartiennent à une zone d'impression spécifique, car ils s'adaptent dynamiquement à cette zone. Par exemple la flèche du nord est orientée automatiquement selon la rotation de la zone d'impression. La légende contient seulement les éléments de la zone d'impression. Le quadrillage et les croix des coordonnées sont insérées seulement pour la zone d'impression sélectionnée.

Sélectionnez un élément de zone d'impression

Sélectionnez une zone d'impression

Éléments de layout

Les vues d'ensemble contiennent une petite représentation du dessin, dans lequel les zones d'impression sont dessinées en rouge.

Avec des lignes, des rectangles, des textes et des images vous pouvez habiller vos plans. Il y a les éléments de layout suivants:

[Vue d'ensemble](#) (rectangulaire ou polygonale)

[Éléments graphiques](#) comme lignes, rectangles

[Textes](#)

[Images](#)

[Fichiers PDF](#)

Registre de coordonnées



Cet élément est disponible seulement dans le module "Plan de fractionnement Autriche".

Les registres de coordonnées précédemment créés à l'aide de la commande [Registre coordonnées-Assistant pour le layout] (. . /plan de partage/kvzassistant plan) sont listés ici et peuvent être insérés dans la zone de plan active.

Symboles supplémentaires

Sélectionnez un symbole

Indiquez sur le plan la position où le symbole doit être inséré.



Dans gabarit de feuille vous pouvez définir un fichier de symboles, ainsi d'avoir accès à d'autres symboles. Par ex. pour personnaliser une légende fixe.

Attributs de fichier

Des informations générales sur le fichier, peuvent être gérées dans les paramètres de fichier et imprimées dans tous les plans. Pour ce faire utilisez les attributs de fichier enregistrés comme paramètres de fichier. Dès que les attributs de fichier existent dans votre fichier, ils peuvent être utilisés dans le gestionnaire des éléments de layout pour vos plans et vos gabarits de feuille.

Sélectionnez un attribut

Indiquez sur le plan la position où l'attribut doit être inséré.

Attributs depuis rmDATA GeoProject

Si vous travaillez avec la gestion de projets de rmDATA, vous pouvez utiliser aussi les attributs relatifs.

Sélectionnez un attribut

Indiquez sur le plan la position où l'attribut doit être inséré.

Vue d'ensemble

Avec une vue d'ensemble sur le plan vous insérez un extrait plus grand de la région dans le but de donner une meilleure orientation autour de la zone d'impression.

Vue d'ensemble rectangulaire

Sélectionnez la vue d'ensemble dans le gestionnaire d'éléments de layout.

Sélectionnez dans le plan le 1er coin.

Sélectionnez dans le plan le coin opposé en diagonale.

La vue d'ensemble est insérée. Toutes les zones d'impression du plan sont représentées dans la vue d'ensemble en rouge.

Vue d'ensemble polygonale

Sélectionnez la vue d'ensemble dans le gestionnaire d'éléments de layout.

Sélectionnez dans le plan les sommets du polygone de la vue d'ensemble.

La vue d'ensemble est insérée. Toutes les zones d'impression du plan sont représentées dans la vue d'ensemble en rouge.



L'échelle de la vue d'ensemble est calculée automatiquement selon la dimension de la vue d'ensemble. Via la configuration définissez, quels objets doivent être affichés pour les grandes échelles.

Lignes, rectangles

Insertion de lignes et rectangles pour créer le cartouche.

Lignes

Sélectionnez "Ligne" dans le gestionnaire d'éléments de layout

Cliquez le point de départ sur le plan

Cliquez le point final sur le plan

Rectangles

Sélectionnez "Rectangle" dans le gestionnaire d'éléments de layout

Cliquez le premier coin sur le plan

Cliquez une deuxième fois sur le plan pour le coin opposé en diagonale

Textes

Insertion de textes dans le plan.

Sélectionnez "Texte" dans le gestionnaire d'éléments de layout

L'éditeur de textes s'ouvre

Saisissez le texte et sélectionnez le style de texte, la hauteur de caractères, etc.

Placez le texte dans le plan.

Images

Insertion d'images dans les plans, par exemple le logo de votre société.

Sélectionnez "Image" dans le gestionnaire d'éléments de layout

Indiquez la position dans le plan avec un clic de la souris

Saisissez le nom du fichier dans la fenêtre des propriétés

Adapter au plan la taille de l'image.

❗ Lors du redimensionnement de l'image, maintenez enfoncé la touche majuscule pour ne pas changer le rapport hauteur/largeur de l'image.

Fichiers PDF

Insertion de fichiers PDF, par ex. un registre de coordonnées en PDF, dans le plan.

Sélectionnez "PDF" dans le gestionnaire d'éléments de layout

Le dialogue suivant s'ouvre:

Fichier PDF: Sélectionnez le fichier PDF avec le bouton

Pages de-à: Définissez les pages souhaitées - à condition que le PDF contienne plusieurs pages. Si le champ est laissé vide, toutes les pages sont insérées.

Disposition: Pour plusieurs pages, définissez si les pages doivent être insérées les unes sur les autres (disp.verticale) ou côte à côte (disp.horizontale).

Arrière-plan: L'arrière-plan du PDF peut être défini transparent, ainsi les éléments de layout sous-jacents restent visibles.

Terminez le dialogue avec

Sélectionnez le point d'insertion dans le plan.

❗ Si vous insérez plusieurs pages en une fois, ensuite vous pouvez encore les traiter singulièrement.

Actualiser le fichier PDF

Le fichier PDF inséré est mémorisé dans votre fichier GeoMapper. A chaque passage dans la zone de layout, GeoMapper vérifie si entretemps le fichier PDF n'a pas été changé. Si le fichier est changé, vous pouvez décider si garder l'original dans le fichier GeoMapper, ou reprendre les modifications.

Adapter les pages PDF dans le plan

Les simples pages PDF peuvent encore être déplacées, redimensionnées, et coupées.

Sélectionnez la page PDF

Sur le bord et au centre du PDF des petits carrés bleus sont affichés (nommées poignées).

Cliquez sur les poignées:

Au centre: pour déplacer la page.

Aux coins: pour redimensionner les côtés.

 Lors du redimensionnement du PDF, maintenez enfoncé la touche majuscule pour ne pas changer le rapport hauteur/largeur de la page.

Sur le bord: pour couper le PDF à la mesure souhaitée.

Déplacer un élément de layout

Fonction disponible via le menu "Editer" ou via sélection des éléments dans le plan.

Menu: [Editer / Déplacer élément de layout]

Appelez la commande

Sélectionnez les éléments de layout à déplacer

Terminez la sélection avec **Enter**

Sélectionnez le point de départ

Sélectionnez le point de destination du déplacement

Alternative Déplacer les éléments graphiquement:

Sélectionnez les éléments de layout dans le plan

Au centre des éléments sélectionnés, un carré bleu, dit "poignée" est affiché.

Cliquez sur le poignée

Ainsi les éléments sélectionnés sont comme accrochés à la souris

Cliquez sur la nouvelle position, où vous souhaitez déplacer les éléments.

Lors du déplacement des éléments, vous pouvez aussi les aligner à des autres éléments. Dans ce but des lignes rouges auxiliaires sont montrées.

Copier des éléments de layout

Copier les éléments de layout via le menu Editer ou par sélection des éléments dans le plan.

Menu: [Editer / Copier élément de layout]

Sélectionnez les éléments de layout à copier

Appelez la commande

Les éléments sont enregistrés dans le presse-papier et peuvent être copiés dans d'autres plans ou gabarits de plan.

Alternative Raccourci clavier

Sélectionnez les éléments de layout dans le plan

Appuyez sur **Ctrl** + **C**

Les éléments sont enregistrés dans le presse-papier et peuvent être copiés dans d'autres plans ou gabarits de plan.

Coller des éléments de layout

Coller les éléments de layout via le menu Editer ou par sélection des éléments dans le plan.

Menu: [Editer / Coller éléments de layout]

Appelez la commande.

Les éléments précédemment copiés dans le presse-papier sont comme accrochés à la souris.

Cliquez sur le point où vous souhaitez placer les éléments.

Alternative Raccourci clavier

Appuyez sur **Ctrl** + **V**.

Cliquez sur le point où vous souhaitez placer les éléments.

Supprimer des éléments de layout

Supprimer des éléments de layout via le menu Editer ou par sélection des éléments dans le plan.

Menu: [Editer / Supprimer élément de layout]

Appelez la commande

Sélectionnez les éléments de layout à supprimer

Terminez la sélection avec

Alternative Supprimer les éléments graphiquement:

Sélectionnez les éléments de layout dans le plan

Appuyez sur la touche

Supprimer un registre des coordonnées

Supprimer un registre des coordonnées

Menu: [Editer / Supprimer registre des coordonnées]

Appelez la commande

Sélectionnez le registre des coordonnées

L'objet registre des coordonnées et ses événements relatifs dans toutes les zones layout sont effacés

Réseau de coordonnées

Insertion d'un réseau de coordonnées dans le plan avec les étiquettes relatives.

Quand vous insérer dans le plan les croix de coordonnées, les croix peuvent être étiquetées et ensuite les étiquettes peuvent être affichées ou masquées.

Etiqueter un réseau de coordonnées

Editer / Etiqueter quadrillage

Appelez la commande

Sélectionnez une ou plusieurs croix à étiqueter.

Les coordonnées sont étiquetées à coté du symbole.

Déplacer les étiquettes des croix du quadrillage

Editer / Déplacer étiquettes des croix du quadrillage

Appelez la commande

Sélectionnez les simples étiquettes des coordonnées

Après la sélection d'une étiquette, indiquez la nouvelle position avec la souris.

Supprimer étiquettes du quadrillage

Editer / Supprimer étiquettes du quadrillage

Appelez la commande

Sélectionnez une ou plusieurs croix dont l'étiquette doit être effacée.

Masquer croix du quadrillage

Editer / Masquer croix du quadrillage

Appelez la commande

Sélectionnez les simples croix qui par la suite ne doivent plus être affichées.

Afficher croix du quadrillage

Editer / Afficher croix du quadrillage

Appelez la commande

Toutes les croix masquées sont affichées à nouveau.

Editer le texte

Modification d'un texte, de la police, de la hauteur de caractères...

Double-cliquez sur le texte.

Le texte est ouvert dans l'éditeur de texte.

Gestionnaire des propriétés

Dans le gestionnaire des propriétés vous pouvez modifier les mises en page ou l'aspect des éléments de layout insérés.

Voir aussi [comment](#) modifier une zone d'impression.

Modifier des mises en page

Assurez-vous qu'aucun élément de layout ne soit sélectionné. Dans ce but terminez la sélection avec **ESC** ou cliquez sur une partie vide du plan.

Le gestionnaire des propriétés vous montre:

Nom: Nom du plan. Tous les plans dans GeoMapper sont affichés triés par nom.

Format du papier: Sélectionnez un des formats prédéfinis.

Orientation: Format vertical ou paysage

Hauteur, largeur: Dimensions du papier selon le format du papier. Pour créer vos propres formats, vous pouvez personnaliser ces valeurs.

❶ Quand vous modifier un gabarit de feuille, ici vous pouvez aussi sélectionner un fichier de symboles. (Voir [Créer un gabarit de feuille](../planbereich/planvorlageerstellen))

Modifier des éléments de layout

Sélectionnez un élément de layout dans le plan ou dans la liste de priorité d'affichage.

Les propriétés sont affichées dans le gestionnaire des propriétés, où vous pouvez les personnaliser.

❶ Les textes sont modifiables via le gestionnaire des propriétés ou avec un double-clic, dans ce dernier cas, l'éditeur de textes s'ouvre.

Modifier une zone d'impression

Modifier les informations affichées dans une zone d'impression.

Sélectionnez une zone d'impression

Dans le manager des propriétés, vous pouvez faire les modifications suivantes:

Onglet Propriétés: Sélectionnez l'affichage, la vue et l'échelle

Onglet Visualisation: Ici tous les types d'objets du fichier et les données externes sont affichés. En cliquant sur ;objets ou les sources de données.

Charger un état d'affichage: Pour charger un état de visibilité enregistré ou l'état d'affichage courant depuis la zone de dessin, cliquez sur l'oeil dans la barre de recherche et sélectionnez la vue souhaitée.

Onglet Filtre: Sélectionnez le filtre, à appliquer à cette zone d'impression.

❶ Lors de la création d'une zone d'impression, les visibilitées courantes et le filtre défini, sont repris.

❶ Les modifications sont enregistrées dans la zone d'impression. Si la zone d'impression est utilisée dans un autre plan, les modifications sont aussi efficaces sur ce plan.

Priorité d'affichage

Dans la fenêtre de priorité d'affichage vous pouvez définir les éléments à mettre en haut et ainsi les rendre visibles.

Les éléments de layout sont dessinés les uns sur les autres. Plus un élément se trouve en haut dans la liste, plus tard il sera dessiné

et ainsi il se trouvera superposé aux éléments de layout précédemment dessinés.

Cliquez sur un élément avec la souris et maintenant enfoncé le bouton, glissez l'élément à la position souhaitée.

❗ Quand vous cliquez un élément dans la fenêtre de priorité d'affichage, l'élément est sélectionné dans le plan et ainsi vous pouvez le modifier aussi avec le manager des propriétés.

Imprimer une zone layout

Imprimer une zone layout

Impression d'une zone layout

Menu: [Fichier / Imprimer zone layout]

Dans le dialogue suivant vous pouvez imprimer les zones layout.

Sélectionnez l'imprimante souhaitée. La dernière imprimante utilisée est automatiquement proposée.

Selon les besoins, sélectionnez les options suivantes:

Format du papier: Proposé selon la zone layout. Si le format n'était pas supporté par l'imprimante, le format standard de l'imprimante est affiché.

Orientation: Proposé selon la zone layout.

Dimension originale de la zone layout: Si on utilise un format personnalisé (comme 4 fois A4), alors les imprimantes PDF ne reconnaissent pas ce format. Cochez alors cette option. Ainsi la zone layout est envoyée à l'imprimante dans sa dimension définie. Cette option est bien évidemment utilisable seulement avec des imprimantes ou traceurs capables de traiter ces dimensions spéciales.

Aides supplémentaires:

[Imprimer zone layout - Options avancées](#)(optionnelles)

[Restrictions](#) pour l'impression

Imprimer une zone layout - Options avancées

Impression d'une zone layout Menu: [Fichier / Imprimer zone layout]

Dans cette page vous pouvez définir les options avancées.

Style de tracé courant Si des couleurs ou des épaisseurs de ligne spécifiques apparaissent différemment en impression, il est possible de gérer le problème avec une table de styles de tracé. Pour chaque couleur (Index des couleurs) on peut définir une couleur/épaisseur de ligne alternative.

Les tables de styles de tracé sont enregistrées dans le répertoire **C:\ProgramData\rmdATA\GeoMapperSE\Templates\Printing** et présentent 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 (jaune) en impression est représentée avec la couleur 3 (verte) et avec une épaisseur de ligne de 0.5 mm.



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

Imprimer transparence Les couleurs en transparence sont imprimées seulement si vous activez cette option.



Pas toutes les imprimantes (surtout les imprimantes Postscript) sont capables d'imprimer la transparence. Dans tous les cas l'impression prend plus d'espace de mémoire et aussi beaucoup de temps de calcul! Nous vous conseillons:

- Définissez les images et les fichiers PDF dans la zone layout avec la priorité d'affichage la plus basse. Ainsi les impressions conséquentes sont au moins plus petites.
- Utilisez le moins possible les couleurs transparentes pour les objets, mais plutôt les couleurs claires. Ainsi vous n'avez pas besoin d'activer l'option "Imprimer transparence".
- Utilisez un pilote d'imprimante, qui ne travaille pas avec PostScript, mais plutôt avec e.g. PCL.

Imprimer seulement les objets nécessaires Pour les objets qui rentrent dans la zone d'impression, seulement la partie à l'intérieure 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 ils existent 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 apparaisse 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.

Exporter une zone layout

Exportation de zones layout dans un fichier DWG ou DXF

Menu: [Fichier / Exporter zone layout]

Sélectionnez avec le bouton le nom et le format du fichier. Un fichier avec le nom de la zone layout et le dernier format utilisé, est proposé.

Sélectionnez une des options d'exportation:

Exporter le plan avec coordonnées originales: Dans le fichier DWG/DXF le plan se trouve dans la même position des points du fichier.

Exporter le plan avec coordonnées locales: Dans le fichier DWG/DXF le coin en bas à gauche du plan se trouve à l'origine.

Exporter le plan avec coordonnées locales sans réduction de projection: Dans le fichier DWG/DXF le coin en bas à gauche du plan se trouve à l'origine. Le plan est corrigé avec le facteur de réduction selon les paramètres de fichier. Ici le facteur de réduction est appliqué à toutes les parties du plan.

Si vous avez sur le plan plusieurs zones d'impression, sélectionnez la zone d'impression pour le géoréférencement. Selon l'option choisie on a les résultats suivants:

Exporter le plan avec coordonnées originales: Les points de la zone d'impression sélectionnée ont les coordonnées originales. Les autres zones d'impression sont conformément orientées.

Exporter le plan avec coordonnées locales: L'échelle de la zone d'impression sélectionnée est utilisée. Si vous mesurez des distances dans cette zone d'impression vous obtenez donc les valeurs du plan. Les données des autres zones d'impression, pour une image du plan adaptée, sont conformément orientée. Ici les valeurs du plan ne sont pas mesurables.

Exporter le plan avec coordonnées locales sans réduction de projection: L'échelle de la zone d'impression sélectionnée est utilisée et le plan complet est corrigé. Si vous mesurez des distances dans la zone d'impression sélectionnée, vous obtenez les valeurs réelles en nature. Les données des autres zones d'impression, pour une image du plan adaptée, sont conformément orientée. Ici les valeurs réelles ne sont pas mesurables.

D'autres paramètres peuvent être définis dans la page du dialogue "Paramètres".

Publier une zone layout en PDF

Publication d'une zone layout dans un fichier PDF.

Menu: [Fichier / Publier zone layout en PDF]

Avec le bouton  saisissez le nom du fichier.

▢

Copier une zone layout

Cette commande permet de copier des zones layout d'un projet et optionnellement aussi les zones d'impression.

Menu: [Editer / Copier zone layout]

▢

Appeler la commande (la zone layout est copiée ensuite).

Saisissez un nom pour la nouvelle zone layout.

Optionnellement les zones d'impression relatives peuvent être copiées aussi.

Avec le bouton  le procédé est démarré et la nouvelle zone layout est créée.

Barre d'état

Barre d'état

Dans la barre d'état du programme - dès qu'un fichier est ouvert - vous pouvez lire les informations relevantes pour le travail.

La barre d'état se trouve au bord inférieur de la fenêtre d'application et contient:

Les coordonnées courantes de la souris en unités générales

▢ •

Le prochain numéro de point resp. le numéro de surface

▢ •

Insérez automatiquement les sommets: soit

▢ OU

▢ •

Option active (ein=on): Lors de l'insertion d'un nouvel objet sur une ligne, dans la ligne est inséré un sommet.

Option non active (aus=off): Lors de l'insertion d'un nouvel objet sur une ligne, dans la ligne n'est inséré aucun nouveau sommet.

Définition des options d'accrochage

▢ •

Définition des paramètres du mode Ortho

Soit

▢ OU

▢

Le mode Ortho peut être activé ou désactivé avec **F8**

Affichez sur le graphique l'épaisseur originale de la ligne ou affichez toutes les lignes sans épaisseur.

▢ •

Les types d'objet courants

▢

Information sur l'application d'un facteur de réduction sur le fichier

▢ •

Information sur l'application d'un arrondi sur le fichier

▢

Echelle de zoom courant sur le graphique

▢

Les *Valeurs standard courantes* pour les Attributs globaux

▢

Prochain numéro de point resp. de surface

Définir le prochain numéro

Les symboles vous montrent le prochain numéro attribué automatiquement au prochain point resp. à la prochaine surface. Le numéro est incrémenté en continu durant l'élaboration, de manière à ce que vous n'ayez pas à le saisir à chaque fois. Avec un *double-clic* sur

un des deux symboles vous passez dans un dialogue de configuration, où vous pouvez modifier cette valeur.

❶ Si vous donnez le prochain numéro GeoMapper vérifie que vous n'avez pas saisi un numéro déjà utilisé. Dans ce cas, il est impossible de confirmer l'entrée avec **OK**.

❶ Si vous donnez un Subname numérique, le Subname du *Prochain numéro d'objet* est incrémenté. Sinon c'est le Name qui est incrémenté.

Accrochage au point

Options d'accrochage

Les options d'accrochage permettent une configuration ciblée de l'accrochage aux objets, avec le but de pouvoir sélectionner facilement les objets désirés. Pour activer l'option nécessaire, cochez les cases désirées.

Point de base: Point d'insertion d'un bloc

Point d'arrivée: Point d'arrivée d'un segment

Point moyen: Point moyen d'un segment

Point d'intersection: Point d'intersection entre deux segments de ligne

Point projection orthogonale: Quand vous avez déjà créé un point d'une polyligne, alors vous pouvez définir le prochain point comme perpendiculaire à un autre segment.

Tangente: Si vous avez créé au moins un point d'une polyligne, vous pouvez placer le point suivant sur le point tangent d'un arc de cercle.

Point le plus proche: Le point le plus proche sur ce segment

Centre: Point moyen d'un arc

Sélectionnabilité des surfaces masquées: L'option *Sélectionnabilité des surfaces masquées* permet de sélectionner les surfaces non visibles durant l'élaboration dans le graphique. Si cette option est désactivée, les surfaces peuvent être sélectionnées seulement par un clic sur un symbole de point d'insertion ou sur un texte de surface et ne sont pas disponibles en sélectionnant d'autres objets dans la surface.

Accrochage point exclusif: Si l'option *Accrochage point exclusif* est active, lors du travail, le pointeur de souris ignore les objets bidimensionnels et les textes et capture seulement les points. Ainsi GeoMapper vous aide au cas où vous désirez reprendre seulement les coordonnées de points existants.

Accrochage aux objets non sélectionnables: Activez cette option lors de la construction de nouveaux objets pour pouvoir accrocher les objets protégés.

❶ Appuyez sur la touche **Alt** pour capturer seulement les géométries des objets. Cette fonction est très utile quand les numéros de point sont sur place.

❶ Appuyez sur la touche **Ctrl**, pour désactiver complètement l'accrochage aux objets.

❶ Les paramètres dans ce dialogue sont enregistrés à la fin du programme.

Types d'objets courants

Le type d'objet courant d'une classe d'objets est utilisé pour l'insertion automatique d'objets, lors des commandes suivantes:

Dessiner des polygones: Le type de point courant est inséré sur chaque sommet de la polygone

Constructions: Si un point est inséré par construction, les cotes de distance/contrôle données sont insérées dans le graphique.

Définir un type d'objet courant

Cliquez sur un type d'objet dans la barre d'état.

Définissez un filtre ou sélectionnez un groupe d'objets depuis la liste, pour trouver plus facilement le type d'objet désiré.

Sélectionnez le type d'objet

Réinitialiser le type d'objet courant

Cliquez sur

à côté du type d'objet

Insertion automatique de points

Sélectionnez le type de point approprié dans la barre d'état

Construire la polyligne. Un point du type sélectionné est inséré automatiquement sur chaque sommet.

❗ Choisissez "Aucun type", si vous ne désirez pas définir automatiquement aucun type d'objet. Choisissez "Sans type", si vous désirez insérer l'objet, mais vous voulez définir ultérieurement le type qu'il doit recevoir. Ces objets sont par contre visibles, uniquement quand l'affichage temporaire est activé.
(Voir [Activer la visibilité](#))

Insertion automatique de cotes

Sélectionnez le type de cote approprié dans la barre d'état

Construire la polyligne. Quand vous utilisez les méthodes de construction telles que les points de détails, les mesures données sont automatiquement insérées dans le graphique avec le type de cote désiré.

Insertion automatique de groupes

Sélectionnez le type de groupe approprié

Sélectionnez les objets que vous désirez regrouper

Sélectionnez dans le menu contextuel "Ajouter objets dans groupe"

Sélectionnez un point d'insertion dans le graphique

Mode Ortho

Avec le mode Ortho il est possible de construire en orthogonale dans le graphique.

Le Mode Ortho permet de dessiner de façon orthogonal des polygones et des surfaces ou d'insérer de façon orthogonal des points.

Le Mode Ortho peut être démarré ou stoppé avec la touche **F8**. En double cliquant sur le symbole dans la barre d'état vous ouvrez les paramètres du Mode Ortho.

Mode Ortho On:

Lors de la construction de polygones, surfaces, etc. indiquez avec la souris la direction désirée, saisissez la distance et cliquez sur **Enter**. A partir de l'angle de rotation défini, sélectionnez l'une des 4 directions orthogonales. Quand vous capturez un point, alors une projection se produit sur le point dans la direction donnée et la ligne est conduite jusqu'au point de projection orthogonale. Ainsi vous pouvez rapidement insérer un angle perpendiculaire:

Activez le Mode Ortho avec **F8**

Accrochez le point:

La ligne est conduite jusqu'au pied de la projection orthogonale. Pour le prochain sommet, accrochez à nouveau le point:

L'angle droit jusqu'au point est donc créé:

Mode Ortho Off:

Sans le Mode Ortho vous pouvez librement construire vos polygones, surfaces, etc. Quand vous accrochez un point, la ligne est dessinée exactement jusqu'à ce point. Ce mode vous permet de saisir une distance et ainsi la ligne sera insérée dans la direction

courante et avec la distance donnée.

Paramètres du Mode Ortho (définition de la rotation):

Double cliquez sur le symbole Mode Ortho dans la barre d'état.

Angle: L'angle de rotation de l'orthomode. Pour réinitialiser l'angle cliquez sur .

Aligner : Aligner, dans le graphique, l'angle à un segment ou à deux points

Mode Ortho Actif (F8): L'orthomode est actif ou non

Valeurs par défaut

La valeur par défaut pour les attributs globaux est appliquée à chaque insertion de types d'objets qui utilisent ces attributs, par exemple:

Dessiner des polygones: Configurez par exemple une *Limite d'immeuble* de manière que l'attribut *Etat* utilise un attribut globale, ainsi vous pouvez digitaliser différentes limites sans devoir à chaque fois saisir ce champ obligatoire dans le dialogue des propriétés.

Dessiner des cotes : Vous pouvez obtenir le même résultat en définissant l'attribut *Herkunft (Origine)* de la valeur de la cote comme référence à un attribut global; ainsi vous pouvez passer facilement entre *mesuré* et *calculé* lors de l'insertion des cotes sans devoir fermer le dialogue des propriétés.

etc.

Appelez les paramètres des **Valeurs par défaut** via la barre d'état

GeoMapper affiche les valeurs courantes pour la prochaine utilisation de cet attribut:

Modifiez les valeurs selon vos exigences et confirmez le dialogue avec 

Dès la prochaine insertion d'un type d'objet, avec un de ces attributs, ce dernier sera automatiquement rempli avec la valeur prédéfinie.

 S'il s'agit d'un attribut obligatoire, le dialogue des propriétés n'affiche plus l'invitation à le saisir.

Fig.: L'objet *Limite d'immeuble* est directement inséré avec l'état *Strittig (Litigieux)*

 Quand vous désirez temporairement supprimer les valeurs par défaut, utilisez l'option dédiée qui se trouve sur le menu contextuel **Bouton droit de la souris / Réinitialiser aux valeurs standard** . Si l'attribut en question est obligatoire, vous acceptez que le dialogue des propriétés revienne à s'afficher.

Vue-3D

Vue en 3 dimensions des données de la zone de dessin

Visualiser / masquer un nuage de points 3D

Activez la Vue-3D dans la barre d'outils avec le bouton

 et la vue est à nouveau masquée.

 Les objets relativement loins de la position de la caméra, sont représentés comme transparents.

- ❶ Les classes d'objets suivantes ne sont pas visualisées dans la Vue-3D:
- Symboles de polygones
 - Surfaces
 - Textes
 - Cotes
 - Calculs de volume
 - Profils

- ❶ Les textes sont toujours représentés comme debuts, ainsi qu'être bien lisibles. Dans les paramètres d'utilisateur vous pouvez masquer les textes.

- ❶ Pour les polygones seulement la ligne de base ("Linie1") est représentée. La représentation n'est pas mise en premier plan et les arrondis sont ignorés.

Sélection resp. choix de données

Tous les objets peuvent être sélectionnés aussi dans la Vue-3D. En outre il est possible, lors de la construction, d'acquérir de simples coordonnées 3D dans la représentation 3D ("Picking"). Sur la coordonnée concernée un marqueur (croix rouge) est affiché. Ici les règles suivantes sont valables:

Tolérance de sélection et de "Picking": Le paramètre d'utilisateur "Accrochage aux objets" défini dans le "Rayon d'accrochage" est utilisé (valeur en pixels).

Symboles: Le point d'insertion est automatiquement livré (la seule "véritable" Info-3D d'un symbole).

Segments de ligne: Exclusivement le point de départ et de fin sont livrés (aucun point moyen, ...).

Nuage de points: Seulement un point du nuage de points est livré. Si en raison de la tolérance plusieurs points sont concernés, le point livré est le plus proche au rayon de sélection ("pick ray"). (Note: non pas le point avec la plus petite distance depuis la caméra).

Quand le mode "Smart Pick" du module Géomètre Virtuel est activé, ceci est exclusif - seulement les points du nuage de points sont livrés.

Zoom et Pan

Pour la navigation dans la Vue-3D, utilisez les boutons suivants de la souris:

Roulette: Zoom dans la Vue-3D.

Ctrl + Roulette: Zoom dans la Vue-3D par petits pas.

Shift + Roulette: Ainsi vous bougez la caméra vers les données et vous pouvez avancer encore le zoom dans la Vue-3D.

Shift + Ctrl + Roulette: Ainsi vous déplacez la caméra vers les données par petits pas.

Double-clic avec le bouton central: Vue standard sur les données (comme juste après l'activation de la Vue-3D)

Double-clic avec le bouton droit: Placer le point central sur l'objet au dessous du pointer de la souris

Bouton droit + mouvement de la souris: Rotation de la caméra autour du point central courant ("Orbit").

Bouton central + Shift + mouvement de la souris: Rotation (pivoter) du point central courant autour de la caméra ("Sweep")

Bouton central + mouvement de la souris: Déplacement du point central et de la caméra orthogonalement à la direction de visée ("Pan")

Dans le Slider vous voyez la plage d'altitudes des données. Cliquez simplement sur l'altitude souhaitée pour afficher les données qui se trouvent à cette altitude.

- ❶ Utilisez cette fonction pour vous positionner rapidement à la hauteur où vous voyez les données erronées relatives.

- ❶ Si il y a des données avec une altitude non valable, pour ces données l'altitude 0 est affectée, ainsi elles sont affichées dans la Vue-3D.

Affichage de la position de la caméra et de l'angle d'ouverture dans la zone de dessin

Dans la zone de dessin, la portion visible dans la Vue-3D est affichée avec 2 lignes bleues. Quand vous faites un zoom, un pan ou une rotation dans la Vue-3D, les lignes bleues sont automatiquement adaptées.

Fenêtre d'affichage

Afficher les différents éléments dans une propre fenêtre.

Quand lors du travail vous souhaitez contrôler quelque chose dans une autre position, ouvrez la fenêtre d'affichage avec le bouton sur la barre d'outils.

La fenêtre d'affichage est particulièrement utile dans les applications suivantes:

Lors de l'ajustage de données externes, ouvrez une deuxième fois la zone de dessin ainsi vous pouvez sélectionner les points de calage autant dans la zone de dessin que dans la fenêtre d'affichage.

❗ Les données externes sont affichées seulement dans la zone de dessin.

Lors de l'élaboration de profils, ouvrez la fenêtre d'affichage avec la zone de dessin courante, pour insérer dans le profil des points additionnels, de simples points ou des lignes, ou des objets intersectants le profil ou encore pour mesurer des distances.

❗ La zone de dessin et chaque profil peuvent être ouverts une seule fois dans la fenêtre d'affichage.

Gestionnaire des données

Classes d'objets

Vue d'ensemble

Description des classes d'objets utilisées par rmDATA GeoMapper

Les classes d'objets suivantes sont supportées par rmDATA GeoMapper

Point

Polyligne

Symbole-2-Points

Symbole-3-Points

Symbole de polyligne

Texte

Cote de distance

Cote angulaire

Cote d'arc

Cote de ligne de base

Groupes

Pour le module *Modèle de terrain*

Modèle de terrain

Calcul de volume

Représentation thématique

Pour le module *Profils*

Profils

Point Les points sont représentés sur le plan sur une position univoque normalement par un bloc (symbole). Les points peuvent avoir un nom (Numéro de point), qui doit être univoque dans le projet. Mais il est possible d'insérer des points sans nom. *Pour plus d'informations sur les points, voir [ici](#).*

Symbole-2-Points Représentation d'un symbole référé à 2 positions. Ici la 2ème position est utilisée pour mettre à l'échelle et/ou tourner le symbole. Exemple d'application: dessin fidèle à l'échelle de chambres rondes ou de couronnes d'arbres. *Pour plus d'informations sur les symboles-2-points, voir [ici](#).*

Symbole-3-Points Représentation d'un symbole référé à 3 positions. La 2ème et la 3ème position définissent respectivement les

dimensions et la rotation du symbole. Exemple d'application: dessin fidèle à l'échelle de chambres rectangulaires ou d'armoires électriques qui ont été levées par trois points. *Pour plus d'informations sur les symboles-3-points, voir [ici](#).*

Polyligne Les polygones sont des objets linéaires composés éventuellement par des lignes parallèles. Elles sont composées par des segments. Un segment est une droite ou un arc. Les segments d'une polygones sont représentés aux choix comme lignes/arcs ou comme une polygones. *Pour plus d'informations sur les polygones, voir [ici](#).*

Symbole de polygones Le symbole de polygones est un symbole, affiché toujours avec une polygones, la position du symbole est toujours dérivée depuis la polygones relative. Exemple d'application: Symbole de conduite, attaches. *Pour plus d'informations sur les symboles de polygones, voir [ici](#).*

Surface Une surface est un nom de surface ou un symbole avec éventuellement une relation avec une polygones de contour. Une surface peut avoir un ou plusieurs points d'insertion et si lors de l'insertion elle possède une polygones de contour, la superficie est calculée automatiquement. Les surfaces avec un nom, doivent posséder un numéro de surface univoque. *Pour plus d'informations sur les surfaces, voir [ici](#).*

Texte Les textes libres servent pour les descriptions sur le plan, qui n'appartiennent pas à un objet déterminé. *Pour plus d'informations sur les textes, voir [ici](#).*

Cote de distance Les cotes de distance représentent graphiquement la mesure d'une distance, soit comme simple texte de cote ou aux choix avec lignes de repères, lignes de cote et flèches de cote ou symboles de cote. *Pour plus d'informations sur les cotes de distance, voir [ici](#).*

Cote d'arc Elle permettent de coter un arc. Avec cette cote on peut annoter le rayon, la longueur d'arc, la corde d'arc et la flèche. *Pour plus d'informations sur les cotes d'arc, voir [ici](#).*

Cote angulaires Elle permettent de coter un angle. Comme pour les cotes de distance, l'affichage des cotes angulaires est très flexible. Il est possible de coter l'angle interne ou externe. *Pour plus d'informations sur les cotes angulaires, voir [ici](#).*

Cote de ligne de base Les cotes de ligne de base représentent les mesures le long la ligne de base et normales à elle. Les applications vont de la cote de points, par les cotes en série, jusqu'aux cotes orthogonales. *Pour plus d'informations sur les cotes de ligne de base, voir [ici](#).*

Groupes Les groupes permettent de regrouper plusieurs objets pour les éditer ensemble.

Modèle de terrain Visualisation du maillage triangulaire lors du calcul d'un modèle de terrain et représentation des courbes de niveau.

Calcul de volume Représentation des prismes pour les remblais et les déblais après un calcul en volume.

Représentation thématique Visualise l'altitude en colorant le maillage triangulaire du modèle de terrain.

Profils Basé sur n'importe quel polygones, vous pouvez utiliser cette classe d'objet pour représenter le profil.

Points

Description de la classe d'objets **Point**

Les points sont tous les objets possédant un point de référence librement choisi. Sous cette définition on retrouve les points de mensuration, mais aussi les simples symboles. Les points peuvent avoir aussi un nom, mais celui-ci n'est pas obligatoire. Ainsi il est facile de différencier les points de mensuration de les simples symboles.

Propriétés d'un point

Nom du point: Le nom de point est subdivisé en 3 parties: La Region, le Name et le Subname. Le point peut avoir un nom, mais le nom n'est obligatoire. Quand un nom est donné, il doit être univoque dans le projet.

Informations géométriques: Un point est toujours référé à une position. Elle peut être à 2 ou 3 dimensions. L'altitude "0" d'un point est valable, au contraire si l'attribut d'altitude est vide alors l'altitude est considérée "NON valable".

Les Symboles-2-points

Description de la classe d'objets **Symbole-2-points**

Ces symboles sont référés à 2 positions, dont la 2ème position est utilisée pour mettre à l'échelle et/ou tourner le symbole.

Propriétés d'un symbole-2-points

Informations géométriques: Un symbole-2-points est toujours référé à 2 positions.

Les Symboles-3-points

Description de la classe d'objets **Symbole-3-points**

Ces symboles sont référés à 2 positions. dont la 2ème position est utilisé pour mettre à l'échelle et/ou tourner le symbole, la 3ème position pour l'échelle dans la direction normale.

Propriétés d'un symbole-3-points

Informations géométriques: Un symbole-3-points est toujours référé à 3 positions.

Polyligne

Description de la classe d'objets **Polyligne**

Polylignes

Les polygones sont des objets lineaires composées éventuellement par des lignes parallèles. Elles sont composées par des segments. Les segments d'une polygône sont affichés soit comme lignes/arcs ou comme une polygône unique. Ainsi il est possible de représenter une polygône comme série de lignes, alors qu'un seul objet est à gérer.

Propriétés d'une polygône

Segments: Une polygône est composée d'un ou plusieurs segments. Un segment passe toujours entre 2 couples de coordonnées et peut être soit une droite soit un arc.

Affichage: La polygône peut être affichée de deux manières. Soit comme lignes et arcs, ou comme une polygône avec des arcs.

Avantages de l'affichage d'une polygône comme lignes et arcs:

Epargner les lignes et les polygones aux symboles est possible seulement à chaque points d'arrivée. Epargner les polygones en correspondance des sommets intermédiaires n'est pas possible.

Si la polygône est créée comme série de lignes jointes, on peut l'épargner dans tous les vertex.

Direction: Une polygône a toujours une direction. La direction est conçue pour la gestion des conduites et pour la représentation graphique (vers quel côté par ex. les murs ou les clôtures tombent?).

Signe conventionnel: Une polygône peut être affichée non seulement comme polygône ou série de lignes, mais aussi avec un affichage complexe composé de lignes parallèles et symboles. Exemple: murs, barrières, conduites électriques, etc.

Symboles de polygône

Description de la classe d'objets **Symbole de polygône**

Le symbole de polygône est un symbole affiché toujours avec une polygône, la position du symbole est toujours dérivée de la relative polygône. Exemples d'applications: symboles de conduites, attaches.

Surface

Description de la classe d'objets **Surface**

Une surface comprend un ou plusieurs points d'insertion. Une surface peut posséder un nom de surface, qui doit être univoque dans le projet. Si plusieurs points d'insertion existent, ils prennent le même nom de la surface (les différents points d'insertion appartiennent à un seul objet surface).

Propriétés d'une surface

Nom de surface: Le nom de surface est subdivisé en 3 parties: La Region, le Name et le Subname. Une surface peut avoir un nom, mais le nom n'est obligatoire. Quand un nom est donné, il doit être univoque dans le projet.

Informations géométriques: Une surface possède, d'autant qu'elle ait un contour valable, différentes informations supplémentaires comme le périmètre et la superficie.

Genres de surfaces

Il y a deux genres différents de surfaces:

Surfaces libres: Lors de l'insertion d'une surface libre, on dessine la ligne de contour. Selon la configuration la surface est ensuite remplie avec une hachure. Si la surface libre est insérée par un point d'insertion, alors les polygones adjacentes sont considérées comme contour (indépendamment du groupe d'objet).

Surfaces référencées: Les surfaces référencées sont insérées dans le graphique, uniquement par un point d'insertion. Pour calculer la surface le programme cherche les polygones adjacentes, qui se trouvent dans un groupe d'objets déterminé. Ainsi les polygones d'autres groupe d'objets ne seront pas considérées pour le calcul.



Pour la surface "Numéro d'immeuble" on cherche les polygones du groupe d'objets "Limite d'immeuble". Quand dans un immeuble, il y a un bâtiment, alors la surface du bâtiment n'est pas épargnée.

- ❗ Quand un point intermédiaire, d'une surface référencée, calculée, est modifié, la surface même devient non valable et ne sera plus sélectionnable en cliquant dessus, il faudra donc cliquer sur son nom.

Textes

Description de la classe d'objets **Texte**

Les textes sont une aide pour saisir et afficher sur le dessin des descriptions, qui n'appartiennent pas à un objet spécifique.

Propriétés d'un texte

Informations géométriques: Un texte est toujours référé à une position.

Cotes de distance / de contrôle

Description de la classe d'objets **Cote de distance/de contrôle**

Les cotes de distance/de contrôle représentent graphiquement une distance.

Propriétés d'une cote de distance/de contrôle

Informations géométriques: Une cote de distance/de contrôle est toujours référée à la position de 2 sommets. Si les deux points ont une altitude, la cote peut aussi représenter la distance 3D entre ces points.

Affichage: L'affichage d'une cote de distance/de contrôle peut s'effectuer de différentes manières. Elle peut afficher simplement un texte avec la mesure ou afficher une cote avec des lignes de repère, des lignes de cote et des flèches ou des symboles.

Ecart avec les valeurs de mesure exactes: La valeur d'une cote peut se différencier de la valeur de mesure exacte, quand l'arrondi au cm est activé

la valeur de la cote a été écrasée par l'utilisateur.

C'est pour cette raison que les cotes ont toujours deux attributs prédéfinis (Valeur de cote, Valeur de la cote exacte). La valeur de cote est toujours affichée sur le graphique. Quand elle est différente de la valeur exacte, les deux valeurs sont visibles dans le gestionnaire des propriétés.

Cotes d'arc

Description de la classe d'objets **Cote d'arc**

Avec les cotes d'arc les informations géométriques d'un arc sont affichées.

Propriétés d'une cotes d'arc

Informations géométriques: Une mesure d'arc est toujours référée à un segment d'arc. La cote d'arc peut représenter à choix les attributs prédéfinis: "Rayon, Longueur d'arc, Corde d'arc, Flèche et Bulge".

Cotes angulaires

Description de la classe d'objets **Cote angulaire**

Les cotes angulaires représentent sur le plan les mesures des angles entre deux lignes.

Propriétés d'une cote angulaire

Informations géométriques: Une cote angulaire est toujours référée à 3 positions, un point de base et deux points de direction. Avec ces 3 positions on peut avoir 3 angles possibles: l'angle interne, l'angle externe, l'angle supplémentaire.

Affichage: L'angle interne peut être annoté sur le côté opposé du point de base. L'angle supplémentaire peut être affiché à gauche ou à droite. En outre les cotes peuvent être insérées avec des lignes de repère, des lignes de cote et des flèches/symboles de cote.

Cotes de ligne de base

Description de la classe d'objets **Cote de ligne de base**

Avec les cotes de ligne de base sont affichées toutes les cotes composées d'une ligne de base et plusieurs points intermédiaires. Avec la cote de ligne de base vous pouvez coter non seulement les distances en abscisse mais aussi les distances en ordonnées référées à la ligne de base.

Propriétés d'une cote de ligne de base

Informations géométriques: Une cote de ligne de base est toujours référée à une ligne de base (2 positions de sommets) et un nombre quelconque de points intermédiaires (positions de sommets).

Groupes

Description de la classe d'objets **Groupe**

Avec les groupes vous pouvez regrouper plusieurs objets. Ainsi vous pouvez les modifier ensemble sans devoir les sélectionner individuellement.

Fichier

Créer un nouveau fichier

Création d'un nouveau fichier.

Appelez la commande.

Si vous avez opté pour un travail orienté projet dans le [Dialogue de démarrage](#), la boîte de dialogue [Créer](#) d'un nouveau projet s'ouvre.

La fenêtre des paramètres du fichier apparaît. Définissez les paramètres souhaités. (Voir [Paramètres de fichier](#))

Le fichier est créé.

Ouvrir un fichier

Il ouvre un fichier existant et charge les données.

Menu: [Fichier / Ouvrir le fichier]

Appelez la commande.

Si vous avez opté pour un travail orienté projet dans le [Dialogue de démarrage](#), la boîte de dialogue [Créer](#) d'un nouveau projet s'ouvre.

Sélectionnez le fichier à ouvrir.

Si le fichier contient moins de 7'000 objets, toutes les données seront automatiquement chargées.

Alternative

Si le fichier contient plus de 7'000 objets, rmDATA GeoMapper passe automatiquement en mode *Aperçu*. De là, vous pouvez facilement naviguer jusqu'à la sous-zone à modifier et réduire la zone d'édition. Tant que vous êtes en mode aperçu, GeoMapper affiche une remarque correspondante dans le graphique.

En cliquant sur le bouton Démarrer la modification, vous pouvez à partir d'ici limiter la [zone de modification](#).

Dernier utilisé

Liste des fichiers les plus récemment utilisés

En développant "Dernier utilisé" les fichiers les plus récemment utilisés sont énumérés.

Si dans le [Dialogue de démarrage](#) vous avez décidé pour le travail par projet, les projets les plus récemment utilisés sont énumérés.

Sinon vous voyez les fichiers les plus récemment utilisés.

Fermer un fichier

Il ferme le dessin courant et si nécessaire sauvegarde les modifications.

Menu: [Fichier / Fermer fichier]

Appelez la commande.

Si des modifications ont été exécutées, vous pouvez sauvegarder le fichier.

Cliquez sur Oui pour modifier les modifications. Si le dessin n'a jamais été sauvegardé, vous êtes invité à donner un dossier où

sauver le fichier.

Cliquer sur **[Non]** pour rejeter les modifications et fermer le fichier sans le sauvegarder.

Le programme lui, reste ouvert resp. les autres fichiers restent aussi ouverts.

Alternative

- Quittez le programme avec **Menu** : **[Fichier / Quitter]** , **[ALT+F4]** ou **[X]**. Tous les projets ouverts sont fermés et, si nécessaire, une requête s'affiche pour chaque projet afin de savoir s'il doit être enregistré. Le programme est ensuite fermé.

Gestion de projets

Il ouvre le programme de gestion de vos projets.

Voir [rmDATA GeoProject](#)

Démarrer la recherche rapide

Recherche dans le fichier par objets, textes ou attributs

Menu: **[Datei / Schnellsuche starten]** 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.

 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.

Alternative

Selektieren Sie ein oder mehrere Objekte in der Grafik nach der Sie suchen möchten

Rufen Sie den Befehl mit **[Strg+F]** oder über **Menu**: **[Datei / Schnellsuche starten]**

Es öffnet sich der Dialog für die Schnellsuche und die Typen der Objekte sind automatisch vorausgewählt und die Suchkriterien so

gewählt das Sie direkt eine Suche nach allen Objekten der Typen starten können. Die Suchkriterien können alternativ geändert werden.



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.

Enregistrer un fichier

Il enregistre les modifications dans un fichier.

Menu: [Fichier / Enregistrer fichier]

Toutes les modifications dans le projet sont sauvegardées.



Quand le fichier est enregistré pour la premier fois, il vous est demandé de donner un dossier où sauvegarder le fichier. Le fichier est donc enregistré avec le nom donné.



Une fois le fichier enregistré, il n'est plus possible d'annuler les dernières modifications.

Enregistrer un fichier sous

Il enregistre tous les objets chargés dans un nouveau fichier.

Menu: [Fichier / Enregistrer fichier sous]

Appelez la commande.

Choisissez un nouveau nom pour le fichier.

Le fichier est enregistré dans le répertoire donné.



Si vous avez ouvert un fichier à partir duquel seules des parties de la base de données ont été chargées, utilisez la commande [Fichier / Enregistrer objets chargés sous...] pour n'enregistrer que les objets chargés dans un nouveau fichier. Vous pouvez donc utiliser cette commande pour enregistrer des parties d'un fichier dans un nouveau fichier.

Enregistrer les objets chargés sous...

Enregistrement des objets chargés dans un nouveau fichier.

Si d'un projet vous avez chargé seulement une portion de données, alors vous pouvez enregistrer ces objets dans un propre fichier. (Voir [Charger une zone](../datei/bereichladen))

Appelez la commande.

Sélectionnez le nom de fichier pour l'enregistrement.

Le fichier est sauvegardé à la position sélectionnée. Ce fichier contient seulement les objets chargés.

- ❗ Si vous souhaitez sauvegarder l'ensemble des données sous un autre nom, utilisez la commande **Fichier / Enregistrer sous**.

Créer un périmètre

Générer dans le graphique une ligne de périmètre autour d'une grande série de données pour simplifier l'orientation.

Menu: [Fichier / Créer périmètre]

- ❗ Cette commande est disponible à condition que pas toutes les données du fichier aient été chargées.

Démarrez la commande

GeoMapper charge *toutes* les géométries présentes dans le fichier et crée une ligne de périmètre sous forme de *enveloppe convexe*.

Enfin GeoMapper fait le zoom sur les limites visibles de la graphique, ainsi vous avez une vue d'ensemble sur les données.

- ❗ La ligne périmètre sert comme orientation. Elle est seulement visible dans le graphique et n'est pas enregistrée dans le fichier.

- ❗ Selon la dimension du fichier, la création de la ligne périmètre peut demander beaucoup de temps. Si vous ne pouvez pas attendre, avec le bouton **Annuler** vous pouvez interrompre la création.

Charger une zone

Chargement de données dans une fenêtre définie.

Menu: [Fichier / Charger zone]

A partir d'une dimension de fichier de plus que 7000 objets, lors de l'ouverture du fichier, maintenant pas tous les objets sont chargés dans la zone de dessin, mais un aperçu est affiché. Sélectionnez donc la zone dans la quelle vous travaillez.

Appelez la commande.

Définissez une fenêtre rectangulaire avec la souris.

GeoMapper charge tous les objets qui se trouvent complètement dans la zone définie et aussi les objets qui entrent partiellement dans la zone.

- ⚠ Les objets qui ne sont pas entièrement contenus dans la zone, ne peuvent être ni modifiés ni supprimés. Egalement en dehors de la zone aucun nouvel objet ne peut être inséré. Sélectionnez donc la ou les zones d'édition d'une dimension suffisamment grande.

4. Tous les objets environnants ne sont pas éditables, par contre ils sont visibles dans le graphique.

Alternative

En sélectionnant l'option **Définir polygone** au lieu d'une fenêtre, vous pouvez définir une zone en cliquant sur les sommets d'un polygone quelconque.

Alternative

Pour définir la zone de travail vous pouvez aussi sélectionner une zone d'impression existante, dans ce but sélectionnez l'option **Zone**

d'impression et enfin sélectionnez l'objet dans le graphique.

❗ Pour éditer une autre zone, appelez à nouveau la commande.

Terminer l'édition

Terminer l'édition d'une partie du fichier et retourner à la vue d'ensemble.

Menu: [Fichier/ Terminer l'édition]

❗ Cette commande est disponible seulement à condition que vous ayez sélectionné un extrait spatial du fichier à éditer.

Appelez la commande.

Si nous n'avez pas encore enregistré votre travail, GeoMapper vous demande si vous souhaitez enregistrer les modifications dans le fichier.

Répondez **Oui** , pour enregistrer, sortir de l'édition et retourner à la vue d'ensemble.

Alternative

Si vous répondez **Non** , GeoMapper rejette toutes les modifications et affiche la vue d'ensemble.

Sélectionnez **Annuler** , pour rester dans l'édition.

❗ Si aucune modifications n'a pas été exécutée, alors GeoMapper passe à la vue d'ensemble sans rien vous demander. Vous pouvez alors sélectionner d'autres extraits pour les éditer.

Protéger un fichier

Dans ce dialogue vous pouvez protéger le contenu des fichiers

Menu: [Fichier / Protéger fichier]

Pour protéger un fichier, saisissez un mot de passe. Le mot de passe doit avoir au moins 6 et pas plus de 16 caractères.

Quand vous ouvrez le fichier le mot de passe vous est demandé. Seulement après avoir donné le mot de passe correcte on peut accéder en mode édition au fichier (voir [Menu](#)).

⚠ Attention: Si vous oubliez le mot de passe, il ne peut pas être récupéré. Vous devriez garder dans un lieu sûr, une liste avec tous les mots de passe et les noms des fichiers relatifs. (Veuillez noter que les mots de passe sont sensibles à la casse).

Ouvrir un fichier protégé

Ouvrir un fichier protégé

Pour ouvrir un fichier protégé il faut saisir un mot de passe.

❗ Si vous ne possédez pas le mot de passe ou vous l'avez oublié, en cliquant sur le bouton **Ouvrir protégé en écriture** vous pouvez ouvrir le fichier en visualisation.

Enlever la protection

Enlever la protection d'un fichier

Entrez le mot de passe courant et cliquez sur le bouton **Enlever le mot de passe de protection** pour supprimer le mot de passe qui protège le fichier.

Import-Manager

Import-Manager

Avec l'Import-Manager vous pouvez importer dans le fichier, les données en plusieurs formats.

Menu: [Fichier / Import-Manager]

Sélection du type

Tout d'abord vous devez sélectionner le format des données.

Sélection du fichier

Donnez un fichier resp. plusieurs fichiers (pour chaque importation), depuis lesquelles il faut importer. Sélection des fichiers à importer:

Insérez les fichiers dans la liste avec le bouton 

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

Avec le bouton  vous pouvez enlever les fichiers marqués depuis la liste.

Options:

Système de coordonnées des fichiers source: Au cas où l'importation doit être exécutée dans un système de coordonnées différent, ici on peut définir le système de coordonnées source.

Autres paramétrisations

Toutes les paramétrisations sont relatives aux types d'importation et sont disponibles sous les liens suivants:

[Importer les points depuis fichiers ASCII](#)

[Importer les données depuis fichiers Autodesk DWG](#)

[Importer les données depuis fichiers Autodesk DXF](#)

[Importer les données depuis fichiers ESRI Shape](#)

[Importer les points depuis rmGEO](#)

[Importer les points depuis rmGEO/CodeGrafik](#)

[Importer les données depuis fichiers rmDATA XML](#)

Les importations qui suivent sont disponibles avec l'activation de l'application *Autriche*

[Importer la carte cadastrale depuis fichiers DKM-DXF](#)



Quand le module "Plan de fractionnement Autriche" est chargé, lors de cette importation, l'affichage des limites est automatiquement défini comme "Repris".

[Importer la carte cadastrale depuis fichiers DKM-SHP](#)

[Importer les données des propriétaires depuis le BEV ou le Régistre Foncier](#)

[Importer les données des propriétaires depuis rmKATOffice](#)

Les importations qui suivent sont disponibles avec l'activation de l'application "Plan de fractionnement Autriche":

[Importer la carte cadastrale depuis fichiers DKM-SHP - Plan de fractionnement](#)

Les importations qui suivent sont disponibles avec l'activation de l'application *Allemagne*

[Importer les données depuis fichiers NAS](#)

[Importer la carte cadastrale depuis fichiers DFK-DXF](#)

Les importations qui suivent sont disponibles avec l'activation de l'application *Modèle de terrain*

[Importer données ALS Laserscanning](#)

[Importer les points depuis Leica HexML](#)

[Importer les données de modèle depuis fichiers REB](#)

Les importations qui suivent sont disponibles si avec votre configuration, le module "Bien-fonds existants" est activé:

[Importer les données des bien-fonds existants](#)

Les importations qui suivent sont disponibles avec l'activation de l'application "Plan de fractionnement Luxembourg":

[Importer les données du Cadastre Luxembourgeois](#)

❗ Avec **Enregistrer gabarit**, vous enregistrez les paramètres dans un modèle avec un nom que vous choisissez vous-même. La prochaine fois que vous lancerez l'import-manager, il vous suffira de sélectionner votre importation pour que tous les paramètres soient définis de manière appropriée.

❗ Indications générales sur l'assistant sont disponible sous le [dialogue](#)

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](#)

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 GeoMapper 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 GeoMapper 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 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.

⚠ 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.

Protocole

Il définit si pour les objets importés, un protocole détaillé ou un récapitulatif doit être généré.

Points

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

Modèle de terrain

La propriété *Modèle de destination* indique que les points importés seront affectés au modèle de terrain sélectionné.

- ❗ Cette propriété n'est disponible que si l'application *Modèle de terrain* est activée (et si le projet contient déjà des modèles de terrain). Ici, vous pouvez choisir n'importe quel modèle local de terrain (pas de *modèle de référence*) auquel les points seront attribués. Le paramètre par défaut est *Aucun modèle*.

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.

Autodesk

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

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 GeoMapper

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 GeoMapper 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 GeoMapper 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 GeoMapper sont sauves dans un fichier séparé.

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 GeoMapper.

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 GeoMapper.

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

Rayon d'accrochage au point: Si lors de l'importation de polylignes, 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 GeoMapper 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.

Protocole

Il définit si un protocole détaillé des objets importés doit être généré ou seulement un récapitulatif.

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

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 GeoMapper

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 GeoMapper 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 GeoMapper 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 GeoMapper sont sauvegardés dans un fichier séparé.

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 GeoMapper.

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 GeoMapper.

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

Rayon d'accrochage au point: Si lors de l'importation de polylignes, 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 GeoMapper 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.

Protocole

Il définit si un protocole détaillé des objets importés doit être généré ou seulement un récapitulatif.

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 GeoMapper.

Créer un mappage

rmDATA GeoMapper 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 GeoMapper.

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 GeoMapper 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](#) .

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

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 GeoMapper

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 GeoMapper [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 GeoMapper

Créer un mappage

rmDATA GeoMapper 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 GeoMapper

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 GeoMapper 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)

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](#)

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.

Protocole

Il définit si pour les objets importés, un protocole détaillé ou un récapitulatif doit être généré.

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 GeoMapper 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 GeoMapper**
 - Exportez les points dans rmGEO depuis *Gestion / Exportation de données / rmDATA-XML* vers GeoMapper
 - Transférez le fichier XML exporté sur l'ordinateur avec GeoMapper
 - Importez les points dans GeoMapper 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

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.

Protocole

Il définit si pour les objets importés, un protocole détaillé ou un récapitulatif doit être généré.

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 GeoMapper

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



Pour pouvoir exécuter cette importation dans GeoMapper 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

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.

Protocole

Il définit si pour les objets importés, un protocole détaillé ou un récapitulatif doit être généré.

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 GeoMapper

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



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

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](#)

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 GeoMapper.



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 GeoMapper 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 [Assistant ...](#) 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 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.

Protocole

Il définit si pour les objets importés, un protocole détaillé ou un récapitulatif doit être généré.

Points

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

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

Laserscans

Importation de données ALS Laserscanning

L'importation de grand nombre de données de points, avec l'utilisation d'un algorithme d'allègement, dans rmDATA GeoMapper est dénommé **ALS-Import**. Ici vous importez les données de points depuis les survols *A*irborne *L*aser *S*canning ou depuis mesures avec échosondeur, à partir de plusieurs formats de fichiers texte. Sont supportés:

Fichiers texte XYZ (séparateur espace, ';' (point-virgule) ou ',' (virgule - seulement en cas de *point décimal*)

Fichiers ASC (dto.)

Fichiers GRD (ArcInfo ASCII Grid) (celles avec '.' (point) ou ',' (virgule) comme séparateur décimal)

Menu: **[Fichier / Import-manager]**

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

En cliquant sur **Suivant** les données d'origine sont analysées. Une vue d'ensemble du terrain est affichée, avec une image en ombrages pour représenter l'altimétrie.

La représentation avec ombrage est calculée avec les valeurs standards prédéfinies. Selon les caractéristiques du terrain (direction et angle de pente) avec ces valeurs standards, le niveau de détails de l'image peut être un peu compromis.



Avec l'aide du régulateur de rotation on peut varier l'angle d'incidence de la représentation avec ombrage, pour obtenir une meilleure image. Cliquez sur l'élément de réglage et tirez avec le pointeur de la souris, jusqu'à définir l'angle désiré. Sinon vous pouvez éditer l'angle dans le champ et le confirmer avec **Enter**. Après le changement de l'angle d'incidence, l'image est calculée à nouveau.

En cliquant sur **Suivant** l'assistant d'importation commence avec l'allègement du nuage de points.



Du fait que les données du Laserscanning soient très volumineuses, il est conseillé d'importer seulement la zone à traiter. A ce but la zone d'importation peut être limitée.

Une fois l'allègement terminé, il est affichée une statistique du résultat et, selon le degré d'analyse de données, un graphique du modèle par différence. En cliquant sur le bouton **Terminer** les données allégées sont importées dans le projet GeoMapper. Avant la reprise finale des données, vous pouvez appliquer un point 3D de décalage global pour les données d'importation.

Alternative

Pour limiter la zone d'importation, appuyez sur le bouton

après quoi GeoMapper passe à la fenêtre graphique et vous demande de définir un polygone. Dans ce temps, GeoMapper affiche en arrière-plan une vue d'ensemble pour s'orienter dans le graphique.

Sélectionnez soit une polygône de GeoMapper existante ou dessinez une nouvelle polygône, en choisissant l'option **Créer**.

- ① Dans **GeoDesigner**, vous disposez également de l'option **Ligne CAD**. Vous pouvez ainsi utiliser les polygones fermés d'AutoCAD comme zone sans avoir à les convertir au préalable.

Ensuite définissez si la polygône doit être une **Limite-extérieure** ou une zone à épargner **îlot**. Les points à l'intérieur d'un îlot ne sont pas importés.

Vous pouvez définir une limite extérieure et plusieurs îlots. Avec l'option **Finir** vous terminez la sélection des zones.

- ① Pour supprimer à nouveau une zone d'importation existante, cliquez à nouveau sur le bouton de sélection de zone et interrompez la requête de sélection en appuyant sur **Esc**.

Alternative

L'exécution de l'analyse des résultats peut être activée ou désactivée avec l'option **Analyse des résultats**.

Désactivée... Seulement le nombre de points restants est déterminé

Activée..... l'analyse donne en plus le rapport d'allègement, les valeurs extrêmes pour la différence d'altitude et les dépassements de tolérance. En outre il est créé et affiché un graphique du modèle par différence par rapport aux données originales.

- ① L'exécution de l'analyse des résultats, selon le volume de données, peut exiger un certain temps d'élaboration. Les résultats sont aussi repris dans le protocole d'importation.

- ① Le modèle par différence ne montre évidemment que la zone de données importée.

- ① Dans le cas où aucun allègement de points n'est désiré, saisissez dans le champ **Tolérance altimétrique maximale** la valeur 0 ("Null"). Alors GeoMapper exécute un filtre selon le polygone donné (si existant) resp. il essaye d'importer tout l'ensemble des données.

Importation de points depuis fichier Leica HeXML

rmDATA GeoMapper offre, à côté de l'importation de nuages de points *ALS* en format ASCII, aussi la possibilité, d'importer des nuages de points terrestres depuis l'appareil *Leica Multistation*.

L'importation est effectuée en mode *offline*, sans connexion de l'appareil. Les données sont disponibles comme fichier XML, qui peut être exporté avec la base de données du Scan de l'appareil.

Le fichier **Hexagon Land XML** exporté depuis l'appareil est nommé *HeXML*.

Menu: [Fichier / Import-manager]

Sur d'autres pages de configuration, vous pouvez définir des configurations spécifiques pour les données HeXML.

1. En cliquant sur **Suivant** les stations contenues dans l'enregistrement, sont listées comme sur l'appareil. Ici vous pouvez limiter la sélection par station.

- ① Au début par défaut, toutes les stations sont sélectionnées pour l'importation.

2. Après avoir cliqué sur **Suivant** les données originales sont analysées. Il est affiché une vue d'ensemble des données de scan sous forme d'ombrage pour représenter les altitudes. 3. La représentation avec ombrage est calculée avec des valeurs par défaut. Selon

les caractéristiques du terrain (direction et angle de la pente) avec ces valeurs standards, le degré de détail de l'image peut être un peu compromis.

- ① Avec l'aide du régulateur de rotation on peut varier l'angle d'incidence de la représentation avec ombrage, pour obtenir une meilleure image. Cliquez sur l'élément de réglage et tirez avec le pointeur de la souris, jusqu'à définir l'angle désiré. Sinon vous pouvez éditer l'angle dans le champ et le confirmer avec **Enter**. Après le changement de l'angle d'incidence, l'image est calculée à nouveau.

4. En cliquant sur **Suivant** l'assistant d'importation démarre avec l'allègement du nuage de points.

- ① Du fait que les données du Laserscanning sont très volumineuses, il est conseillé d'importer seulement la zone à traiter. A ce but la zone d'importation peut être limitée.

5. Terminé l'allègement, il est affichée une statistique du résultat et, selon le degré d'analyse de données, un graphique du modèle par différence. Après avoir appuyé sur le bouton **Terminer** les données allégées sont reprises dans le projet de GeoMapper Avant la reprise finale des données, vous pouvez appliquer un point 3D de décalage globale pour les données d'importation. ![]
(./img/GeoMapper.HeXML-Importstatistik.png)

Alternative

Pour limiter la zone d'importation, appuyez sur le bouton

après quoi GeoMapper passe à la fenêtre graphique et vous demande de définir un polygone. Dans ce temps, GeoMapper affiche en arrière-plan une vue d'ensemble pour s'orienter dans le graphique.

Sélectionnez soit une polygone de GeoMapper existante ou

dessinez une nouvelle polygone, en choisissant l'option **Créer**.

Ensuite définissez si la polygone doit être une **Limite extérieure** ou une zone à épargner **Îlot**. Les points à l'intérieur d'un îlot ne sont pas importés.

Vous pouvez définir une limite extérieure et plusieurs îlots. Avec l'option **Finir** vous terminez la sélection des zones.

- ① Pour supprimer à nouveau une zone d'importation existante, cliquez à nouveau sur le bouton de sélection de zone et interrompez la requête de sélection en appuyant sur **Esc**.

Alternative

L'exécution de l'analyse des résultats peut être activée ou désactivée avec l'option **Analyse des résultats**.

Désactivée...il est seulement déterminé le nombre de points restants

Activée.....l'analyse donne en plus le rapport d'allègement, les valeurs extrêmes pour la différence d'altitude et les dépassements de tolérance. En outre il est créé et affiché un graphique du modèle par différence par rapport au données originales.

- ① L'exécution de l'analyse des résultats, selon le volume de données, peut exiger un certain temps d'élaboration. Les résultats sont aussi repris dans le protocole d'importation.

- ① Le modèle par différence ne montre évidemment que la zone de données importée.

- ① Dans le cas où aucun allègement de points n'est désiré, saisissez dans le champ **Tolérance altimétrique maximale** la valeur 0 ("Null"). Alors GeoMapper exécute un filtre selon le polygone donné (si existant) resp. il essaye d'importer tout l'ensemble des données.

Importation de la carte cadastrale depuis données DKM-DXF

Définitions spécifiques pour l'importation de données de la carte cadastrale autrichienne numérisée (DKM) en format DXF.

Menu: [Fichier / Import-Manager]



Cette commande n'est disponible que pour le module d'application "Autriche".

Auf den weiteren Einstellungsseiten können DKM-DXF spezifische Einstellungen gesetzt werden.

Einstellungen

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

Sonstiges: - KG in Grenzpunktnummern übernehmen: Gibt an, ob bei Grenzpunkten die KG übernommen wird oder nicht.



Bei Triangulierungs- und Einschaltpunkten bleibt die Region beim Import immer erhalten. Nur damit ist eine mögliche Verbindung zu rmGEO4 korrekt.

- Bereinigung der Knoten/Kanten-Struktur: Gibt an, ob nach dem Import der Befehl "Knoten/Kanten Struktur bereinigen" gestartet werden soll - Bereinigung der Mappenblattschnitte: Gibt an, ob nach dem Import der Befehl "Mappenblattschnitte entfernen" gestartet werden soll - Grenzen darstellen als: - gegenständlich: Linien der Grenzen werden durchgezogen dargestellt (Defaultwert) - übernommen: Linien der Grenzen werden strichliert gezeichnet - **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. Das Verhalten ist das selbe wie bei *Umbenennen* ohne Angabe eines Präfix bzw. Suffix. - *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.

- **Protokollierung:** Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.

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

Importation de la carte cadastrale depuis données DKM-DXF (Plan de fractionnement)

Définitions spécifiques pour l'importation de données de la carte cadastrale autrichienne numérisée (DKM) en format DXF utilisée comme base pour les plans de fractionnement.

Menu: [Fichier / Import-Manager]



Cette commande n'est disponible que pour le module "Autriche".

Mit dem Import wird die Katastralmappe als Basis für Teilungspläne importiert. Dabei werden alle Grenzen gemäß dem Zeichenschlüssel zur Vermessungsverordnung als übernommene Grenzen importiert und somit strichliert dargestellt.

Einstellungen

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

Sonstiges: - KG in Grenzpunktnummern übernehmen: Gibt an, ob bei Grenzpunkten die Region übernommen wird oder nicht.

ⓘ Bei Triangulierungs- und Einschaltpunkten bleibt die Region beim Import immer erhalten. Nur damit ist eine mögliche Verbindung zu rmGEO4 korrekt.

- Bereinigung der Knoten/Kanten-Struktur: Gibt an, ob nach dem Import der Befehl "Knoten/Kanten Struktur bereinigen" gestartet werden soll - Bereinigung der Mappenblattschnitte: Gibt an, ob nach dem Import der Befehl "Mappenblattschnitte entfernen" gestartet werden soll - Grenzen darstellen als: - gegenständlich: Linien der Grenzen werden durchgezogen dargestellt - übernommen: Linien der Grenzen werden strichliert gezeichnet (Defaultwert) - **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. Das Verhalten ist das selbe wie bei *Umbenennen* ohne Angabe eines Präfix bzw. Suffix. - *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.

- **Protokollierung:** Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.

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

Importation de la carte cadastrale depuis données DKM-SHP

Définitions spécifiques pour l'importation de données de la carte cadastrale autrichienne numérisée (DKM) en format SHP.

Menu: [Fichier / Import-Manager]

⚠ Cette commande n'est disponible que pour le module d'application "Autriche".

Auf den weiteren Einstellungsseiten können DKM-SHP spezifische Einstellungen gesetzt werden.

Einstellungen

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

Sonstiges:

KG in Grenzpunktnummern übernehmen: Gibt an, ob bei Grenzpunkten die Region übernommen wird oder nicht.

ⓘ Bei Triangulierungs- und Einschaltpunkten bleibt die Region beim Import immer erhalten. Nur damit ist eine mögliche Verbindung zu rmGEO4 korrekt.

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. Das Verhalten ist das selbe wie bei *Umbenennen* ohne Angabe eines Präfix bzw. Suffix.

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.

Protokollierung: Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.

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

Importation de la carte cadastrale depuis données DKM-SHP (Plan de fractionnement)

Définitions spécifiques pour l'importation de données de la carte cadastrale autrichienne numérisée (DKM) en format SHP utilisée comme base pour les plans de fractionnement.

Menu: [Fichier / Import-Manager]

 Cette commande n'est disponible que pour le module "Autriche".

Mit dem Import wird die Katastralmappe als Basis für Teilungspläne importiert. Dabei werden alle Grenzen gemäß dem Zeichenschlüssel zur Vermessungsverordnung 2010 als übernommene Grenzen importiert und somit strichliert dargestellt.

Einstellungen

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

Sonstiges: - KG in Grenzpunktnummern übernehmen: Gibt an, ob bei Grenzpunkten die Region übernommen wird oder nicht.

 Bei Triangulierungs- und Einschaltpunkten bleibt die Region beim Import immer erhalten. Nur damit ist eine mögliche Verbindung zu rmGEO4 korrekt.

- **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. Das Verhalten ist das selbe wie bei *Umbenennen* ohne Angabe eines Präfix bzw. Suffix. - *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.

- **Protokollierung:** Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.

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

Propriétaires Autriche

Importation des propriétaires depuis le BEV ou le Registre Foncier

Définitions spécifiques pour l'importation de données des propriétaires.

Menu: [Fichier / Import-Manager]

 Cette commande n'est disponible que pour le module d'application "Autriche".

Dans les pages suivantes on peut définir des paramètres spécifiques.

Sélection du fichier

Ici vous avez le choix entre

BEV Fichier Immeubles et Propriétaires

 Dans le dialogue de sélection du fichier, vous avez un filtre pour limiter le choix.

Après le choix des fichiers, appuyez sur **Terminer**, pour finir l'importation. Un dialogue qui affiche l'état de l'importation s'ouvre.

 Pour utiliser le format BEV (fichier TXT) il faut sélectionner autant le fichier des immeubles que celui des propriétaires.

 Au cas où, lors de l'importation, il y aurait des enregistrements déjà existants (e.g.: EZ), ces enregistrements sont supprimés et insérés à nouveau. Un récapitulatif des enregistrements supprimés/insérés, se trouve dans le protocole.

Importation des propriétaires depuis rmKATOffice

Définitions spécifiques pour l'importation de données des propriétaires.

Menu: [Fichier / Import-Manager]

 Cette commande est disponible seulement dans le module d'application "Autriche".

Auf den weiteren Einstellungsseiten können spezifische Einstellungen gesetzt werden.

Dateiauswahl

Auswahl einer *.RMV-Datei (rmKATOffice-Format).

Einstellungen

Wählen Sie aus, ob die GDB- oder die POST-Adresse aus rmKATOffice verwendet werden soll.

Drücken Sie nach Auswahl der Datei(en) und Setzen der Einstellungen **Fertigstellen**, um den Import abzuschließen. Es wird ein Dialog geöffnet, der den Status des Imports anzeigt.

 Falls beim Import Datensätze (z.B.: EZ) bereits vorhanden sind, werden diese gelöscht und neu eingefügt. Eine Zusammenfassung der gelöschten/neuen Einträge findet sich im Protokoll.

Cadastre Allemagne

Importation de données depuis fichiers NAS

 Fonctionnalité développée pour l'Allemagne.

Setzen Sie NAS Import spezifische Einstellungen.

Menu: [Datei/ Importmanager]

Auf den weiteren Einstellungsseiten können NAS Import spezifische Einstellungen gesetzt werden.

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen. Folgende Einstellungen sind obligatorisch:

NAS Einstellungen:

Modell: Die NAS-Daten sind in Modelle unterteilt. Ein paar der Modelle enthalten allgemeine Daten, manche Daten nur für einen bestimmten Maßstab.

Koordinatensystem: Sind in der NAS-Datei mehrere Koordinatensysteme wählen Sie das gewünschte.

Themengebiete: Sie wählen welche Themen sie importieren. Für Lagepläne empfehlen wir die Flurstücke, Bauwerke, Gebäudedaten und Eigentümer zu importieren.

Alle weiteren 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. Das Verhalten ist das selbe wie bei *Umbenennen* ohne Angabe eines Präfix bzw. Suffix.

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.

Protokollierung: Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.

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.



Punktnummern In manchen Bundesländern werden bei den Punkten keine Punktnummern geführt. Um die Punkte in den Berechnungsprogrammen dennoch sinnvoll nutzen zu können, erhalten sie beim Import automatisch eine Punktnummer (Das gilt für alle Punkte, deren Punktyp eine Punktnummer erfordert.)

Importation de données depuis fichiers NAS (Société Burg)

Définition des paramètres spécifiques pour l'importation NAS.

Menu: [Fichier / Import-Manager]



Cette fonctionnalité n'est disponible que dans la configuration "Allemagne".

Auf den weiteren Einstellungsseiten können NAS Import spezifische Einstellungen gesetzt werden.



Der Import von NAS-Dateien verwendet eine Komponente, für die Sie eine Lizenz bei der Firma Burg erwerben müssen. Führen Sie vor dem ersten Import einmal folgende Schritte durch:

- Installieren Sie den NAS-Datenimport (erhältlich im rmDATA Supportcenter)
- Kopieren Sie die Lizenzdatei von Burg in das Verzeichnis **Programmverzeichnis\Transfers**.

Einstellungen

Hier können Sie weitere Import Einstellungen setzen. Folgende Einstellungen sind obligatorisch:

NAS Einstellungen: Da die Darstellung der Daten länderspezifisch ist, muss hier das jeweilige Bundesland ausgewählt werden, für welches die Daten übertragen werden. Die Einstellung der Gitterlinienpunkte wiederum beeinflusst die Punktnummerndarstellung. Weiters muss angegeben werden, welche Modellarten importiert werden und ob Daten aus einem bestimmten Koordinatensystem übernommen werden sollen (wird nur angeboten, wenn in den Basisdaten unterschiedliche Koordinatensysteme definiert sind).

Alle weiteren 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. Das

Verhalten ist das selbe wie bei *Umbenennen* ohne Angabe eines Präfix bzw. Suffix.

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.

Protokollierung: Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.

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.

Importation de Cartes Cadastrales numériques depuis fichiers DFK-DXF

Définitions spécifiques pour l'importation de la "deutschen digitalen Flurkarte" (DFK) en format DXF.

Menu: [Fichier / Import-Manager]



Cette commande n'est disponible que dans la configuration "Allemagne".

Auf den weiteren Einstellungsseiten können DFK-DXF spezifische Einstellungen gesetzt 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. Das Verhalten ist das selbe wie bei *Umbenennen* ohne Angabe eines Präfix bzw. Suffix.

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.

Protokollierung: Legt fest, ob ein detailliertes Protokoll für die importierten Objekte generiert werden soll, oder nur eine Zusammenfassung.

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.

Qualität eines Punktes

Die Qualität eines Punktes wird beim Import einer DFK-DXF-Datei auf Basis der ersten Stellen im Namen des Punktsymbols zugewiesen.

SYM0: Qualität = G (Genau)

SYM_OD0: Qualität = E (Genau ohne Darstellung)

D_SYM0: Qualität = D (Dezimal)

D_SYM_OD0: Qualität = Z (Dezimal ohne Darstellung)

DIG_SYM: Qualität = I (Digitalisiert)

DIG_SYM_OD0: Qualität = O (Digitalisiert ohne Darstellung)



Der Block SYM_OD012 zeigt an, dass der Punkt die Qualität E (Genau ohne Darstellung) hat.

Importation de données GÜVO

Import der Daten der Gebäudeübernahmeverordnung.



Fonctionnalité utilisée en Allemagne



Diesen Export gibt es nur mit geladener Konfiguration "DE - Bayern GÜVO".



Der Import dient nur zur Kontrolle der Lieferung.

Importation de données du Cadastre Luxembourgeois

Importation de données du Cadastre Luxembourgeois

Menu: [Fichier / Import-Manager]



Fonctionnalité disponible seulement pour le module "Plan de fractionnement Luxembourg".



Toutes les données sont importées dans l'ancien état. A la fin, nous vous conseillons de calculer toutes les surfaces avec la commande **Calculer / Calculer les surfaces**. Ainsi toutes les valeurs des surfaces du cadastre restent inchangées.



Si dans le fichier des points avec nom identique sont présents, ils sont automatiquement renommé selon les directives du bureau du cadastre.

Paramètres

Ici vous pouvez définir des ultérieurs paramètres optionnels.

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. Le comportement est le même que pour *Renommer* sans ajouter le préfixe resp. le suffixe.

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.

Protocole: Il définit si un protocole détaillé des objets importés doit être généré ou seulement un récapitulatif.

Importation de données de modèle depuis fichiers REB

Importation des données de modèle depuis des fichiers de texte dans les formats REB suivants:

DA30 - Points

DA45 - Points

DA49 - Lignes de rupture, contours limite de modèle

Menu: [Fichier / Manager d'importation]

Sur d'autres pages de configuration, vous pouvez définir des configurations spécifiques pour le format REB.

Sélection horizon

Si les données ont différents horizons REB, vous pouvez sélectionner un horizon, qui sera importé dans le modèle choisi. Le premier enregistrement est proposé automatiquement dans la liste.

Paramètres

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

Résolution de conflits: Les noms de points et surfaces, doivent être univoques. En cas de noms égaux, 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 : Le point déjà existant dans le fichier reste inchangé, l'objet de la source est ignoré. Le comportement est le même que pour *Renommer* sans insertion d'un préfixe resp. un suffixe.

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

Resoudre interactivement : Il s'ouvre un dialogue de collision, où vous pouvez décider pour chaque point, si il faut utiliser le point depuis GeoMapper ou le point 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.

Protocole: Il définit si le protocole détaillé des objets importés, doit être généré, ou juste un récapitulatif.

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

Modèle de terrain: La propriété *Modèle destination* définit que les points importés doivent être attribués au modèle de terrain sélectionné. Par défaut le modèle actif est sélectionné.

 Aucun modèle de référence n'est listé. Dans le cas où le fichier ne contient aucun modèle approprié, cette propriété n'est pas affichée.

Appuyez sur Terminer, pour terminer l'importation. Un dialogue s'ouvrira, et affichera l'état d'importation.

 Le DA49 peut être importé seulement avec le DA30 ou le DA45, sinon les informations sur les arêtes-sommets manquent!

 Les filtres actifs ne sont pas considérés lors de cette exportation.

Importer bien-fonds depuis un extrait de données de l'existant

Importieren Sie die Liegenschaftsbestandsdokumentation gemäß den Vorgaben und Festlegungen des Liegenschaftsbestandsmodells (LgBestMod)

 **Fonctionnalité non prévue pour la Suisse**

 Exportation disponible seulement avec le module d'application "Bien-fonds existants".

Die Daten werden im alten Stand importiert. In dieser Ansicht können Sie sich jederzeit die Ausgangsdaten ansehen. Nach dem Import befinden Sie sich automatisch im neuen Stand und können mit der Fortführung des Liegenschaftsbestands beginnen.

 **Fortführungsdaten** Der Import ist darauf ausgelegt den Gesamtdatenbestand zu erhalten und keine Fortführungsdaten. Dennoch kann der Import rudimentär Fortführungsdaten importieren - wenn er auch keine Fortführung an sich durchführen kann. Das bedeutet:

- Wenn in der Fortführungsdatei die Information enthalten ist, dass ein Objekt gelöscht wurde, dann wird diese Information nicht berücksichtigt.
- Wurde ein Objekt in der Fortführungsdatei geändert, dann werden Sie es nach dem Import als neues Objekt sehen. War es zuvor in Ihrer \$product\$-Datei, dann wird es danach doppelt enthalten sein. Dennoch können Sie so eine Prüfung durchführen, welche Daten beim Export geschrieben wurden.

 **Böschungen** Um die Performance zu wahren und die Arbeit in \$product\$ zu vereinfachen, werden nicht die einzelnen Böschungsschraffen importiert, sondern die Darstellung der Böschungsfläche in \$product\$ generiert. Das hat zur Folge, dass die Darstellung der Böschung leicht unterschiedlich zur Darstellung in LISA ist.

 **Objektattribute identifizier...** Beim Import werden Objektattribute für die importierten Beschriftungen angelegt. Sie beginnen mit "identifizier". Diese Attribute dürfen für den korrekten Export nicht gelöscht werden.

 **Punktnummern** Bei einigen Punktobjekten gibt es laut Katalog das Attribut "Nummer". Dieses wird als Punktbezeichnung importiert. Um die Eindeutigkeit zu wahren, wird in der Region eine Kennung geschrieben. Z.B. erhalten Liegenschaftsbezogene Aufnahmepunkte in der Region die Kennung "L".

Importation de données Interlis

 Pour le transfert, un fichier de licence de la société Infogrips est indispensable. Copiez ce fichier dans le répertoire "C:\Program Files\rmDATA\GeoMapperSE\Thirdparty\iltools\user\license".

 Cette fonction est disponible seulement avec l'activation du module d'application "Interlis".

Paramètres

Ici vous pouvez définir d'autres paramètres d'importation.

Fichier de mappage ITF

Ce fichier gère la conversion de données Interlis vers objets rmDATA GeoMapper
Chaque ligne du mappage ITF exécute un appel à iltools avec le script spécifié.

```
-script ...
```

Le paramètre "script" indique le script. Il est possible d'accéder aux répertoires suivants:

<ILISCFG>

Le répertoire iltools se trouve dans le dossier de programme "C:\Program Files\rmDATA\GeoMapperSE\Thirdparty\iltools"

<RMDATACFG>

Les répertoires de transfert de rmDATA GeoMapper, comme le répertoire de l'entreprise ou du programme.



```
-script "<ILISCFG>\AVKanton2Bund.cfg"
```

```
-script "<RMDATACFG>\CH - Mensuration Officielle Fédérale selon rmDATA.cfg" - langue DE - Cantor
```

La première ligne transforme le modèle cantonal en modèle fédéral. L'appel à la première ligne lit le modèle fédéral.

Résolution de conflits

Les noms des points et des surfaces doivent être univoques. Dans le cas de noms égaux, il y a les options suivantes:

Renommer : Les points et les surfaces importés sont renommés avec un préfixe ou un suffixe. Les objets existants sont gardés tels quels.

Priorité au point existant : Le point existant reste dans le fichier et l'objet importé est ignoré.

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

Resoudre interactivement : Un dialogue de collision s'ouvre, ici vous décidez pour chaque point si garder le nouveau ou l'existant dans GeoMapper.



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'ancienne surface est gardée.

Protocole

Il définit si le protocole détaillé des objets importés, doit être généré, ou juste un récapitulatif.

Points

Importer Region: Il définit si pour les points, l'attribut *Region* doit être importé ou ignoré.

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

Importation de fichiers LandXML

Définition des paramètres spécifiques pour l'importation de fichiers LandXML.

Menu: [Fichier / Import-Manager]

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



Les éléments "CgPoints" et "Surfaces" sont importés. Pour le "Surfaces" l'importation concerne les données de base ("SourceData") et les maillages TIN ("Definition"). Les Surfaces qui ne possèdent aucune donnée de base, ne sont pas importées. Le seul type de maillage supporté est le TIN (maillage triangulaire).

Paramètres

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

Paramètres pour l'importation LandXML:

Importer les points comme: Il définit si les points importés depuis les données de base et les CgPoints sont enregistrés comme simples objets "Point" ou comme "Nuage de points".

Type d'objets pour points: Il définit, à quels types d'objets "Point", les données de base et les CgPoints importés, doivent être attribués.

Type d'objets pour lignes de rupture: Il définit, à quels types d'objets "Ligne de rupture", les données de base importées, doivent être attribués.

Type d'objets pour contours de modèle: Il définit, à quels types d'objets "Contours de modèle", les données de base importées, doivent être attribués.

Type d'objets pour modèle de terrain: Il définit, à quels types d'objets "Modèle de terrain" les données importées, doivent être attribués.

Résolution de conflits

Les noms des points et des surfaces doivent être univoques. Dans le cas de noms identiques, il y a les options suivantes:

Renommer : Les points et les surfaces importés sont renommés avec un préfixe ou un suffixe. Les objets existants sont gardés tels quels.

Priorité au point existant : Le point existant reste dans le fichier et l'objet importé est ignoré.

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

Resoudre interactivement : Un dialogue de collision s'ouvre, ici vous décidez pour chaque point si garder le nouveau ou l'existant dans GeoMapper



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.

Protocole: Il définit si le protocole détaillé des objets importés, doit être généré, ou juste un récapitulatif.

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

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

Export-Manager

Général

Avec l'Export-Manager vous pouvez exporter les données des vos fichiers en différents formats.

Menu: [Fichier / Export-Manager]

Sélection du type (formats d'exportation):

Sélectionnez le format vers lequel vous désirez exporter.

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:

Tous les objets existants dans la base de données: Avant d'exporter il faut sauver les modifications. Après, tous le contenu du fichier est exporté. Les objets éventuellement non chargés sont aussi exportés (voir [Charger zone](#).)

Tous les objets chargés: Tous les objets chargés dans le graphique

Sélection dans le graphique: Ici on passe directement sur le graphique, pour [sélectionner les objets](#) à exporter.



Cette option n'est disponible que si les objets à exporter sont chargés. Si nécessaire chargez une zone (voir [Charger zone](#)).

Exporter seulement objets visibles: Cochez cette option si vous désirez exporter seulement les données visibles sur le graphique. Sinon aussi les objets dont le type a été masqué ou non visibles à cause d'un filtre, seront exportés.

Domaine numérotation points: Avec cette option vous pouvez définir aussi un domaine de numérotation des points, lequel est combiné avec la sélection générale des objets.

 Cette option n'est disponible que pour l'exportation *Points ASCII* et *rmGEO*.

Transformation dans un système de coordonnées différent: Si l'exportation doit se faire dans un système de coordonnées différent de celui défini dans les paramètres du fichier, le système de coordonnées de destination peut être défini ici. Autrement il n'est pas nécessaire de choisir un système.

 **Exportation dans une Géodatabase:** Si dans les paramètres du fichier, un facteur de réduction est défini, ce dernier est calculé à nouveau dans le nouveau système - à condition que le centre de gravité, l'altitude moyenne et le rayon terrestre soient connus. Autrement le facteur de réduction est repris. Lors d'une transformations dans un système local, le facteur de réduction est évidemment défini à 1.

Système locale: Les données sont corrigées avec une transformation Helmert-2D. Comme paramètre de translation est considéré le centre de gravité choisi dans les paramètres du fichier qui sert comme point d'origine. La rotation est zéro et l'échelle correspond au facteur de réduction.

Paramètres supplémentaires

Tous les paramètres supplémentaires dépendent du format. Voir

[Exporter les points en données ASCII](#)

[Exporter les données en DWG Autodesk](#)

[Exporter les données en DXF Autodesk](#)

[Exporter les données en Shape ESRI](#)

[Exporter les données en fichier XML rmDATA](#)

[Exporter les points en rmGEO](#)

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

Les exportations suivantes sont disponibles avec le module d'application *Modèle de terrain*

[Exporter les données du modèle en fichier REB](#)

Les exportations suivantes sont disponibles avec le module d'application *Profils*

[Exporter les profils du terrain en fichier ASCII](#)

[Exporter les profils du terrain en fichier ASCII-BWV](#)

Les exportations suivantes sont disponibles si dans votre configuration l'application "Plan de fractionnement Autriche" est activée:

[Exporter les données en rmKATOffice](#)

[Exporter les surfaces en données ASCII](#)

Les exportations suivantes sont disponibles si dans votre configuration l'application "Plan de fractionnement Luxembourg" est activée:

[Exporter les données pour le bureau du cadastre luxembourgeois](#)

[Exporter les surfaces pour la légende et le bilan](#)

Les exportations suivantes sont disponibles si dans votre configuration l'application "Echange de données Geo8" est activée:

[Exporter les données en Geo8](#)

Les exportations suivantes sont disponibles si dans votre configuration l'application "Echange de données KAVDI" est activée:

[Exporter les données en KAVDI](#)

Les exportations suivantes sont disponibles si dans votre configuration l'application "Bien-fonds existants" est activée:

[Exporter données des bien-fonds existants](#)

 Avec **Enregistrer gabarit** vous enregistrez les paramètres dans un gabarit avec un nom au choix. Ainsi au prochain démarrage de l'Export-Manager vous n'avez qu'à sélectionner l'export sans devoir redéfinir les paramètres.

 Pour les indications générales sur l'assistante, voir [Dialogue](#).

ASCII

Exporter les points en format ASCII

Définitions spécifiques pour l'exportation Ascii.

Menu: [Fichier / Export-Manager]

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

Type de format

Définissez le type de format, dans lequel les données doivent être exportées:

Séparé par séparateur

Largeur des colonnes fixe

Il est en outre possible de définir des paramètres pour l'en-tête du fichier et commentaires.

❗ Lors de la saisie des lignes d'en-tête, vous sautez à la ligne suivante en appuyant sur **Ctrl + Enter**.

En cas de choix de "Séparé par séparateur"

Sélectionnez le séparateur, le séparateur décimal et les attributs à exporter. En appuyant sur **ALT+Code** vous pouvez aussi saisir des caractères Ascii.

Dans la zone "Attribution champ/Aperçu" vous déterminez le nombre de décimaux des valeurs exportées (clic avec le bouton droit de la souris sur l'en-tête de la colonne).

Dans l'aperçu vous voyez comment les données sont exportées.

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

En cas de choix de "Largeur des colonnes fixe"

Définissez les colonnes fixes et attribuez les attributs à exporter aux colonnes.

Insérez les lignes de séparation pour les colonnes. Dans ce but cliquez sur la position sur la règle.

Attribuez à chaque colonne l'attribut. Dans ce but cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'en-tête de la colonne.

Sélectionnez dans la liste **Attributs/Champs** l'attribut désiré.

L'option **Supprimer l'assignation** dans ce menu, vous permet de supprimer l'attribut depuis l'en-tête de colonne.

Avec **Supprimer colonne** la colonne est enlevée depuis l'en-tête de colonne.

Avec **Chiffres décimales** vous pouvez définir le nombre de décimales pour l'exportation.

Avec **Alignement du texte** vous pouvez définir si l'attribut est aligné à gauche, centré ou aligné à droite.

Cliquez sur **Terminer**, pour terminer l'exportation. Un dialogue qui montre l'état de l'exportation, s'ouvre.

Exporter les surfaces en format fichier ASCII

Exportation des surfaces créées et des réunions dans un fichier texte, qui après peut être importé dans rmKATOffice.

Menu: [Fichier / Export-Manager]

⚠ Cette exportation n'existe que pour le module "Plan de fractionnement Autriche".

Sélectionnez le nom du fichier à exporter.

Sélectionnez les objets à exporter: pour la **sélection dans le graphique**, dessinez un polygone. Tous les objets se trouvant à l'intérieur du polygone sont exportés.

Alternative

Vous pouvez aussi définir une région polygonale, en sélectionnant une surface existante ou sélection d'un type d'objets. Depuis les objets du type choisi la géométrie pour la région polygonale est déterminée.

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

Exporter les profils du terrain en format ASCII

 Cette exportation n'existe que pour le module d'application "Profils".

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

Définissez le type de format, dans lequel les données doivent être exportées.

Sélectionnez depuis une liste, les profils à exporter.

 La liste des profils est triée par nom, où les profils en travers sont toujours listés après le profil en long.

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

Exporter les profils du terrain en format ASCII (BWV)

Exportation des informations des profils en format Ascii, selon la norme Österreichischen Bundeswasserbauverwaltung (BWV)

 Cette exportation n'existe que pour le module d'application "Profils".

Sur d'autres pages de paramétrisation, vous pouvez définir des paramètres spécifiques pour l'exportation de *Profils du terrain en ASCII selon BWV*.

Sélectionnez depuis une liste, les profils à exporter.

 La liste des profils est triée par nom, où les profils en travers sont toujours listés après le profil en long.

 Le "Décalage point pour l'exportation" sert à "décaler" les coordonnées MGI vers les coordonnées BMN, car selon la définition de l'interface, il faut toujours livrer des coordonnées BMN. La valeur proposée de 450 km est valable pour M31, pour d'autres Méridiens les suivantes valeurs sont valables:

Méridien	Décalage
M28	150.000 m
M31	450.000 m
M34	750.000 m

 Le résultat est un fichier en format ASCII séparé avec séparateur (.asc) avec 2 groupes de données, qui respecte la norme du BWV:

 Le format BWV est un format ASCII fixe, de ce fait l'assistant ne permet pas d'enregistrer ou charger des configurations d'importation. Le format prédéfini est toujours utilisé.

 Si pour la représentation des profils, l'option [Omettre les points de référence](../konfiguration/profile14) est utilisée, alors les points de départ et d'arrivés du profils, sont aussi omis dans le fichier d'exportation. Les champs **Pax**, **PAy**, **PAz**, **PEx**, **PEy** et **PEz** sont en conséquence vides.

Exportation des données comme fichier DWG Autodesk

Paramètres spécifiques pour l'exportation en DWG Autodesk.

Menu: [Fichier / Export-Manager]

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

Paramètres

Format:

Version du fichier: Sélectionnez la version du fichier à exporter.

Séparateur décimal: Pour les nombres à virgule flottante dans les attributs de blocs, un point ou une virgule peut être utilisé comme séparateur décimal.

Exporter gabarit de projet: Sélectionnez si toutes les définitions de blocs de la configuration doivent être exportées ou seulement les définitions de blocs utilisées.

Arcs:

Approximation d'arcs: Les arcs peuvent être segmentés ou exportés sous forme d'arcs.



Lorsque l'exportation est effectuée en 3D, les arcs sont toujours segmentés, car dans AutoCAD, une polyligne 3D ne peut pas avoir d'arcs.

Flèche maximale pour interpolation d'arc définit la *flèche* en mètres avec laquelle les arcs sont segmentés.

3D

Exporter les objets 3D: Avec cette option vous pouvez définir si les objets possédant une altitude dans GeoMapper, peuvent être exportés comme des vrais objets 3D dans le DWG. Les objets suivants reçoivent une altitude.

Points

Polygones (les arcs sont approximés par des segments de lignes et l'altitude des points intermédiaires est interpolée linéairement)

Symboles 2-Points (l'altitude du premier point est considérée comme altitude du symbole)

Symboles 3-Points (l'altitude du premier point est considérée comme altitude du symbole)

Exporter les courbes de niveau : Si votre fichier contient des modèles de terrain, ses courbes de niveau sont exportées au choix comme *polyligne 3D AutoCAD* avec information d'altitude dans chaque point sommet ou comme *polyligne 2D* avec élévation (hauteur uniforme par polyligne).



Les courbes de niveau possèdent en tout les cas l'information altimétrique. Cette option gère seulement le format de la sortie.

Éléments CAD:

Exporter les éléments CAD: Si dans votre fichier des éléments CAD sont présents, ils peuvent être aussi exportés.

Exporter les layouts: Choisissez si les layouts doivent être aussi exportés.

Divers:

Exporter les textes non visibles: Les textes configurés comme *non visibles* - par ex. les étiquettes de symboles - normalement ne sont pas exportées. Avec cette option vous pouvez quand-même exporter ces étiquettes, ce qui est nécessaire dans divers formats d'échange de données CAD. Ainsi dans le fichier de destination il y aura les textes non visibles ou les attributs de bloc.

Exporter les attributs vides: Si l'attribut n'est pas rempli, l'attribut de bloc est quand-même créé.

Exporter les polygones cachées : Cette option est disponible seulement pour l'exportation en 2D. Les zones des lignes au dessous des points sont masquées.

Exporter les coordonnées du cadastre AT arrondies : Il définit si les coordonnées (points d'insertion des points, vertex des polygones) du cadastre autrichienne doivent être exportées arrondies.

Exporter les hauteurs non valides comme espaces: Selon la norme, il peut être nécessaire d'exporter un espace lorsque les hauteurs ne sont pas valides.

Exporter les polygones masquées : Il définit si les polygones masquées doivent être exportées.

Appuyez sur [Terminer], pour terminer l'exportation. Un dialogue qui affiche l'état de l'exportation, s'ouvre.

❗ Pour exporter seulement une zone layout, passez dans le layout et d'ici démarrez l'exportation.

❗ Pour exporter aussi les données vectorielles d'arrière-plan (DWG, DXF, GeoDB), démarrez l'exportation dans le layout.

Application "Plan de fractionnement Autriche"

Si l'application "Plan de fractionnement Autriche" est active, pour la sélection des objets est disponible aussi l'option "VDE-Export":

Sélection de l'option "VDE-Export"

Sélection de la version, utilisée pour la comparaison

Sur la base des immeubles calculés tous les objets, qui entre la version courante et la version choisie ont été modifiés, sont sélectionnés.

La sélection avec la touche Ctrl peut être étendue ou limitée



Exemple: Si vous vous trouvez dans l'affichage "DKM", vue "Nouvel état" et donc dans la version "nouvelle". Pour l'exportation DXF, choisissez l'option "Sélection dans le graphique" et ensuite "VDE-Export". Là sélectionnez l'option "Rectifié". Ainsi tous les objets qui ont été modifiés entre la rectification et le nouvel état, sont sélectionnés.

Exportation des données comme fichier DXF Autodesk

Paramètres spécifiques pour l'exportation en DXF Autodesk.

Menu: [Fichier / Export-Manager]

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

Paramètres

Format:

Version du fichier: Sélectionnez la version du fichier à exporter.

Séparateur décimal: Pour les nombres à virgule flottante dans les attributs de blocs, un point ou une virgule peut être utilisé comme séparateur décimal.

Exporter gabarit de projet: Sélectionnez si toutes les définitions de blocs de la configuration doivent être exportées ou seulement les définitions de blocs utilisées.

Arcs:

Approximation d'arcs: Les arcs peuvent être segmentés ou exportés sous forme d'arcs.



Lorsque l'exportation est effectuée en 3D, les arcs sont toujours segmentés, car dans AutoCAD, une polyligne 3D ne peut pas avoir d'arcs.

Flèche maximale pour interpolation d'arc définit la *flèche* en mètres avec laquelle les arcs sont segmentés.

3D

Exporter les objets 3D: Avec cette option vous pouvez définir si les objets possédant une altitude dans GeoMapper, peuvent être exportés comme des vrais objets 3D dans le DXF. Les objets suivants reçoivent une altitude.

Points

Polygones (les arcs sont approximés par des segments de lignes et l'altitude des points intermédiaires est interpolée linéairement)

Symboles 2-Points (l'altitude du premier point est considérée comme altitude du symbole)

Symboles 3-Points (l'altitude du premier point est considérée comme altitude du symbole)

Exporter les courbes de niveau : Si votre fichier contient des modèles de terrain, ses courbes de niveau sont exportées au choix comme *polyligne 3D AutoCAD* avec information d'altitude dans chaque point sommet ou comme *polyligne 2D* avec élévation (hauteur

uniforme par polyligne).



Les courbes de niveau possèdent en tout les cas l'information altimétrique. Cette option gère seulement le format de la sortie.

Éléments CAD:

Exporter les éléments CAD: Si dans votre fichier des éléments CAD sont présents, ils peuvent être aussi exportés.

Exporter les layouts: Choisissez si les layouts doivent être aussi exportés.

Divers:

Exporter les textes non visibles: Les textes configurés comme *non visibles* - par ex. les étiquettes de symboles - normalement ne sont pas exportées. Avec cette option vous pouvez quand-même exporter ces étiquettes, ce qui est nécessaire dans divers formats d'échange de données CAD. Ainsi dans le fichier de destination il y aura les textes non visibles ou les attributs de bloc.

Exporter les attributs vides: Si l'attribut n'est pas rempli, l'attribut de bloc est quand-même créé.

Exporter les polygones cachés : Cette option est disponible seulement pour l'exportation en 2D. Les zones des lignes au dessous des points sont masqués.

Exporter les coordonnées du cadastre AT arrondies : Il définit si les coordonnées (points d'insertion des points, vertex des polygones) du cadastre autrichienne doivent être exportées arrondies.

Exporter les hauteurs non valides comme espaces: Selon la norme, il peut être nécessaire d'exporter un espace lorsque les hauteurs ne sont pas valides.

Exporter les polygones masquées : Il définit si les polygones masqués doivent être exportés.

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



Pour exporter seulement une zone layout, passez dans le layout et d'ici démarrez l'exportation.



Pour exporter aussi les données vectorielles d'arrière-plan (DWG, DXF, GeoDB), démarrez l'exportation dans le layout.

Application "Plan de fractionnement Autriche"

Si l'application "Plan de fractionnement Autriche" est active, pour la sélection des objets est disponible aussi l'option "VDE-Export":

Sélection de l'option "VDE-Export"

Sélection de la version, utilisée pour la comparaison

Sur la base des immeubles calculés tous les objets, qui entre la version courante et la version choisie ont été modifiés, sont sélectionnés.

La sélection avec la touche Ctrl peut être étendue ou limitée



Exemple: Si vous vous trouvez dans l'affichage "DKM", vue "Nouvel état" et donc dans la version "nouvelle". Pour l'exportation DXF, choisissez l'option "Sélection dans le graphique" et ensuite "VDE-Export". Là sélectionnez l'option "Rectifié". Ainsi tous les objets qui ont été modifiés entre la rectification et le nouvel état, sont sélectionnés.

Exportation de données dans fichiers ESRI-Shape

Définition des paramètres spécifiques pour l'exportation vers le format ESRI-Shape.

Menu: [Fichier / Export-Manager]



Pour l'exportation ESRI-Shape le répertoire de destination doit être vide! Aucun fichier ou dossier ne doit être contenu dans le répertoire de destination.

Appuyez sur **Terminer** , pour finaliser l'exportation. Un dialogue qui montre l'état de l'exportation est ouvert.

❗ Pour chaque classe d'objets, un propre dossier est créé, ici pour chaque type d'objets un fichier Shape est enregistré.

⚠ Les surfaces référencées sont exportées seulement si déjà calculées. (C'est-à-dire si la valeur de la surface se trouve dans le Gestionnaire des propriétés).

⚠ **Utilisation des filtres:** Si vous avez activé un filtre, alors veuillez noter que: pour un objet, e.g. une polygone, exclu par un filtre, alors l'objet sur lequel il est basé, e.g. un profil, ne sera pas exporté.

Exporter les points vers rmGEO

Définitions spécifiques pour l'exportation vers rmGEO.

Menu: [Fichier / Export-manager]

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

❗ A la fin de l'exportation, *rmGEO4* est démarré. Définissez les paramètres relatifs et enfin appuyez sur **Terminer** .

⚠ Pour exécuter cette exportation depuis GeoMapper il faut posséder la licence et avoir installé *rmGEO4* sur l'ordinateur.

Exporter les données en format rmKATOffice

Exportation des fractionnements et des réunions créés, vers rmKATOffice

Menu: [Fichier / Export-manager]

⚠ Cette exportation n'existe que pour le module "Plan de fractionnement Autriche".

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

Exporter les données vers Géodatabase rmDATA

Exportation des données vers la Géodatabase de rmDATA.

Menu: [Fichier / Export-manager]

Paramètres

Exporter objets protégés en écriture: Exporte les objets qui se trouvent en partie dans la zone chargée et sont donc en lecture seule. Si toutes les données sont chargées, il n'y a pas de données en lecture seule.

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

⚠ Filtres, objets d'arrière-plan, propriétaires, zones d'impression et de layout, ne sont pas exportés. Si votre projet est protégé par un mot de passe, celui-ci ne sera pas transféré dans le fichier exporté.

❗ Si vous utilisez GeoMapper avec le logiciel de calcul **KIVID** : Pour les plans de situation basés sur les données cadastrales, il est préférable de transférer les données graphiques vers un nouveau geodb3 avec cet export. Vous pouvez alors éditer ce fichier indépendamment de Kivid et sans affecter votre projet de cadastre.

Exporter les données en format XML rmDATA

Définitions spécifiques pour l'exportation rmDATA XML. Avec le format XML, l'intégralité du contenu d'un fichier GeoMapper peut être exporté.

Menu: [Fichier / Export-manager]

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

❗ Pour la description du format, se référer à [Appendice](../anhang/formatbeschreibungxml).

❗ Un mot de passe éventuel, le centre de gravité et la hauteur moyenne pour le système de coordonnées ne sont pas exportés.

⚠ **Utilisation des filtres:** Si vous avez activé un filtre, notez que: Quand un objet, e.g. une polyligne, est exclu par le filtre, alors aussi un objet basé sur celui-ci, e.g. un symbole de polyligne, ne sera pas exporté.

Paramètres

Positions: Définit si les positions des étiquettes et des symboles sont exportées comme vecteurs de déplacement ou comme coordonnées absolues.

Exporter les valeurs d'attribut calculées: Cette option vous permet également d'obtenir toutes les valeurs d'attribut calculées à partir de formules ou des informations géométriques telles que les longueurs et les surfaces. Les valeurs d'attribut saisies sont toujours exportées.

Exporter les données vers Geo8

Exporter les données depuis la zone de dessin vers Geo8.

❗ **Fonctionnalité non utilisée en Suisse**

Menu: [Fichier / Export-manager] resp. Menu: [Barre des outils / Echange de données Geo8]

⚠ Diesen Export gibt es nur in der Fachschale "Geo8 Datenaustausch". Hierbei werden Daten in eine vordefinierte Datei exportiert, wo sie von Geo8 *abgeholt* und weiterverarbeitet werden können.

❗ Der Dateiname für den Export wird von GeoMapper bereits vorgeschlagen, sofern die GeoMapper Datei einmal gespeichert wurde. Die Exportdatei wird im selben Ordner wie die GeoMapper Datei abgelegt, hat jedoch das Suffix *_Out* und Endung *.xml*

Drücken Sie **Fertigstellen**, um den Export abzuschließen.

Alternative

Der einfachste Weg diesen Export aufzurufen ist, bei aktivierter Fachschale *Geo8 Datenaustausch* die Funktion *Geo8 Datenaustausch* in der Symbolleiste aufzurufen.

So gelangen Sie sofort in den *Exportmanager*. Sie brauchen somit lediglich den Button **Fertigstellen** betätigen.

Exportation de données vers KAVDI

Exportation de données depuis la zone de dessin vers KAVDI

❗ **Fonctionnalité non utilisée en Suisse**

 Diesen Export gibt es nur in der Fachschale "KAVDI Datenaustausch". Hierbei werden Daten in eine vordefinierte Datei exportiert, wo sie von KAVDI *abgeholt* und weiterverarbeitet werden können.

 Der Dateiname für den Export wird von GeoMapper bereits vorgeschlagen, sofern die GeoMapper Datei einmal gespeichert wurde. Die Exportdatei wird im selben Ordner wie die GeoMapper Datei abgelegt, hat jedoch das Suffix *_Out* und Endung *.xml*

Drücken Sie **Fertigstellen**, um den Export abzuschließen.

Alternative

Der einfachste Weg diesen Export aufzurufen ist, bei aktivierter Fachschale *KAVDI Datenaustausch* die Funktion *KAVDI Datenaustausch* in der Symbolleiste aufzurufen.

So gelangen Sie sofort in den *Exportmanager*. Sie brauchen somit lediglich den Button **Fertigstellen** betätigen.

Cadastre Luxemburg

Exporter les données pour l'office du cadastre du Luxembourg

Exporter les données vers un fichier GML

 **Fonctionnalité exclusivement dédiée au Luxembourg**

Menu: [Fichier / Export-manager]

 Diesen Export gibt es nur in der Fachschale "Teilungsplan Luxemburg".

 Vor dem Export müssen Sie folgende Dinge vorbereiten:

- Berechnen Sie alle Flächen
- Tragen Sie die allgemeinen Daten in **Datei / Datei-Einstellungen / Dateiattribute** ein.
- Wechseln Sie in die Darstellung "plan á l'acte" und in die Ansicht "Neuer Stand"

Einstellungen

Näherung von Bögen gibt die *Pfeilhöhe* in Metern an, mit der Bögen segmentiert werden.

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

 Für den Export an das Katasteramt werden einige Sachinformationen benötigt. Damit Sie kaum doppelte Einträge durchführen müssen, haben wir folgende Vereinfachungen für Sie eingebaut:

- Die Dateiattribute **"commune code"** und **"section code"** gelten für alle Parzellen. Sollte eine Fläche davon abweichende Werte haben, tragen Sie diese im Eigenschaftenmanager bei dieser Fläche ein.
- Wenn Sie mit No Entry found arbeiten, dann **"commune code"** und **"section code"** aus den Projektattributen gelesen.
- Wenn bei einer Parzelle das Attribut **lieudit** nicht eingetragen ist, solll wird das Dateiattribut **lieu** ausgegeben
- Wenn bei einer Parzelle das Attribut **localite** nicht gesetzt ist, dann wird das Dateiattribut **section** ausgegeben

- ① Um die Attribute bei mehreren Parzellen auf einmal zu setzen, gehen Sie folgendermaßen vor:
- Selektieren Sie alle betroffenen Parzellen. (Halten Sie die Taste **Strg** gedrückt, dann können Sie die Parzellen einfach der Reihe nach anklicken.)
 - Tragen Sie im Eigenschaftsmanager das Attribut ein, z.b: **rue**
 - Das Attribut wird bei allen selektierten Parzellen gespeichert.

- ① Beim Export an das Katasteramt werden auch verschiedene Positionen der Parzellen exportiert:
- Einsetzpunkte der Fläche
 - Position der Flächennummer
 - Position der Hausnummer: Diese Position wird für die Position der Adresse verwendet

Luxembourg: Exporter les surfaces pour la légende et le bilan

Exportieren Sie erstellte Flächen aus dem alten und neuen Stand in eine XML-Datei um eine Legende und Gegenüberstellung erstellen zu können

- ① **Fonctionnalité exclusivement dédiée au Luxembourg**

Menu: [Fichier / Export-manager]

- ⚠ Diesen Export gibt es nur in der Fachschale "Teilungsplan Luxemburg".

- ① Einige Attribute für den Export können über das Menü **Datei / Datei-Einstellungen / Dateiattribute** eingestellt werden.

- ① Bei Restflächen tragen Sie den Flächenwert manuell ein. Bei alten Flächen im alten Stand, bei neuen Restflächen im neuen Stand.

- ① Alle anderen Flächen werden nur exportiert, wenn sie berechnet worden sind. (D.h. der Flächenwert steht im Eigenschaftsmanager)

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

Exporter les données du modèle vers un fichier REB

Exportation des points, des lignes de rupture, du maillage des triangles et des profils en travers en format REB (" *Regelungen für die Elektronische Bauabrechnung* ")

- ⚠ Cette commande n'est disponible qu'avec le module d'application "Modèle de terrain"

Sélectionnez les données à exporter. Les formats suivants sont disponibles:

DA30 - Points

DA45 - Points

DA49 - Lignes de rupture

DA58 - Maillage des triangles

DA66 - Profils en travers

Sélectionnez le modèle de données.

Contrôlez le code REB (Horizont) depuis le modèle et modifiez-le si nécessaire.

 L'exportation peut être exécutée, seulement si le modèle possède un code REB (Horizont).

Si vous avez sélectionné le Format DA66 pour exporter les profils, vous avez en outre la possibilité de sélectionner les profils désirés. Tous les profils créés pour le modèle, sont listés.

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

Exportation du bilan des surfaces

Exportation des parcelles dans un fichier CSV

Menu: **[Fichier / Export-Manager]**

 Exportation disponible seulement si la configuration "CH_Mutation" est chargée.

Appuyez sur **Terminer** pour finaliser l'exportation. Un dialogue qui montre l'état de l'exportation est ouvert.

Dans le fichier CSV créé, toutes les parcelles dans l'état ancien et nouveau, avec leurs noms et leurs surfaces, sont exportées. En outre toutes les intersections avec les couvertures du sol resp. les objets divers sont calculés et sortis de manière structurée.

Exemple d'un fichier exporté:

Mutationstabelle exportieren

Export der Parzellen in eine Excel Datei

Menu: **[Datei/Exportmanager]**

 Diesen Export gibt es nur mit geladenen Schweizer Mutationskonfigurationen.

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

In der erstellten Excel-Datei sind die Flächenbewegungen der Parzellen aufgelistet.

Exporter les données comme fichiers GDA

Exportation des données pour les entreprises de télécommunications au format GDA.

 **Fonctionnalité non utilisée en Suisse**

 Diesen Export gibt es nur, wenn die entsprechende Lizenz dafür verfügbar ist.

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

① Technische Informationen: Der Export schreibt folgende Zeilen:

- Header HE1, HE2, HE3, HE4 und HE5
 - Linienzug LI1
 - Kreis KR1, KR3
 - Symbol SY1
 - Text TX1, TX4
 - Objekt OA1, OE1
- Linienzüge mit Bögen werden automatisch segmentiert.
Für die Detailinformationen wird zugegriffen auf
- folgende Typattribute
 - Schlüssel
 - Strichart
 - Fontindex
 - und auf die grafischen Einstellungen
 - Layer
 - Blocknamen

Exporter les bien-fonds existants comme données d'enquête

① Fonctionnalité non utilisée en Suisse

Exportieren Sie die Liegenschaftsbestandsdokumentation gemäß den Vorgaben und Festlegungen des Liegenschaftsbestandsmodells (LgBestMod).

⚠ Diesen Export gibt es nur in der Fachschale "Liegenschaftsbestand".

① Es empfiehlt sich vor dem Export die Skripts zur Qualitätssicherung ablaufen zu lassen.

⚠ Maßstab: Der Export muss im Maßstab 1:500 erfolgen, damit alle Texte und Hinweispefeile visualisiert werden. Nur so werden die Hinweispefeile auch exportiert.

⚠ Editierte Böschungen Bearbeiten Sie nie mit dem Befehl " **Grafik editieren** " eine Böschung oder andere grafische Darstellung. Die Änderungen können nicht exportiert werden.

⚠ Objektattribute identifizier... Beim Import werden Objektattribute für die importierten Beschriftungen angelegt. Sie beginnen mit "identifizier". Diese Attribute dürfen für den korrekten Export nicht gelöscht werden.

GÜVO (Gebäudeübernahmeverordnung)

Exportation de données pour GÜVO

⚠ Cette exportation est utilisée seulement en Allemagne! .

⚠ Diesen Export gibt es nur mit geladener Konfiguration "DE - Bayern GÜVO".

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

❗ Es werden nur die Objekte exportiert, deren Objekttypname mit "AX_" beginnt.

❗ Es werden auch nur die Attribute exportiert, die von der Schnittstelle verlangt werden.

Exportation de données en format Interlis

⚠ Pour le transfert, un fichier de licence de la société Infogrips est indispensable. Copiez ce fichier dans le répertoire "C:\Program Files\rmDATA\GeoMapperSE\Thirdparty\itools\user\license".

⚠ Cette fonction est disponible seulement avec l'activation du module d'application "Interlis".

Paramètres

Vous pouvez définir d'autres paramètres d'exportation ici.

Fichier de mappage ITF

Ce fichier gère la conversion des données Interlis vers objets rmDATA GeoMapper Voir [Interlis-Import](#)

Exporter le modèle de terrain dans un fichier LandXML

Exportation des données d'un modèle de terrain dans un fichier LandXML.

Menu: [Fichier / Export-Manager]

⚠ Cette commande est disponible seulement avec l'activation du module "Modèle de terrain"

Paramètres

Modèles à exporter: Sélection des modèles, que vous souhaitez exporter.

❗ Seulement les modèles déjà calculés sont proposés dans le choix.

Créer une zone layout

Création d'une zone layout pour imprimer à partir d'un gabarit.

Menu: [Fichier/ Insérer zone layout]

Démarrez la commande.

Sélectionnez un gabarit d'impression depuis la liste. (Pour plus d'informations sur la création d'un gabarit d'impression voir [ici...](#))

❗ Pour créer un nouveau gabarit, sélectionnez l'élément de la liste ***NOUVEAU*** et enfin le bouton ()

Saisissez un nom univoque pour la zone layout.

Cliquez sur **Suivant**

Saisissez les informations supplémentaires à insérer dans le gabarit d'impression.

- ① Seulement les propriétés qui apparaissent dans le gabarit sont listées. En outre les attributs de projet existants et les attributs de fichier sont affichés en mode visualisation.

Confirmez le dialogue avec **Terminer**.

Maintenant GeoMapper pour chaque zone d'impression définie dans le gabarit, vous demande de confirmer les propriétés relatives. Toutes les propriétés sont normalement déjà remplies, ainsi vous pouvez simplement confirmer le dialogue avec **OK**.

Finallement positionnez la zone d'impression directement dans la fenêtre graphique. Comme ça vous voyez tout de suite, comment les objets et les étiquettes apparaissent dans l'extrait de plan.

Dès que vous avez placé toutes les zones d'impression, GeoMapper pour la zone layout crée une propre *fiche* avec le nom de la zone layout. Ceci vous montre à tout moment l'extrait de carte sélectionné dans la représentation choisie avec tous les éléments du plan.

La zone layout dans le dialogue est reconnaissable par un petit symbole d'imprimante ()

- ① **Propriétés d'une zone d'impressions** Lors de l'insertion d'une zone d'impression sélectionnez les propriétés suivantes: - **Nom**: Le nom est proposé depuis le gabarit. Laissez le nom proposé ou entrez un nom descriptif, avec lequel vous pouvez dans le futur retrouver la zone d'impression. - **Affichage**: La représentation courante est proposée. Changez la représentation avec l'affichage désirée. Passez par exemple à l'affichage d'un profil. - **Echelle**: L'échelle proposée est "Depuis affichage". Ainsi la zone d'impression est insérée dans le plan avec l'échelle courante définie. Ainsi, si dans la zone de dessin vous changez d'échelle, le plan est aussi changé. Sinon définissez l'échelle souhaitée. Précisément quand vous avez 2 affichages, il est conseillé de définir une échelle fixe. Pour les profils on peut pas définir une échelle. Les profils sont toujours imprimés dans la même échelle de création. - **Vue**: Cette propriété est proposée seulement quand la configuration chargée supporte plusieurs *Vues* resp. *Versions*. Dans ce cas la vue courante est proposée. Ainsi vous pouvez imprimer plusieurs vues sur le même plan.

- ① Lors de l'insertion les zones d'impressions sont automatiquement accrochées aux bords des zones d'impression précédemment insérées. De cette manière vous pouvez facilement définir les pages finales.

- ① Si vous ne désirez pas l'accrochage automatique, lors du positionnement maintenez enfoncé la touche **Ctrl**, pour désactiver l'accrochage.

- ① Maintenez enfoncé la touche **Maj** quand vous positionnez une zone d'impression pour changer entre **Déplacer** et **Tourner**.

- ⚠ Le nom d'une zone d'impression est repris depuis le gabarit d'impression. Pour faciliter l'attribution, utilisez toujours pour vos gabarits des nom très descriptifs.

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\GeoMapperSE\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 cette 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 droits d'écriture dans ce répertoire.

Imprimer 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'intérieure 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 ils existent 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.

- ① 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:
 -
 - Sélectionnez une autre représentation ou une autre échelle pour la zone d'impression:
 -
 - 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.
 - déplacez la zone à imprimer.
 - déplacez un élément de layout (e.g. la flèche du Nord).
 - 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.

Paramètres de fichier

Paramètres de fichier

Paramètres pour le fichier courant

Menu: [Fichier / Paramètres]

Dans ce dialogue vous pouvez définir tous les paramètres pour le fichier. Les paramètres sont enregistrés dans le fichier.

Pour les détails, voir

[Général](#)

[Points](#)

[Unités](#)

[Calcul et conception](#)

[Attributs de classe](#)

[Attributs de fichier](#)

[Nettoyage de points](#)

[Affichage](#)

[Réinitialiser affichage](#)

[Affichage graphique](#)

[Etat de la sauvegarde](#)

aussi bien que

[Modèle de terrain](#)

[Profils](#)

[Configuration profils](#)

[Façades](#)

❗ Les paramètres de fichier **Modèle de terrain** et **Profils** resp. **Façades** et **Configuration profil** sont disponibles seulement si l'application relative est activée.

Pour les nouveaux fichiers vous pouvez définir des gabarits. (Voir [Gabarits](#))

Général

Définition des paramètres généraux

Gabarit courant

Dans le gabarit on peut prédéfinir tous les paramètres. Lors de la création d'un fichier, sélectionnez un gabarit. Avec le bouton Enregistrer, tous les paramètres courants peuvent être enregistrés dans un nouveau fichier gabarit. Des nouveaux gabarits peuvent être aussi créés dans un dossier du bureau - voir [Dossiers](#).

❗ Lors de la création d'un nouveau fichier, GeoMapper sélectionne automatiquement le dernier gabarit de projet choisi, de manière que vous ayez le minimum de saisie manuelle, à condition que le gabarit soit complet!

❗ Lors de l'enregistrement du gabarit de fichier, tous les états d'affichage du fichier actuel sont enregistrés et sont donc disponibles pour les nouveaux fichiers.

⚠ Si dans un fichier existant, le gabarit de projet est remplacé, tous les paramètres sont écrasés par les paramètres du nouveau gabarit. Dans l'état de l'affichage, sélectionnez s'il doit être repris à partir du nouveau gabarit de fichier.

Paramètres

Ici vous pouvez donner tous les attributs généraux du fichier. Ces attributs ne sont pas utilisés par le programme et ils servent uniquement comme information.

Paramètres du système de coordonnées

Système de coordonnées: Sélection du système de coordonnées pour le fichier courant. Tapez simplement une partie du système désiré dans le champ de saisie. Une liste de tous les systèmes compatible avec la saisie se déroule.

❗ Si vous ne trouvez un système de coordonnées, veuillez contacter le support rmDATA.

Avec

▫ la liste des systèmes les plus utilisés se déroule.

Avec

▫ vous avez le choix complet de tous les systèmes de coordonnées possibles.

Avec

▫ vous pouvez appeler les détails du système de coordonnées choisi:

▫ **Facteur de réduction:** Si le plan n'est pas créé dans un système local, il est conseillé de définir un facteur de réduction. Ainsi lors des calculs et des constructions vous pouvez entrer les valeurs réelles (nature) pour tous les distances. Les cotes réelles sont

automatiquement converties en cotes du plan par rmDATA GeoMapper Aussi les distances sur le graphique sont toujours affichées en valeurs réelles. Le facteur de réduction est calculé automatiquement depuis le système de coordonnées et les valeurs suivantes:

Centre de gravité: Cliquez sur le bouton et sélectionnez directement sur le graphique le centre de gravité des vos données.

Alternativement entrez directement les coordonnées.

Altitude: Altitude moyenne (ellipsoïdique)

Ondulation du géoïde.: Moyenne ondulation

Rayon terrestre moyen: Le rayon terrestre moyen est automatiquement rempli après le choix du système de coordonnées avec la valeur relative. Vous pouvez après encore modifier manuellement cette valeur. Si après vous modifiez le système de coordonnées, cette valeur sera écrasée avec la valeur prévue pour ce dernier système de coordonnées.

Cote du géoïde: Si on veut considérer la cote du géoïde, ici on peut entrer la valeur. La cote du géoïde est considérée lors du calcul de l'échelle. Si aucune valeur n'est saisie, le calcul précédent est gardé.

⚠ Le facteur de réduction n'a aucun effet sur le calcul des surfaces. Pour ce calcul il y a des paramètres spécifiques à la page [Calculs](../datei/datei-einstellungen5).

⚠ Le facteur de réduction est appliqué seulement aux distances 2D. Les altitudes ne sont pas réduites.

ℹ Le facteur de réduction est automatiquement calculé depuis les autres paramètres du système de coordonnées. Les formules se trouvent [ici](../anhang/reduktion)
Le facteur de réduction donné dans le dialogue (Représentation --> Nature) est multiplié par la valeur sur le plan pour déterminer la distance réelle. Vous pouvez encore modifier cette valeur manuellement. Lorsque vous modifiez un des paramètres essentiels (système de coordonnées, centre de gravité, altitude, rayon terrestre moyen), le facteur de réduction est calculé à nouveau.

⚠ Certains systèmes de coordonnées exigent la présence d'un fichier Grid (grille), contenant les paramètres de transformation. Si pour le système de coordonnées le fichier Grid relatif manque, alors GeoMapper affiche un avertissement. Sans ce fichier, on ne pourra pas exécuter une transformation, par contre toutes les autres opérations sont possibles.

▫ Une fois que vous avez récupéré le fichier Grid, copiez le fichier dans le dossier
[C:\ProgramData\rmDATA\GeoMapper\Settings\CRS Le fichier Grid doit être enregistré en format binaire ntv2.

Configurations

Ajouter une configuration

- Enlever une configuration de la liste
- Actualiser les configurations. Si la configuration originale, entretemps est changée, vous pouvez la mettre à jour.
- Quand la configuration du fichier a été modifiée, enregistrez-la avec ce bouton. (Voir [Modifier les types d'objet dans le gestionnaire d'affichage](#)).
- Modifier l'ordre de dessin d'une configuration. Ici, en ajoutant une valeur constante, vous pouvez modifier l'ordre de dessin de tous les objets d'une configuration, ça dans le but de coordonner plusieurs configurations ou de déplacer tous les objets d'une configuration en arrière-plan.
- Exporter la configuration sélectionnée dans un nouveau fichier.

ℹ Les configurations sont chargées dans la liste selon la séquence. Si un type d'objet existe dans plusieurs configurations, la première définition gagne. Si nécessaire modifiez l'ordre dans la liste en glissant les éléments avec la souris ou avec les flèches à droite de la liste.

❗ La configuration est enregistrée dans le fichier. De manière que, quand vous livrez un fichier GeoMapper vous n'avez pas besoin de livrer d'autres fichiers.

❗ Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la liste des configurations. Ainsi vous obtenez une liste de toutes les configurations dans les dossiers standards.

D'autres informations sur la mémorisation des configurations installées et personnalisées, se trouvent [ici...](#)

⚠ Charger, décharger et trier des configurations peut avoir des conséquences sur le versionnement.

Points

Définition des paramètres pour les points.

Paramètres pour le nom de point

Les noms des points dans rmDATA GeoMapper sont composés de

Region / KG / District de numérotation

Nom du point

Subname

Region et Subname peuvent être masquées dans le graphique resp. lors de la saisie des points.

Caractère de séparation: Caractère de séparation entre les parties du nom du point.

Masquer les Null non significatifs: Les noms de points et les Subname dans rmDATA GeoMapper sont affichés, dans toutes les représentations graphiques, sans les 0 significatifs.

Numérotation automatique des points: Lors de l'insertion d'un nouveau point le programme donne automatiquement le prochain numéro libre. Autrement un dialogue pour la saisie des attributs s'ouvre et vous pouvez taper le numéro désiré. Le prochain numéro libre est visible sur la barre d'état, où on peut aussi le modifier.

N'afficher que les derniers chiffres du numéro du point: Dans le graphique, le numéro de point est donc raccourci.

Paramètres pour le changement du point

Choisissez ce qui doit se passer en cas de changement de coordonnées:

Traiter automatiquement le changement de point: Les modifications sont effectuées automatiquement selon les paramètres prédéfinis ci-dessous.

Afficher toujours le dialogue de changement de point: Dans la boîte de dialogue de changement de point, les pré-réglages sont déjà effectués, mais vous pouvez toujours intervenir manuellement.

Afficher le dialogue de changement du point en cas de dépassement de la limite de tolérance: La boîte de dialogue de changement de point s'affiche lorsque la différence entre les coordonnées dépasse les limites spécifiées.

Versionnement

Coordonnées identiques dans toutes les versions: Si un point versionné est déplacé vers une version plus récente, les coordonnées – si cette option n'est pas cochée – ne seront modifiées que dans cette version. Si elle est cochée, le point sera déplacé dans toutes les versions.

- ❗ Pour s'assurer qu'il n'y a pas de différences de coordonnées dans les projets existants, l'option Coordonnées identiques dans toutes les versions peut être vérifiée et automatiquement activée lors de l'ouverture des projets. Pour cela, ajoutez l'entrée suivante dans le fichier `rmdata_konfiguration.xml`:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<profile>
  <section name="UserSettings">
    <entry name="LinkVersionedKoordinatesDefault">True</entry>
  </section>
  [...]
</profile>
```

Si cette option est activée, lors de l'ouverture d'un fichier versionné, l'option est vérifiée dans toutes les versions. Si ce n'est pas le cas, la boîte de dialogue de configuration s'ouvre et l'option est activée. S'il y a des différences de coordonnées, le paramétrage modifié ne peut pas être accepté. Les différences de coordonnées doivent être corrigées au préalable, par exemple avec la commande Comparaison de points entre versions.

Le fichier `rmdata_konfiguration.xml` se trouve dans le dossier des données de programme (%programdata%\rmdata\GeoMapperSE), dans le répertoire de données utilisateur (%appdata%\rmdata\GeoMapperSE) ou dans le répertoire de l'entreprise.

Unités

Définition du nombre de décimales et de l'accrochage aux objets.

Précision de visualisation

Il définit le nombre de décimales pour le protocole et pour l'affichage dans la fenêtre des propriétés.

Précision pour l'affichage

Il définit le nombre de décimales pour l'affichage des étiquettes dans la zone de dessin et la zone layout.



Avec 0,0000 vous obtenez 4 décimales.

Calculs et construction

Définition des paramètres pour les calculs et les constructions.

Calcul de surfaces

Protocole détaillé des surfaces: Données supplémentaires sur les sommets de la surface

Réduire les valeurs de surface à l'échelle naturelle: Réduction des surfaces calculées à la mesure réelle (voir [Formules] (../anhang/reduktion))

Considérer altitude moyenne pour la réduction de surface: L'altitude moyenne au choix peut être considérée dans la formule pour la réduction.



Elle a effet seulement pour une formule avec l'altitude, par exemple UTM

Paramètres pour l'arrondi des coordonnées

Choisissez entre

Aucun: Aucun arrondi n'est appliqué

Arrondi-Cadastre-AT: (que pour l'Autriche) Selon les standards du BEV les coordonnées des points limites sont arrondis au centimètre, les coordonnées des sommets sans point de mensuration sont arrondies au millimètre.

Arrondi-mm: Les coordonnées sont arrondies au mm.

Le paramètre est efficace pour les calculs de:

Cotes (distance/contrôle, arc, angle et cote de ligne de base)

Contenu et périmètre de surfaces. Aussi les points sommets et de construction des polygones sont arrondis pour le calcul.

❶ Avec l'arrondi les points et les sommets ne sont pas modifiés, mais seulement les valeurs considérées pour le calcul.

❶ Les paramètres n'ont pas d'effet sur la longueur des polygones, sur les méthodes de construction ou sur les fonctions de calcul.

Construction

Insération automatique des sommets

Option activée: Lors de l'insertion d'un nouvel objet sur une ligne existante, un sommet est inséré sur cette ligne.

Option non activée: Lors de l'insertion d'un nouvel objet sur une ligne existante, aucun sommet n'est ajouté sur cette ligne.

Interpoler l'altitude des nouveaux sommets sur les segments existants: Lorsque l'option est activée, les hauteurs des points sommet insérés sur un segment de polygone sont interpolées à partir des hauteurs de début et de fin du segment.

Valeurs par défaut pour les attributs

Ne pas définir de valeurs par défaut pour les attributs obligatoires lors d'une importation ou d'un changement de configuration: 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 écrite dans les attributs. Les attributs obligatoires, en particulier les attributs pertinents pour la représentation (différents selon la configuration), doivent toujours être définis lors de l'importation par un mappage approprié si l'option est activée!

Attributs de classe

Ajouter des attributs spécifiques pour les classes d'objets. Les attributs sont ajoutés pour tous les objets, indépendamment de la configuration.

Procédure

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la classe d'objets.

Cliquez sur le bouton 

Un nouvel attribut est créé.

Modifiez les valeurs par défaut selon vos besoins:

Nom d'attribut: Nom du nouvel attribut. Le nom est affiché par exemple dans la fenêtre des propriétés.

Type d'attribut: Texte, nombre entier, ...

Première valeur comme défaut: La première valeur de la liste est proposée pour les nouveaux objets.

Maximum / Minimum: Pour contrôler la saisie, il est possible de définir une valeur maximale et une valeur minimale. Si le champ est vide aucun contrôle ne sera fait.

Attribut obligatoire: L'attribut doit être saisi lors de la création de l'objet.

Liste de valeurs: Liste de toutes les valeurs possibles.

Liste exclusive de valeurs: Avec "Oui" seulement les valeurs de la liste peuvent être saisies. Avec "Non" on peut soit sélectionner les valeurs depuis la liste, mais aussi enregistrer des nouvelles valeurs.

❶ **Date_mesure** Si souhaité, les points reçoivent automatiquement la date du jour lors de la construction. Pour cela, saisissez `Internal~CurrentDate` dans la liste des valeurs et configurez "Première valeur comme défaut" sur "Oui"

Attributs de fichier

Insertion d'attributs de fichier généraux (Metadonnées) pour la Géodatabase. Ces attributs pourront ensuite être insérés sur le plan et imprimés.

Procédure

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la table des propriétés.

Cliquez sur le menu contextuel sur l'option **Ajouter attribut**.

Donnez un nom pour l'attribut et confirmez le dialogue avec **OK**.

Un nouvel attribut est créé, sa valeur est pour le moment vide.

Saisissez la valeur d'attribut directement dans la table.

Alternative

Pour supprimer un attribut

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la ligne de la table désirée.

Cliquez sur le menu contextuel sur l'option **Supprimer attribut**.

Alternative

Pour renommer un attribut

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la ligne de la table désirée.

Cliquez sur le menu contextuel sur l'option **Renommer attribut**.

Saisissez le nouveau nom et confirmez le dialogue avec **OK**.

❗ Il s'agit à chaque fois d'attributs texte. Vous pouvez donc saisir une valeur quelconque.

❗ Les attributs de fichier peuvent être prédéfinis avec des valeurs par défaut pour des nouvelles géodatabases via les [gabarits](#).

Nettoyage des points

Définition des tolérances de nettoyage.

Activer nettoyage des points: Si le nettoyage des points est activé, lors de l'insertion de nouveaux points le programme vérifie si dans la tolérance définie un point existe déjà. Si oui, le dialogue pour le nettoyage s'ouvre automatiquement, et l'opérateur peut décider, si utiliser l'ancien ou le nouveau point, ou s'il veut garder les deux.

Tolérances de nettoyage: Ici vous pouvez ajuster les tolérances planimétriques ou altimétriques. Ces valeurs sont proposées lors du nettoyage manuel resp. utilisées directement lors des nettoyages automatiques. E.g. avant de calculer une surface, le périmètre est recherché et si nécessaire nettoyé.

Affichage

Définition de l'affichage graphique.

Paramètres pour l'affichage des objets sans type

Avec les paramètres de projet vous décidez d'afficher les objets sans type ou pas. (Voir aussi [Types inconnus dans le graphique](#) et [Activer la visibilité](#))

Afficher les objets sans type: Objets sans type se produisent par exemple quand, une polyligne est insérée, pour laquelle des points intermédiaires du genre "Point sans type" ont été utilisés.

Afficher les objets de type inconnu: Objets de type inconnu se produisent par exemple quand:

Dans le fichier, une configuration est remplacée par une autre et tous les types d'objets existants ne sont pas compris dans la nouvelle configuration.

Un type d'objet est effacé dans le gestionnaire d'affichage.

Afficher les objets invisibles : Les objets masqués sont affichés en bleu clair et on peut les sélectionner et ainsi les activer depuis le [gestionnaire des propriétés](../eigenschaftsmanager/uebersicht).

Paramètres généraux

Symboles au premier-plan: Pour les polygones, les symboles des points intermédiaires peuvent être mis au premier-plan.

① Les polygones doivent être déjà préparés dans la configuration. (Voir [Configuration de la polygone](#).)

Prioriser: Pour les polygones et les contours de surfaces on peut définir si les lignes/contours sous-jacentes doivent être masquées (pour les surfaces les lignes sous-jacentes).

① Les polygones et les surfaces doivent être préparés dans la configuration. (Voir [Configuration de la polygone](#) et [Configuration de la surface](#).)

Paramètre pour l'utilisation du dessin

Rotation du dessin: Angle de rotation pour le dessin.

Versionnement

Nouvelle version en cas de modification graphique: Si dans une nouvelle version, par exemple un numéro de point est omis, vous pouvez décider si le point doit être marqué comme "nouveau".

① Cette option est visible seulement si la configuration chargée est versionnée.

Pour les Plans de fractionnement nous vous conseillons d'activer cette option, car techniquement il s'agit du même point avec une représentation différente pour le plan.

Pour les mises à jour des données cette option ne doit pas être activée. Ainsi toutes les modifications peuvent être ensuite reprises par d'autres systèmes.

Réinitialiser l'affichage

Définition des propriétés, considérées lors de la réinitialisation

Avec la commande [Réinitialiser l'affichage](#) les propriétés d'affichage, définies dans les paramètres de fichier, sont régénérées. Ainsi par exemple les positions et les hauteurs des textes, les visibilitées des objets, etc., qui ont été modifiées par l'utilisateur ou qui ont été mémorisées lors d'une importation, sont réinitialisées.

Toutes les clés, qui doivent être réinitialisées, peuvent être définies par classe d'objets. En outre lors de la réinitialisation il y a une différence entre les clés de la classe d'objets et les clés pour les étiquettes de la classe d'objet.

Options

Annuler les modifications aux polygones : Sélectionnez cette option, si vous désirez réinitialiser les graphiques des polygones modifiés - e.g. les modifications de signe conventionnel.

Supprimer les étiquettes d'attributs supplémentaires : Toutes les étiquettes supplémentaires définies pour l'objet dans la configuration, sont supprimées.

Affichage courant : La régénération considère que les clés, qui ont été ajoutées dans l'affichage courant de l'objet. Les clés relatives à d'autres affichages ne sont pas considérées.

Affichage de base : La régénération considère aussi les clés, qui ont été ajoutées dans l'affichage de base de l'objet.

Affichage graphique

Définition des propriétés graphiques qui peuvent être différenciées par échelle et par affichage.

Quand un objet est inséré, l'aspect graphique est défini dans la configuration. Quand vous modifiez un objet graphiquement, les modifications peuvent être enregistrées seulement dans l'affichage et/ou l'échelle courant ou de manière générale.

Affichage: Cochez la case pour les propriétés que vous désirez pouvoir être différentes pour chaque affichage.

Echelle: Cochez la case pour les propriétés que vous désirez pouvoir être différentes pour chaque échelle.

- ❶ • Avec l'option supérieure **Ignorer affichage et échelle** vous pouvez définir que les modifications à l'affichage graphique des objets doivent être affectées à tous les affichages et échelles.
- **Ignorer la vue** il étend ce comportement aux jeux de données versionnées d'un plan de fractionnement, c'est-à-dire que les modifications sont appliquées à toutes les vues.
- Avec **Avancé** tous les objets présents sont affichés. Si **Avancé** n'est pas sélectionné, un choix réduit est montré.



La position du numéro de point peut être définie par échelle: Cochez dans la colonne "Echelle" les cases pour les lignes

- Distance en abscisse et
- Distance en ordonnée.

Modèle de terrain

Configuration du module *Modèle de terrain*.

Interpolation

Flèche maximale pour interpolation d'arc: Les arcs sont approximés par des segments de droite. La flèche maximale est une valeur pour le nombre de sommets, avec lesquelles l'arc est approximé. Plus la flèche est petite et mieux l'arc est approximé.

Tolérance de nettoyage pour MNT

En cas de données inconsistantes, très souvent des points se trouvent très proches ou superposés sur la perpendiculaire. Pour la création du MNT, cette situation n'est pas acceptée. Définissez avec la *Tolérance de nettoyage planimétrique* et la *Tolérance de nettoyage altimétrique* la distance, à l'intérieure de laquelle les grappes de points sont réunis automatiquement (moyenne).

Général

Chemin pour Header-CSV des volumes: Ici il y a le chemin d'un fichier CSV, lequel contenu est inséré au début de chaque fichier CSV créé dans le cadre du calcul des volumes. Le fichier relatif doit aussi exister, autrement le dialogue ne peut pas être confirmé.

Types d'objets standard

Contour de modèle; Nom du type d'objets, utilisé lors de la création automatique des limites du modèle.

Ligne de rupture: Nom du type d'objets, utilisé lors de la création d'une ligne de rupture quand on échange les arêtes de triangulation.

Limite de volume; Nom du type d'objets, utilisé lors de la construction d'une région délimitée pour le calcul de volume.

- ❶ Pour l'en-tête dans un fichier CSV du calcul de volume, des gabarit quelconques peuvent être définis. Un fichier *DefaultHeading.csv* est livré en standard, dans le dossier des gabarits.

- ❶ Dans le fichier gabarit, pour l'en-tête à utiliser, des variables rudimentaires peuvent être définies: **<ProductVersion>** : Version de GeoMapper **<Date>** : Date en format dd.mm.yyyy **<Time>** : Heure en format hh:mm

Profils

Configuration du module *Profiles*.

Affichage des profils

Disposition:

Chaque profil dans un layout séparé,

Profils en travers avec profil en long: tous les profils en travers d'un profil en long sont créés et affichés dans le même layout et

Tous les profils dans un layout: tous les profils sont créés dans un layout. Le nom du layout doit être saisie.

Paramètres de profils supplémentaires:

Nom : Le nom de la vue / du layout des profils, sur lequel les profils doivent être affichés.

Automatique : Il définit que la disposition des profils est gérée automatiquement par le programme.

Par lignes : Il définit que les profils sont disposés par lignes.

En colonnes : Il définit que les profils sont disposés en colonnes.

Point de référence : Il permet de donner une Abscisse et une Ordonnée pour positionner la grille de disposition des profils dans la vue.

Nombre de profils : Il définit, combien de profils doivent être créés dans une colonne resp. ligne (selon la disposition).

Largeur colonnes : La distance horizontale entre les points d'insertion des profils dans la grille de disposition.

Hauteur ligne : La distance verticale entre les points d'insertion des profils dans la grille de disposition.

Abaissement plan de référence: Valeur qui définit de combien de mètres le plan de référence dans la vue des profils, doit être abaissé à partir du point le plus bas de la ligne des profils.

Échelle standard pour les profils

Ici on définit, avec quelle Echelle des longueurs et Echelle des hauteurs un nouveau profil est initialisé.

Préfixe du nom profil: La dénomination des profils est composée d'un préfixe et un numéro progressif.

Prochain No: Le prochain numéro de profil de la série des profils.

Profils en travers

Caractère de séparation du nom profil: Le nom du profil en travers est composé du nom du profil en long plus un numéro progressif.

Entre les deux, le séparateur ici défini est inséré.

Insérer stationnement: Le stationnement d'un profil en travers est inséré dans l'étiquette

Texte devant stationnement: Texte inséré devant le stationnement

Unité: Mètre (m) ou Kilomètre (km) pour le stationnement

Types d'objets standard

Ici on peut définir, le type de ligne affecté à un profil inséré.

❗ Le prochain numéro de profil est calculé automatiquement lors de l'insertion d'un nouveau profil, et si nécessaire, ici il peut être réinitialisé.

❗ Le plan de référence d'un profil est calculé dynamiquement avec le décalage relatif donné ici, mais ensuite il peut encore être écrasé par une valeur absolue via le gestionnaire des propriétés dans l'affichage des profils.

❗ L'échelle des longueurs et des hauteurs d'un profil peuvent être ensuite modifiées via le gestionnaire des propriétés dans l'affichage des profils.

⚠ Les distances de la grille de disposition sont des valeurs absolues. Si ensuite vous modifiez les échelles des simples profils dans la grille, alors vous devez éventuellement modifier les distances dans les *Paramètres de profils supplémentaires* et afficher à nouveau les profils.

État de la sauvegarde

Affichage de l'état de la sauvegarde

Protocole

Ici on peut activer ou désactiver le protocole. En outre lors de la désactivation on peut supprimer le protocole complet. Le protocole avec les paramètres est créé et affiché.

❗ Les informations suivantes sont affichées (mais non enregistrées) dans la fenêtre de protocole lors de la désactivation:

- Toutes les erreurs de sortie, qui actuellement sont (aussi) affichées dans le protocole des erreurs.
- Sortie des commandes des mesures.
- Sortie des calculs de surface.



Lors de la suppression le protocole complet est supprimé et aussi tous les protocoles de la base de données sont enlevés.

AutoRestauration

Lors du travail toutes les modifications sont enregistrées dans un fichier temporaire supplémentaire. Ainsi, en cas de chute de rmDATA GeoMapper vous ne perdez pas les données. A la nouvelle ouverture du fichier, le programme vous demande si vous désirez récupérer les données non enregistrées. Si vous cliquez **Non**, les données temporaires sont supprimées. Le système vous permet de donner un intervalle pour la création du fichier de restauration. L'intervalle minimum est de 30 secondes.

Annuler les modifications à la configuration

Lors du travail sur un projet vous pouvez aussi modifier la configuration du projet même. Ce paramètre définit si les modifications à la configuration sont sauvegardées pour le fichier de restauration. Utilisez cette option, quand vous appliquez plusieurs modifications à la configuration, pour améliorer les performances de rmDATA GeoMapper pour l'utilisation quotidien.

État de la sauvegarde

Ici l'état de la sauvegarde du fichier est affiché resp. l'utilisateur et la date de création du fichier et l'utilisateur et la date de la dernière sauvegarde du fichier. Le chemin absolu du fichier est aussi montré.

Façades

Définition des paramètres pour toutes les façades

Configurations: Définissez les configurations, que vous désirez utiliser lors de la construction des façades.



Les configurations ici définies sont valables pour toutes les façades dans ce fichier.

Configuration de profils

Définition des paramètres pour l'élaboration des profils

Configurations: Définissez les configurations, que vous désirez utiliser lors de l'élaboration des profils.



Les configurations ici définies sont valables pour tous les profils dans ce fichier.

Paramètres de programme

Paramètres de programme

Menu: [Fichier / Programme-Paramètres]

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](#)

[Vue 3D](#)

[Modules d'application](#)

[Divers](#)

[Dossiers](#)

[Géomètre Virtuel](#) (visible uniquement si le module "Géomètre Virtuel" est activée)

❗ 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.

❗ Vous pouvez également contrôler l'épaisseur de ligne à l'aide du bouton de 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

Cette page vous permet d'activer ou de désactiver les modules d'application.

Modèle de terrain: Cette application vous permet de créer des modèles de terrain, des plans de courbes de niveau et des représentations thématiques selon l'altitude ou la pente. Elle permet aussi de calculer les volumes entre modèles existants ou projetés et les surfaces projetés.

Profils: Représentation de profils pour des axes routiers, de profils en travers d'un cours d'eau ou de la configuration du terrain pour un projet de construction. Selon le but de l'application vous pouvez facilement personnaliser l'aspect de la représentation des profils.

Géomètre virtuel: Cette application est conçue pour simplifier le travail quotidien des géomètres pour l'élaboration des données produites par Laserscan. Les nuages de points sont affichés dans une vue 3D dédiées. Dans cette vue vous pouvez mesurer, construire et obtenir directement la représentation dans la vue en plan ou en élévation.

Echange de données GEO8: Si vous avez déterminé à nouveau des points avec le logiciel de calcul Geo8 de la société GeoSoft, vous pouvez les faire glisser dans GeoMapper. GeoMapper reconnaît automatiquement la mise à jour et importe les nouvelles données. Aussi le contraire est possible - appelez simplement l'exportation dans la barre d'outils.

Echange de données KAVDI: Si vous avez déterminé à nouveau des points avec le logiciel de calcul KAVDI de la société Hellinge, vous pouvez les faire glisser dans GeoMapper. GeoMapper reconnaît automatiquement la mise à jour et importe les nouvelles données. Aussi le contraire est possible - appelez simplement l'exportation dans la barre d'outils.

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.

Afficher l'image d'aperçu dans le gestionnaire d'affichage

Affichage courant : Selon l'affichage sélectionné dans la barre multifonctionnelle, les images d'aperçu sont montrées dans le gestionnaire d'objets. Utilisez ce paramètre, quand les objet en dépendance de l'affichage changent beaucoup mais l'affichage de la représentation courante de l'objet est un support visuel important.

Affichage par défaut : Si dans la configuration un affichage par défaut est défini, alors seulement cet affichage est considéré. Ce paramètre est conseillé, si dans la configuration il y a beaucoup d'affichages.

Ne pas montrer : Les images d'aperçu ne sont pas montrées. Avec ce paramètre GeoMapper utilise moins de mémoire et il est donc très conseillé en cas de grandes configurations.



Les modifications de l'affichage des images d'aperçu sont efficaces seulement à l'ouverture ou à la création d'un nouveau projet.

Zones layout

Vider cache après: Les fenêtres des zones de layout, pour une question de vitesse d'accès, sont en cache. Ici on peut définir après combien de temps le cache doit être vidée pour économiser de l'espace. Par défaut le temps est de **60 min**, c'est à dire que les zones de layout qui n'ont pas été visualisées pour plus qu'une heure sont vidées. Si vous passez à nouveau à cette zone layout, le graphique est créé à nouveau est gardé encore pour maximum 1 heure.



Une valeur plus petite signifie que la mémoire peut être libérée plus souvent mais aussi que dans certaines circonstances vous devez attendre un peu plus pour visualiser le graphique sur l'écran quand vous passez à une zone de layout.

Représentation d'aperçu

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

Gestion de projet

Indique si **RMproject** ou **GeoProject** est utilisé pour la gestion de projet.

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 GeoMapper.

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 et ils seront enregistrés.

S'il manque des dossiers, ils sont créés automatiquement au démarrage de rmDATA GeoMapper 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

Vue-3D

Paramètres pour visualiser les données en 3 dimensions.

 Activez la Vue-3D avec
dans la barre d'outils.

Affichage sur l'écran:

Couleur d'arrière-plan: L'arrière-plan de la vue en 3D

Affichage des objets éloignés:

Transparence: Les objets éloignés sont représentés en gris, ainsi la distance peut être mieux visualisée. (0: aucune transparence, 255: opaque)

Affichage texte:

Afficher textes: Le textes peuvent être affichés ou masqués dans la Vue-3D.

Affichage des altitudes:

Facteur exagération des altitudes: Pour mieux reconnaître les petites différences d'altitude, on peut étirer la visualisation en altitude. En piquant les altitudes originales sont utilisées - NON pas les valeurs exagérées.

 Dans la Vue-3D de modèles de terrain, le facteur d'exagération des altitudes peut avoir un effet ultérieur.

Quitter

Il arrête le programme.

Tous les projets seront fermés et le programme sera fermé.

Si des modifications ont été apportées à un projet, vous pouvez enregistrer le fichier.

Editer

Annuler les opérations

Annuler en séquence les modifications du plan.

Menu: [Editer / Annuler opération]

Cette fonction permet d'annuler pas à pas les modifications.

 Des commandes déterminées, comme par ex. l'importation, ne permettent pas d'annuler les opérations.

 Après avoir annulée une modification ("Undo") il n'est plus possible de rétablir automatiquement cette opération ("Redo").

Copier

Copier depuis un ou plusieurs objets

Menu: [Editer / Copier]

Appeler la commande.

Sélectionnez sur le graphique les objets à copier. Appuyez sur **Ctrl + Clic** pour sélectionner plusieurs éléments. (Voir [Sélection de données](#))

Confirmez le choix avec l'option "Finir".

Sélectionnez le point de base pour la copie.

Sélectionnez le point de destination de la copie.

Les objets sélectionnés sont copiés sur la position donnée.

- ❗ Aucun objet référencié n'est copié, s'il n'est pas sélectionné. Si les objets référenciés sont aussi sélectionnés, ils sont copiés et la topologie est aussi maintenue (e.g. la relation entre polyligne et points de mesure). Les cotes, les régions de papier, les images et les éléments depuis fichiers externes ne peuvent pas être copiés.

Alternative

Sélectionnez les objets.

Appeler la commande depuis la barre multifonctionnelle ou depuis le menu contextuel (pour le menu contextuel cliquez avec le bouton droit dans le graphique).

⚠ Les objets suivants ne peuvent pas être copiés:

- Cotations
- Modèle numérique de terrain
- Représentations thématiques
- Calculs de volumes

Copier dans le presse-papiers

Menu: [Éditer / Copier dans le presse-papiers]

Appeler la commande ou appuyez sur **Ctrl+C**.

Sélectionnez les objets à copier directement en cliquant sur le graphique. Appuyez sur **Ctrl + Clic** pour sélectionner plusieurs éléments. (Voir [Sélection de données](#))

Confirmez le choix avec l'option "Finir".

Les objets sont maintenant dans le presse-papiers et peuvent être copiés dans le dessin courant ou dans un autre dessin. Cela fonctionne également entre rmDATA GeoMapper, rmDATA GeoDesktop et rmDATA GeoDesigner.

- ❗ Les objets des géodatabase en arrière-plan peuvent également être copiés.

- ❗ Aucun objet référencié n'est copié, s'il n'est pas sélectionné. Si les objets référenciés sont aussi sélectionnés, ils sont copiés et la topologie est aussi maintenue (e.g. la relation entre polyligne et points de mesure).

⚠ Les objets suivants ne peuvent pas être copiés:

- Zones d'impression
- Cotations
- Modèle numérique de terrain
- Représentations thématiques
- Calculs de volumes
- Éléments CAO

Insérer depuis le presse-papiers

Menu: [Éditer / Insérer depuis le presse-papiers]

Appeler la commande ou appuyez sur **Ctrl+V**.

Les objets du presse-papiers sont insérés dans le graphique avec leurs coordonnées d'origine. Si les données d'origine se trouvent dans un système de coordonnées différent, elles sont automatiquement transformées.

- ❗ Si les propriétés graphiques ont été modifiées dans les données d'origine, par ex.: le numéro de point est libéré, cette information est également reprise.

❶ La version d'un objet n'est pas reprise. L'objet est toujours inséré dans la version courante.

❶ Si le type d'objet dans le dessin courant n'est pas connu, vous ne verrez l'objet que si vous avez activé la visibilité de l'objet dans le menu Vue.

Objekte sichtbar schalten

Unsichtbare Objekte werden sichtbar geschaltet

Menu: [Bearbeiten / Objekte sichtbar schalten]

Rufen Sie den Befehl auf.

GeoMapper blendet bislang unsichtbare Objekte temporär ein.

Wählen Sie ein oder mehrere dieser Objekte in der Grafik und bestätigen Sie die Auswahl.

GeoMapper schaltet die gewählten Objekte sichtbar; die restlichen Objekte werden wieder ausgeblendet.

❶ Es wird lediglich die Objektgrafik selbst wieder sichtbar; separat ausgeblendete Beschriftungen können Sie anschließend mittels [Beschriftungen einblenden](#) wieder sichtbar machen.

Objekte unsichtbar schalten

Sichtbare Objekte werden unsichtbar geschaltet

Menu: [Bearbeiten / Objekte unsichtbar schalten]

Rufen Sie den Befehl auf.

Wählen Sie ein oder mehrere Objekte in der Grafik.

Die gewählten Objekte werden unsichtbar geschaltet.

Alternative

Wählen Sie erst die Objekte, die Sie unsichtbar machen möchten

Rufen Sie dann den Befehl auf.

Supprimer

Suppression d'objets

Menu: [Editer / Supprimer]

Sélectionnez les objets à supprimer en cliquant directement sur le graphique. Appuyez sur **Ctrl + Clic** pour sélectionner plusieurs éléments (voir [Sélection de données](#)).

Confirmez le choix avec l'option "Finir".

⚠ Lors de la suppression des objets, les éventuels objets référencés sont supprimés aussi. Cela concerne tous les objets qui sans référence n'ont aucune raison d'exister, par ex. les symboles d'une polygone supprimée.

❶ Pour les polygones, dessinées sur des points de mesure, quand on supprime ces points, la polygone n'est pas supprimée.

Alternative

Sélectionnez les objets à supprimer.

Appuyez sur la touche **Del** pour supprimer les objets sélectionnés.

Alternative

Sélectionnez les objets à supprimer.

Appuyez la commande depuis la barre multifonctionnelle ou depuis le menu contextuel (pour le menu contextuel cliquez avec le

bouton droit dans le graphique).



Si la connexion avec rmGEO est activée, lors de la suppression de points, un message de confirmation s'affiche: "Désirez-vous supprimer seulement le type de point?". Si on répond **Non** à cette question, le point est effacé aussi dans rmGEO. Si on répond **Oui**, seulement le type du point est supprimé.



La suppression d'un modèle de terrain n'est pas possible avec cette commande générale. Pour ce faire, appelez la commande correspondante dans le menu Modèle de terrain.

Déplacer

Déplacer des objets

Menu: [Editer / Déplacer]

Appelez la commande.

Sélectionnez les objets en cliquant directement sur le graphique. Appuyez sur **Ctrl + Clic** pour sélectionner plusieurs éléments (voir [Sélection de données](#)).

Confirmez le choix avec l'option "Finir".

Définissez le point de base pour le déplacement.

Définissez le point de destination pour le déplacement.



Tous les objets topologiquement liés sont déplacés aussi. Par ex. si une polygone est déplacée, alors les points de mesure référencés sont déplacés aussi.

Alternative

Sélectionnez les objets.

Appelez la commande depuis la barre multifonctionnelle ou depuis le menu contextuel (pour le menu contextuel cliquez avec le bouton droit dans le graphique).



Les objets suivants ne peuvent pas être déplacés:

- Cotes (les cotes peuvent être déplacées seulement indirectement par les points sous-jacents)
- Modèles de terrain
- Représentations thématiques
- Calculs de volume

Repositionner un point

Repositionner les points

Menu: [Editer / Repositionner point]

Appelez la commande.

Sélectionnez les points en cliquant sur le graphique. Appuyez sur **Ctrl + Clic** pour sélectionner plusieurs points. (Voir [Sélection de données](#)).

Confirmez le choix avec l'option "Finir".

Définissez le point de base pour le déplacement.

Définissez le point de destination pour le déplacement.



Seulement les points sélectionnés au départ sont déplacés. C'est-à-dire que si un tel point se trouve sur une polygone, la polygone n'est pas modifiée; seulement le point est déplacé et donc il n'appartient plus à la polygone.

Alternative

Sélectionnez les points dans le graphique.

Appelez la commande depuis la barre multifonctionnelle ou depuis le menu contextuel (pour le menu contextuel cliquez avec le

bouton droit dans le graphique).

Tourner

Tourner un point ou un symbole de polyligne

Menu: [Editer / Tourner]

Appeler la commande.

Sélectionnez les objets en cliquant directement sur le graphique. Appuyez sur **Ctrl + Clic** pour sélectionner plusieurs éléments (voir [Sélection de données](#)). Alternativement sélectionnez tous les objets avec l'option "Tout".

Définissez le point de rotation.

Définissez la position finale.

GeoMapper tourne les objets sélectionnés sur la base de l'angle inclu.

Alternative

Tourner d'un angle donné

Appeler la commande.

Sélectionnez les objets en cliquant directement sur le graphique. Appuyez sur **Ctrl + Clic** pour sélectionner plusieurs éléments (voir [Sélection de données](#)). Alternativement sélectionnez tous les objets avec l'option "Tout".

Définissez le point de rotation.

Choisissez l'option "Tourner en saisissant un angle"

▫

Saisir un angle.

GeoMapper tourne les objets sélectionnés de l'angle donné.

Alternative

Aligner à une ligne

Appeler la commande.

Sélectionnez les objets en cliquant directement sur le graphique. Appuyez sur **Ctrl + Clic** pour sélectionner plusieurs éléments (voir [Sélection de données](#)). Alternativement sélectionnez tous les objets avec l'option "Tout".

Définissez le point de rotation.

Choisissez l'option "Aligner à une ligne"

▫

Déterminez la ligne de base en sélectionnant un segment ou 2 points.

Choisissez la ligne destination en sélectionnant un segment ou 2 points.

Les points sont tournés.

GeoMapper tourne les objets sélectionnés, de manière que la ligne de base soit parallèle à la ligne destination.

❗ Lors de la sélection des segments, faire attention à la direction. La direction est montrée graphiquement avec une flèche. Modifier la direction en faisant bouger la souris en proximité de l'autre point de fin du segment.

Alternative

Sélectionnez les objets.

Appeler la commande depuis la barre multifonctionnelle ou depuis le menu contextuel (pour le menu contextuel cliquez avec le bouton droit dans le graphique).

Tourner un point

Tourner un point ou un symbole de polyligne

Menu: [Editer / Tourner point]

Appeler la commande.

Sélectionnez le symbole directement sur le graphique. Appuyez sur **Ctrl + Clic** pour sélectionner plusieurs éléments (voir [Sélection de données](#)). Alternativement sélectionnez tous les objets avec l'option "Tout".

Définir graphiquement la façon dont l'objet doit être tourné:

Point de direction: Sélectionnez le point de direction.

Angle: Choisissez l'option "Saisir l'angle" et tapez l'angle directement.

Terminez la commande avec [Finir]

- ❗ **Tourner aussi l'étiquette:** Après la sélection des symboles vous pouvez choisir l'option "Tourner aussi l'étiquette" resp. "Ne pas tourner aussi l'étiquette". La dernière option utilisée sera utilisée à nouveau la prochaine fois.

Alternative

Sélectionnez les objets.

Appeler la commande depuis la barre multifonctionnelle ou depuis le menu contextuel (pour le menu contextuel cliquez avec le bouton droit dans le graphique).

Miroiter

Miroiter des objets

Menu: [Editer / Miroiter]

Appeler la commande.

Sélectionnez les objets par un clic directement dans le graphique. Avec **Ctrl + Clic** vous pouvez sélectionner plusieurs objets. (Voir [Sélection de données](#)).

Confirmez la sélection avec l'option "Finir".

Définissez l'axe de symétrie par deux points ou par un segment de ligne existant.

- ❗ Après la sélection des objets à miroiter, assurez vous de choisir l'option **Supprimer les objets de base** , si vous désirez supprimer les objets originaux une fois la copie miroir exécutée. De la même manière vous pouvez désactiver cette option.

- ❗ Les objets référencés ne sont pas miroités avec, à condition qu'ils ne soient pas sélectionnés. Dans le cas contraire, la topologie est aussi gardée (par ex. la relation entre polyligne et points de mesure). Cotations, zones de la feuille, images raster et éléments de fichiers externes ne peuvent pas être miroités.

Alternative

Sélectionnez les objets.

Appeler la commande depuis la barre multifonctionnelle ou le menu contextuel (pour le menu contextuel cliquez avec le bouton droit de la souris dans le graphique).

- ⚠ Par cette opération, les copies miroir des objets linéaires et superficiels changent leurs directions, ainsi les signes conventionnels de ligne et de surface sont créés du même côté de l'objet original.

- ⚠ Les objets suivants ne peuvent pas être miroités:
- Cotations (les cotes peuvent être modifiées seulement indirectement par les points auxquels sont référées).
 - Modèles de terrain
 - Représentations thématiques
 - Calculs de volume
 - Éléments CAO

Mettre à l'échelle un point

Mettre à l'échelle un point ou un symbole de polyligne

Menu: [Editer / Mettre à l'échelle point]

Appeler la commande.

Sélectionnez les objets en cliquant directement sur le graphique. Appuyez sur **Ctrl + Clic** pour sélectionner plusieurs éléments (voir [Sélection de données](#)). Alternativement sélectionnez tous les objets avec l'option "Tout".

Saisissez le facteur d'échelle.

Définissez si les étiquettes doivent être mises à l'échelle aussi.

Terminer la commande avec [Finir]

Alternative

Sélectionnez les objets.

Appelez la commande depuis la barre multifonctionnelle ou depuis le menu contextuel (pour le menu contextuel cliquez avec le bouton droit dans le graphique).

Mettre à l'échelle

Mettre à l'échelle des objets

Menu: [Editer / Mettre à l'échelle]

Appelez la commande

Sélectionnez les objets directement dans le graphique. Avec **Ctrl + Clic** vous pouvez faire une sélection multiple. (Voir [Sélection de données](#)). Sinon sélectionnez tous les objets avec l'option "Tout".

Sélectionnez un point de départ autour duquel les objets sélectionnés seront mis à l'échelle.

Sélectionnez avec la souris ou avec l'option facteur d'échelle le facteur souhaité.

Terminez la commande avec [Finir]

Alternative

Sélectionnez les objets

Appelez la commande depuis la barre multifonctionnelle ou via le menu contextuel (pour le menu contextuel cliquez avec le bouton droit de la souris dans le graphique).

Décaler

Décaler des polygones

Menu: [Editer / Décaler]

Appelez la commande.

Sélectionnez les objets en cliquant directement sur le graphique. Appuyez sur **Ctrl + Clic** pour sélectionner plusieurs éléments (voir [Sélection de données](#)). Alternativement sélectionnez tous les objets avec l'option "Tout".

Définissez la direction, vers laquelle la polygone doit être décalée.

Saisissez la distance.

Alternative

Sélectionnez la polygone à décaler.

Choisissez l'option "Spécification du point" depuis le menu contextuel.

Définissez un point, par lequel la nouvelle polygone doit passer.

Alternative

Sélectionnez la polygone à décaler.

Choisissez l'option "Avec décalage en hauteur" depuis le menu contextuel.

Donnez la direction, vers laquelle déplacer la polygone.

Donnez la distance.

Donnez le décalage en hauteur, avec lequel les hauteurs des points sommets doivent être modifiées. Les hauteurs non valables ne sont pas affectées.

- ❗ • La commande cherche toujours à reprendre les hauteurs des sommets (Z-Coordonnée) dans la nouvelle polygone. Si la polygone ancienne et la nouvelle sont basées sur le même nombre de sommets, les hauteurs valables sont reprises automatiquement.
- Si le nombre de sommets est différent, aucune reprise des hauteurs n'est raisonnable. La même chose est valable dans le cas où, lors d'un décalage d'une polygone résulte plus d'une nouvelle polygone (voir la figure ci-dessous, les polygones rouges sont créées par "Décalage"). La hauteur de tous les sommets est alors non valable. En outre aucun décalage en hauteur n'est appliqué.

- ① Si la nouvelle polyligne est décalée par sélection d'un point avec hauteur valable, un décalage en hauteur est automatiquement exécuté, quand la projection orthogonale du point sélectionné sur l'ancienne polyligne possède aussi une hauteur valable.

- ① Vous pouvez continuer à créer d'objets de décalage avec les modes de travail (*Distance* ou *Spécification du point*), tant que la commande ne soit pas interrompue.

- ① Les points sur lesquels la polyligne de base a été dessinée, ne sont pas décalés aussi. La polyligne originale reste conservée.

Décaler un segment

Décalage des segments d'une polyligne.

Menu: [Editer / Décaler segment]

Appelez la commande.

Sélectionnez le segment à décaler.

Saisissez le point de départ du nouveau segment.

Alternative

Sélectionnez le segment à décaler

Choisissez l'option "Saisir distance" depuis le menu contextuel

Donnez la distance.

Alternative

Sélectionnez le segment à décaler

Choisissez l'option "Avec décalage en hauteur" depuis le menu contextuel.

Donnez la distance.

Spécifiez le décalage en hauteur pour changer la hauteur des points de début et de fin. Le décalage en hauteur n'est pas appliqué aux altitudes non valides.

- ① La commande reprend une hauteur valable du point de départ et de fin toujours dans un nouveau segment créé resp. dans la nouvelle polyligne.

- ① Quand un segment est décalé par sélection d'un nouveau point de départ avec hauteur valable, un décalage en hauteur est automatiquement exécuté, si le point de départ de l'ancien segment possède une hauteur valable.

- ① Vous pouvez continuer à créer des objets de décalage avec les modes de travail (*Distance* ou *Définition point*), tant que la commande n'est pas interrompue.

Modifier le rayon d'un arc

Modification du rayon de segments d'une polyligne.

Menu: [Editer / Modifier rayon d'arc]

Appelez la commande

Sélectionnez le segment à modifier

Sélectionnez graphiquement l'arc désiré ou définissez un point en saisissant la distance

Alternative

Appelez la commande

Sélectionnez le segment à modifier

Sélectionnez l'option **Spécifier rayon**

Donnez le nouveau rayon du segment

Sélectionnez un des 4 arcs résultants

- ❶ Aussi les segments de ligne peuvent être convertis en arcs et vice-versa. Pour convertir un segment d'arc en un segment de droite, donnez une distance de **0** ou la valeur de rayon **0**.

Cercle

Si la polygline constitue un cercle, cette commande permet de modifier le rayon du cercle.

Appelez la commande

Sélectionnez le cercle à modifier

Donnez le nouveau rayon du cercle ou indiquez le rayon graphiquement

Arc par 2 segments

Création des segments d'arc à partir de deux segments de droite adjacentes.

Menu: [Editer / Arc par 2 segments]

Appelez la commande

Sélectionnez sur le graphique le premier segment, à convertir en arc.

□
Sélectionnez un segment de droite adjacent

- ❶ GeoMapper vous supporte lors de la sélection et montre l'aperçu de l'arc qui se produira. Dès que vous cliquez le segment, il sera utilisé pour le calcul.

GeoMapper crée un arc sur les trois points des segments adjacents

Alternative

Sélectionnez sur le graphique une polygline

Appelez la commande via la [barre multifonctionnelle](#)

Sélectionnez le segment adjacent pour l'arc. Le premier segment est automatiquement défini, selon où vous avez cliqué la polygline à éditer avant de démarrer la commande.

- ❶ GeoMapper répète l'exécution jusqu'à quand vous annulez la sélection.

- ❶ Pour lier deux polyglines avec un arc, utilisez la commande [Arrondir polygline](../aendern/linienzugabrunden).

Redresser des segments

Création de segments de droite depuis segments d'arc d'une polygline définie.

Menu: [Editer / Redresser segments]

Appelez la commande

Sélectionnez la polygline à redresser, sur le graphique

Sélectionnez un point de départ et d'arrivée sur la polygline pour déterminer la zone à redresser.

- ❶ Si vous sélectionnez la polygline directement sur le premier sommet, la sélection du point de départ tombe et le sommet cliqué devient automatiquement point de départ.

4. GeoMapper remplace tous les segments d'arc entre les points définis par des segments de droite.

- ❶ Pour les arcs qui ont été définis par trois points, le programme crée deux segments de droite. Ainsi tous les points d'origine sont gardés.

Alternative

Sélectionnez une polygône sur le graphique

Appeler la commande depuis la [Barre multifonctionnelle](#) ou le menu.

- ❶ GeoMapper répète l'exécution jusqu'à quand vous annulez la sélection. Ainsi vous pouvez redresser plusieurs polygones les uns après les autres.

Segments en arcs tangents

Modifie le rayon des segments pour former des arcs tangents.

Menu: [Editer / Segments en arcs tangents]

Utilisez cette commande pour modifier des polygones existantes.

Sélectionnez la polygône à modifier (polygône de base)

Sélectionnez la direction de départ:

Sélectionnez un segment de polygône pour définir la direction. Celui-ci définit aussi le point de départ (la direction est définie sur la base du point d'arrivée).

Sélectionnez 2 points (quelconque dans le dessin) et un point de départ sur la polygône

Sélectionnez un point d'arrivée sur la polygône

GeoMapper transforme tous les segments entre le segment/point de départ et le point d'arrivée en arcs tangents (avec la même géométrie comme si ils étaient dessinés à nouveau)

- ❶ Si vous pour définir la direction de départ sélectionnez un segment, ce même segment n'est pas modifié, mais uniquement les segments suivants.

- ❶ Dans le cas où un segment possède déjà un rayon, ce rayon est écrasé

- ❶ Cette commande ne crée aucun nouveau sommet, mais modifie seulement les rayons des segments existants.

- ❶ Si dans la polygône d'origine existe un arc 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 polygône sont conformément calculées à nouveau.

Lisser une polygône

Il permet de lisser une polygône

Menu: [Editer / Lisser]

Appeler la commande

Sélectionnez une polygône (la sélection peut être effectuée aussi avant la commande)

Sélectionnez les segments à considérer pour le lissage

Avec l'option "Lisser toute la polygône" la commande est appliquée à tous les segments de la polygône (dans le deux cas un aperçu est montré dans le graphique)

Dans le graphique un aperçu montre l'aspect de la polygône lissée, avec l'option tension de lissage on peut modifier le résultat

Avec **Oui** la polygône est lissée, avec Annuler la commande est rejetée

❶ "Lisser toute la polyligne" pour les surfaces signifie que le contour de la surface ou de l'îlot sélectionné est traité.

Continuer une polyligne

Il continue la construction d'une polyligne à son point de départ ou de fin ou d'une surface sur le segment sélectionné.

Menu: [Editer / Continuer]

Appelez la commande.

Sélectionnez la polyligne sur l'extrémité que vous désirez continuer. Si vous voulez continuer une surface, sélectionnez d'abord la surface, puis le segment de la surface à remplacer.

La construction est continuée sur le côté de la polyligne/segment, qui se trouve le plus proche à la position sélectionnée.

Alternative

Sélectionnez la polyligne (le point de sélection détermine l'extrémité où la ligne va être continuée)

Appelez la commande depuis la barre multifonctionnelle ou le menu contextuel. (Pour le menu contextuel cliquez sur le bouton droit de la souris dans le graphique).

Supprimer l'arrondi

Suppression des arrondis d'une polyligne

Menu: [Editer / Supprimer arrondi]

Appelez la commande

Sélectionnez une polyligne (la sélection peut être effectuée aussi avant la commande)

Sélectionnez maintenant les segments à rectifier

Avec l'option "Tout" tous les segments de la polyligne sont arrondis (dans les deux cas un aperçu est affiché dans le graphique)

❶ La fonction "Tout" pour les surfaces permet de modifier le contour sélectionné ou l'îlot sélectionnée de la surface.

❶ Tous les sommets, qui n'ont pas un point de mesure ou un noeud, sont supprimés

❶ Les segments linéaires ne sont pas modifiés

Insérer des points intermédiaires

Insérer un nouveau point intermédiaire dans une polyligne ou dans une surface

Menu: [Editer / Insérer point intermédiaire]

Appelez la commande.

Sélectionnez le segment d'une polyligne ou d'une surface libre, dans lequel vous désirez insérer les points intermédiaires.

La direction courante du segment est affichée. Le premier point intermédiaire est inséré entre le point de départ et de fin du segment.

Chaque point intermédiaire suivant est inséré entre le dernier point inséré et le point final du segment.

Sélection de points: pour la sélection, utilisez les méthodes suivantes:

Sélectionnez un point existant

Indiquer une nouvelle position dans le graphique

Appelez une [méthode de construction](#)

Sur le segment sélectionné, il est possible d'insérer autant de points que vous désirez.

❶ Lors de l'insertion de plusieurs points, faire attention à la direction du segment de base. Travaillez toujours dans la direction de la flèche!

Alternative

Sélectionnez une polyligne ou une surface.

Appelez la commande depuis la barre multifonctionnelle ou depuis le menu contextuel (pour le menu contextuel cliquez avec le

bouton droit dans le graphique).

Déplacer un point intermédiaire

Il permet de déplacer un point intermédiaire sur le parcours d'une polyligne ou d'une surface libre.

Menu: [Editer / Déplacer point intermédiaire]

Appelez la commande.

Sélectionnez le point intermédiaire d'une polyligne ou d'une surface libre, dont vous désirez modifier la position.

Sélectionnez la nouvelle position du point intermédiaire par une des méthodes suivantes:

Sélectionnez un point existant

Indiquer la nouvelle position dans le graphique

Appelez une [méthode de construction](#)

Le point intermédiaire reprend la nouvelle position et le parcours de la polyligne est automatiquement adapté.

Alternative

Sélectionnez une polyligne ou une surface.

Appelez la commande depuis la barre multifonctionnelle ou depuis le menu contextuel (pour le menu contextuel cliquez avec le bouton droit dans le graphique).

Remplacer un point intermédiaire

Remplacer un point intermédiaire sur le parcours d'une polyligne ou d'une surface libre par un nouveau point intermédiaire. Le nombre de points intermédiaires reste inchangé.

Menu: [Editer / Remplacer point intermédiaire]

Appelez la commande.

Sélectionnez le point intermédiaire d'une polyligne ou d'une surface libre, dont vous désirez modifier la position.

Sélectionnez la nouvelle position du point intermédiaire par une des méthodes suivante:

Sélectionnez un point existant

Indiquer la nouvelle position dans le graphique

Appelez une [méthode de construction](#)

Le point intermédiaire reprend la nouvelle position et le parcours de la polyligne est automatiquement adapté.

❗ Le points existants sont conservés, aussi une fois que le parcours de la polyligne ou de la surface ne passera plus par ces points.

❗ Un point intermédiaire ne peut pas être remplacé par un autre point qui fait partie du même élément.

Alternative

Sélectionnez une polyligne ou une surface.

Appelez la commande depuis la barre multifonctionnelle ou depuis le menu contextuel (pour le menu contextuel cliquez avec le bouton droit dans le graphique).

Supprimer un point intermédiaire

Supprimer un point intermédiaire d'une polyligne ou d'une surface libre.

Menu: [Editer / Supprimer point intermédiaire]

Appelez la commande.

Sélectionnez le point intermédiaire à supprimer.

Le point intermédiaire sélectionné est supprimé.

Sélectionnez d'autres points intermédiaires à supprimer.

Alternative Supprimer des points intermédiaires dans une zone

Appelez la commande.

Sélectionnez une option "De - à".

Sélectionnez un point intermédiaire de départ.

Sélectionnez un point intermédiaire d'arrivée. Pour les surfaces ou les polygones fermés les points intermédiaires sont supprimés dans la direction où il y a moins de points intermédiaires. Pour une polyligne non fermée les points intermédiaires sont supprimés

entre les deux points sélectionnés. Les 2 points sélectionnés ne sont pas supprimés!
Sélectionnez à nouveau un point de départ ou interrompez l'édition.

❗ Les points existants, sur lesquels la polyligne a été basée avant, sont conservées.

Alternative

Sélectionnez une polyligne ou une surface.

Appeler la commande depuis la barre multifonctionnelle ou depuis le menu contextuel (pour le menu contextuel cliquez avec le bouton droit dans le graphique).

Copier les propriétés d'affichage

L'affichage des objets source sélectionnés est affecté à un ou plusieurs objets destination.

Menu: [Editer / Copier les propriétés d'affichage]

Lors de la copie, toutes les propriétés, exclue la géométrie, sont affectés à un autre objet (e.g. les positions des étiquettes, les couleurs, le layer, les rotations, etc.). Le type d'objet est aussi modifié. Les attributs prédéfinies et leurs valeurs ne sont pas reprises. Les attributs configurés et libres sont toujours reprises, mais leurs valeurs sont reprises uniquement si dans l'objet destination l'attribut n'existe pas ou est vide. Les attributs préconfigurés de l'objet source qui ne soient pas préconfigurés dans l'objet destination, sont créés en tant que attributs libres.

Appeler la commande.

Déterminez l'objet source, duquel il faut reprendre les propriétés d'affichage.

Choisissez les objets destination, qui doivent recevoir les propriétés des objets source.

Réinitialiser l'affichage

L'affichage courant des objets sélectionnés est régénéré selon la configuration. Toutes les propriétés d'affichage modifiées par l'utilisateur pour chaque objet sont réinitialisées à la valeur définie dans le fichier de configuration.

Menu: [Editer / Réinitialiser l'affichage]

Appeler la commande.

Sélectionnez dans le graphique les simples objets à réinitialiser. Terminez la sélection en appuyant sur la touche Enter.

Après la sélection, les objets sont réinitialisés et à nouveau affichés.

Alternative

Option **Tout** : Tous les objets de la vue courante sont régénérés. Un filtre éventuellement défini est aussi considéré.

Option **Annuler** : La commande est interrompue sans autres effets.

⚠ Le comportement de la commande et quelles propriétés d'affichage sont réinitialisés, est basé sur les *Paramètres de fichier* sous la catégorie **Réinitialiser affichage**. De cette manière il est possible de prévoir le comportement de la modification.

Supprimer un type

L'affichage des objets sélectionnés est supprimé. Les informations restent sous forme d'un "Objets sans type".

Menu: [Editer / Supprimer un type]

Appeler la commande.

Sélectionnez les objets désirés à l'aide de l'accrochage aux objets.

Appuyez sur Enter, pour confirmer le choix.

❗ Les objets ont maintenant l'état de "Objets sans type" et sont visualisés avec un affichage temporaire. Vous pouvez modifier la visibilité des objets sans type à l'aide de la commande **Activer la visibilité**.

❗ La suppression du type affecte tous les affichages du projet (e.g. affichage "Nature", "Carte").

Ajouter attribut

Ajouter un attribut à un objet

Menu: [Editer / Ajouter attribut]

Appeler la commande et sélectionnez les objets pour lesquelles il faut ajouter des attributs ou sélectionnez les objets et juste après appelez la commande.

Saisissez un nom pour l'attribut et choisissez le type approprié.

Confirmez le dialogue avec **Ok** ou rejetez les données avec **Annuler**

Renommer un attribut

Renommer un attribut libre d'un objet

Sélectionnez un objet sur le graphique.

GeoMapper affiche les propriétés de l'objet dans le [Gestionnaire des propriétés](#).

Les attributs libres sont listés dans la catégorie **Attributs d'objet**.

Démarrez la commande avec **clic droit** sur l'attribut et **Renommer attribut**

Saisissez un nouveau nom d'attribut.

Confirmez le dialogue avec **Ok** ou rejetez les modifications avec **Annuler**

 Vous pouvez aussi sélectionner et renommer plusieurs objets ayant le même attribut libre dans une seule commande.

 Si un objet possède déjà un autre attribut libre avec le *nouveau* nom, la re-dénomination n'aura pas lieu.

Nouvel objet de ce type

Création d'un nouvel objet du même type de l'objet actuellement sélectionné dans le graphique.

Sélectionnez un objet *unique* dans la fenêtre graphique.

Appeler la commande **Nouvel objet de ce type** depuis le menu contextuel.

GeoMapper démarre la commande de création nécessaire pour le type d'objet.

Saisissez les données selon la classe et le type d'objet créé.

 Cette commande vous supporte lors de la création d'objets dont vous ne connaissez pas le type mais des objets similaires sont présents sur le plan. En combinaison avec la *répétition de commande*, qui pour les commandes de création applique le dernier type utilisé, vous pouvez facilement insérer plusieurs objets du même type.

 Cette commande utilise à chaque fois le procédé standard lors de la création de nouveaux objets. Par exemple pour les polyligne les [cercles](#) ne sont pas créés resp. pour les points des [points sur les données d'arrière-plan](#) ne sont pas créés.

Aligner des points

Déplacer un ou plusieurs points selon un alignement

Menu: [Editer / Aligner points]

Appeler la commande **Aligner points**

Sélectionnez les points directement dans le graphique. Avec **Ctrl + Clic** vous pouvez sélectionner plusieurs points. (Voir [Sélection de données](#)).

Définissez sur quel alignement les points sélectionnés doivent être déplacés:

Polyligne: Les points sont déplacés sur la polyligne

Point de départ et d'arrivée: Les points sont déplacés sur l'alignement défini par ces deux points

Terminez la commande avec [Finir]

Alternative

Sélectionnez les objets

Appelez la commande dans la barre multifonctionnelle ou dans le menu contextuel (pour le menu contextuel cliquez sur le bouton droit de la souris dans le graphique).

Modifier

Inverser la direction d'une polyligne

Permet d'inverser la direction d'une polyligne

Menu: [Modifier / Inverser direction polyligne]

Appelez la commande.

Sélectionnez la polyligne que vous désirez modifier.

La direction de la polyligne est inversée.

❶ Dès que l'accrochage aux objets pour polygones est actif, une flèche temporaire montre la direction actuelle de la polyligne. La polyligne est inversée, et aussi les éventuelles lignes parallèles (e.g. un mur) ou le symbole de polyligne changent de côté.

Alternative

Sélectionnez la polyligne

Appelez la commande depuis la barre multifonctionnelle ou le menu contextuel (pour le menu contextuel cliquez sur le bouton droit de la souris dans le graphique).

Couper une polyligne

Il coupe une polyligne à la position donnée en 2 polygones

Menu: [Modifier / Couper polyligne]

Appelez la commande

Sélectionnez une polyligne

Définissez le point de coupure:

Sélectionnez un point sur la ligne

Sélectionnez une ligne croisante pour couper sur le point d'intersection

Maintenant vous avez les possibilités suivantes:

Terminer la commande avec **Enter** ou cliquez sur le bouton Finir. La polyligne est coupée, le résultat sont deux polygones adjacents.

Sélectionnez un deuxième point de coupure sur la polyligne. Ici vous pouvez encore soit sélectionner un point sur la polyligne, soit une ligne croisante. La partie de polyligne entre les deux points de coupure est supprimée. Les deux parties qui restent sont deux nouvelles polygones.

❶ Un des deux points de coupure peut se trouver sur le point de départ ou d'arrivée de la polyligne. Dans ce cas, une seule polyligne reste.

Alternative

Sélectionnez une polyligne

Appelez la commande depuis la barre multifonctionnelle ou le menu contextuel. (Pour le menu contextuel cliquez sur le bouton droit de la souris dans le graphique).

Etendre ou ajuster une polyligne

Il permet d'étendre une ou plusieurs polygones jusqu'à une polyligne (ou point) limite ou de la ajuster sur cette limite.

Menu: [Modifier / Etendre/ajuster polyligne]

Appelez la commande.

Sélectionnez les polygones à étendre ou ajuster. Pour ajuster définissez avec la sélection de position la partie de ligne qui doit être conservée.

- ❶ Si vous tracez une fenêtre sur cette ligne, déterminez avec le point de fin de la fenêtre, la partie de la ligne qui doit être conservée.

Deux options sont disponibles:

Nouveau sommet: Lors du premier démarrage de la commande, cette option est activée par défaut. Ici un nouveau sommet est créé. Si un point de mesure se trouve à la fin de la ligne à étendre, ce point n'est déplacé sur le nouveau sommet.

Déplacer sommet: Cette option déplace le point final de la ligne et tous les points de mesure qui se trouvent sur ce point. Aucun nouveau sommet n'est créé.

Sélectionnez le point ou la ligne de délimitation, jusqu'à laquelle les polygones sélectionnés doivent être étendus resp. ajustés, après appuyez sur **Enter**.

Les polygones sont étendus ou ajustés sur cette limite.

Alternative

Sélectionnez une ou plusieurs polygones sur le graphique.

- ❶ Si vous tracez une fenêtre sur ces lignes, déterminez avec le point de fin de la fenêtre, la partie de la ligne qui doit être conservée.

Appeler la commande depuis la barre multifonctionnelle ou le menu contextuel. (Pour le menu contextuel cliquez sur le bouton droit de la souris dans le graphique).

- ❶ Comme objet de délimitation, vous pouvez sélectionner des points, polygones ou d'autres objets linéaires depuis les éléments CAD.

- ❶ Délimitation par une ligne:
- Si la ligne intersecte le segment de délimitation sélectionné, alors la ligne est étendue/ajustée jusqu'à là. Autrement les deux fins de ligne sont étendues/ajustées.

- ❶ Délimitation par un point:
- Dans ce cas il est modifié seulement le côté qui se trouve le plus proche au point de sélection de la ligne.
 - Le point est projeté perpendiculairement sur le segment de début ou de fin (selon le côté où la ligne a été sélectionnée) et sur ce nouveau point est étendue/ajuster la ligne.
 - Les arcs sont étendus/ajustés jusqu'à la ligne, qui se trouve entre le point moyen de l'arc et le point de délimitation.

- ❶ La hauteur des nouveaux points finaux des lignes est déterminée comme suit:
- Si des points sommet sont insérés (voir [Calcul et construction](#)), la hauteur est interpolée à partir de la ligne de délimitation
 - Si aucun point sommet n'est inséré la hauteur de la polygone modifiée est interpolée ou extrapolée
 - Les altitudes sont désormais déterminées lorsque les deux sommets adjacents de la polygone concernée ont une altitude valide. Sinon le nouveau point final n'obtient *aucune* altitude.

Changer la longueur

Modifiez la longueur d'un segment de droite au début ou à la fin d'une polygone par une valeur relative ou spécifiez une nouvelle longueur.

Menu: **[Modifier / Changer longueur]**

Appeler la commande.

Sélectionnez une polygone au début ou à la fin de celle-ci pour déterminer le segment à modifier.

- ❗ Vous devez sélectionner un segment droit au début ou à la fin. Les segments d'arc ou les segments qui ne sont pas situés aux extrémités d'une polyligne ne peuvent pas être modifiés.

Maintenant, entrez le changement de longueur à l'aide du clavier.

- ❗ Les valeurs négatives entraînent un raccourcissement du segment. Par contre, un segment ne peut pas se rétrécir à 0 ou changer de direction. Cela signifie que vous ne pouvez soustraire que moins que la longueur totale du segment.

Vous pouvez également saisir directement la nouvelle longueur totale absolue en sélectionnant l'option **Nouvelle longueur de segment** ou en la pointant avec la souris dans le sens du segment.

Alternative

Sélectionnez une polyligne dans le graphique.

- ❗ La position à laquelle vous cliquez sur la polyligne détermine à quelle extrémité la longueur du segment sera ensuite modifiée.

Appelez la commande depuis la barre multifonctionnelle ou depuis le menu contextuel (pour le menu contextuel cliquez avec le bouton droit dans le graphique).

Unir des polygones

Il permet de joindre 2 polygones dans une polyligne.

Menu: [Modifier / Unir polyligne]

Appelez la commande.

Sélectionnez la polyligne de base.

Sélectionnez la polyligne, que vous souhaitez joindre avec la polyligne de base. Les deux polygones doivent coïncider sur le point de départ ou de fin.

Les deux polygones sont jointes dans une polyligne. Vous pouvez sélectionner d'autres polygones pour les joindre avec la nouvelle polyligne de base.

Alternative

Appelez la commande.

Sélectionnez la polyligne de base.

Choisissez une option:

Suivi: il recherche toutes les polygones adjacentes jusqu'au prochain noeud.

Suivi-de-type: même que suivi, mais uniquement les polygones, du même type que la polyligne de base, sont considérées.

Les polygones sont jointes dans une polyligne.

- ⚠ Lors de l'union, la direction, le type et les attributs sont repris depuis la polyligne de base. Les attributs existants sont donc écrasés!

- ❗ Les attributs, qui ne sont pas présents dans la polyligne de base, sont reprises depuis la polyligne jointe.

Alternative

Sélectionnez la polyligne.

Appelez la commande depuis la barre multifonctionnelle ou le menu contextuel. (Pour le menu contextuel cliquez sur le bouton droite de la souris dans le graphique).

Chanfreiner une polyligne

Il joint 2 polygones avec un segment de droite.

Menu: [Modifier / Chanfreiner polyligne]

Appelez la commande.

Sélectionnez la 1ère polyligne que vous voulez joindre.

Sélectionnez la 2ème polyligne que vous voulez joindre.

Pour déterminer le segment, il y a plusieurs alternatives:

Automatique: Les distances entre les points de fin de lignes et le point d'intersection imaginaire, sont déterminées. Sur la ligne avec la distance la plus courte commence le segment, l'autre ligne est prolongée en conséquence. Si une ligne dépasse le point d'intersection, le segment commence au point final de l'autre ligne.

Distance: Donnez la distance désirée entre le point d'intersection et les points de départ et de fin du segment. Les deux lignes sont prolongées ou raccourcies en conséquence.

Les deux polygones sont jointes avec un segment de droite. Si au lieu de simples polygones, sont sélectionnés les segments d'une polygone, la ligne est insérée comme segment entre les deux segments sélectionnés.

① Aussi des polygones de différent types sont jointes et reçoivent le type de la polygone choisie en premier.

① Les éléments de la polygone qui ont été sélectionnés avec la souris, sont toujours gardés.

① Les éléments de polygone doivent être des segments de droite (pas d'arc).

① Quand les lignes originales à joindre sont prolongées, les points d'arrivées de ces lignes sont gardés comme sommets. Quand les lignes sont raccorciées, un possible point de mensuration reste, si ce dernier existe déjà.

① Si la distance 0 est saisie dans la variante Distance, les polygones sont jointes directement à l'intersection.

Arrondir une polygone

Il joint 2 polygones avec un arc

Menu: [Modifier/ Arrondir polygone]

Appelez la commande.

Sélectionnez la 1ère polygone que vous voulez joindre.

Sélectionnez la 2ème polygone que vous voulez joindre.

Pour déterminer le rayon d'arc, il y a plusieurs alternatives:

Si les deux polygones se croisent sur un point, donnez un **Rayon** d'arc désiré ou déterminé la **Distance** entre le point d'intersection des droites et le point de départ de l'arc.

Si les deux polygones ne se croisent pas, il y a trois options à disposition:

Automatique: Les distances entre les points de fin de ligne et le point d'intersection imaginaire est déterminée. Sur la ligne avec la distance la plus courte commence l'arc, l'autre ligne est prolongée en conséquence. Si une ligne dépasse le point d'intersection, l'arc commence au point final de l'autre ligne.

Distance: Donnez la distance désirée entre le point d'intersection imaginaire et le début et la fin d'arc. Les deux lignes sont prolongées ou raccourcies en conséquence.

Rayon: Donnez le rayon d'arc désiré. Les deux lignes sont prolongées ou raccourcies en conséquence.

Les deux polygones sont jointes avec un arc. Si au lieu de simples polygones, sont sélectionnés les segments d'une polygone, l'arc est inséré comme segment entre les deux segments sélectionnés.

① Aussi des polygones de type différent sont jointes et elles reçoivent le type de la polygone choisie en premier.

① Les éléments de la polygone qui ont été sélectionnés avec la souris, sont toujours gardés.

- ① Les éléments de polyligne doivent être des segments de droite (pas d'arc).
- ① Quand les lignes originales à joindre sont prolongées, les points d'arrivées de ces lignes sont gardés comme sommets.
- ① Quand les lignes sont raccorcies, un possible point de mensuration reste, si ce dernier existe déjà.
- ① Si la distance 0 est saisie dans la variante Distance, les polygones sont jointes directement à l'intersection.

Compenser une polyligne

Pour la construction d'une maison vous pouvez compenser l'erreur de fermeture, qui peut dériver par l'application de mesures levées avec un décamètre à ruban.

Menu: [Modifier / Compenser polyligne]

La commande modifie la longueur d'un segment de sorte que le point d'arrivée de la polyligne coïncide avec un point déterminé.

Sélectionnez la polyligne à compenser.

Appelez la commande par le menu contextuel ou par le menu **Modifier**.

Sélectionner le point à partir duquel modifier les segments: Sélectionnez le premier point de la polyligne, à partir duquel il faut modifier les segments.

Sélectionner le point de fin à déplacer: Sélectionner le point d'arrivée de la polyligne. Ce point doit être déplacé sur le nouveau point.

Sélectionner le nouveau point d'arrivée: Sélectionner le point destination, avec lequel le point d'arrivée de la polyligne 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 sa valeur est copiée dans le presse-papier.

Insérer un objet comme limite de polyligne

Insère une polyligne comme délimitation d'autres polygones.

Menu: [Modifier / Insérer objet limite de polyligne]

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).

Appelez la commande.

Sélectionnez la polyligne que vous désirez délimiter (polyligne de base)

Sélectionnez maintenant la polyligne de délimitation. Celle-ci doit se trouver sur le début ou la fin de la polyligne de base.

La polyligne limite de polyligne est ajoutée à la polyligne de base en tant qu'objet limite de polyligne.

- 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, avant de démarrer la commande **Modifier / Ajouter objet limite de polyligne** d'utiliser la commande **Modifier / Etendre polyligne** resp. la commande **Modifier / Ajuster polyligne**.
- ① Si la ligne de la maison est déplacée, le signe conventionnel du mur est automatiquement adapté.

Supprimer un objet limite de polyligne

Il supprime les objets limite de polyligne

Menu: [Modifier / Supprimer objet limite de polyligne]

Vous pouvez supprimer les objets limite, qui ont été insérés aux polygones (voir aussi [Insérer objets limite de polyligne](#))

Appelez la commande.

Sélectionnez la polyligne, pour laquelle vous désirez supprimer les objets limite de polyligne (polyligne de base).

Sélectionnez la polyligne limite. Celle-ci doit être un objet de contour de la polyligne de base.

La polyligne limite est supprimée de la polyligne de base en tant qu'objet de délimitation, l'affichage de la polyligne de base est actualisé.

Ajouter un îlot

Permet d'insérer un îlot dans une surface.

Modifier / Ajouter îlot surface

Appelez la commande.

Sélectionnez une surface sur le graphique.

Sélectionnez le périmètre de l'îlot. Vous avez à disposition les options suivantes

Sélection de points. Les points sélectionnés sont liés avec des segments.

Sélection d'un point existant

Digitalisation d'une nouvelle position sur le graphique

Démarrage d'une méthode de construction

Sélection d'un segment

Finir - Il termine la saisie du périmètre. Si le périmètre n'est pas fermé, le programme ferme automatiquement le périmètre.

Numéro-point - Vous pouvez saisir les numéros de points existants.

Suivi de ligne automatique - La polyligne avec le même type est utilisée.

Suivi de ligne interactif - Vous pouvez sélectionner une ligne existante.

Ligne - Il passe de la construction d'un arc vers des segments droits.

Arc - Il passe à la construction d'un arc par 3 points.

Arc Point Moyen - Il passe à la construction d'un arc par le point moyen.

Arc Rayon - Il passe à la construction d'un arc par le rayon.

Arc tangent - Il passe à la construction d'un arc tangent.

Précédent - Il supprime le dernier point ou le dernier segment; il est possible de saisir un nouveau point ou segment.

① Un îlot peut être inséré uniquement dans une surface libre.

Alternative

Sélectionnez une surface

Appelez la commande depuis la barre multifonctionnelle ou le menu contextuel. (Pour le menu contextuel cliquez sur le bouton droite de la souris dans le graphique).

⚠ Les îles ne doivent pas se chevaucher! Sinon, vous risquez de ne pas obtenir la valeur de surface correcte.

Supprimer un îlot d'une surface

Il permet de supprimer un îlot d'une surface existante.

Modifier / Supprimer îlot surface

Appelez la commande.

Sélectionnez une surface sur le graphique.

Sélectionnez un îlot dans la surface (S'il y a plus d'une île dans la surface)

Lors de cette sélection vous êtes aidé par le programme qui met en évidence l'îlot par une hachure.

Après la sélection de l'îlot, celui-ci est supprimé de la surface.

 Un îlot peut être supprimé uniquement d'une surface libre.

Alternative

Sélectionnez une surface

Appelez la commande depuis la barre multifonctionnelle ou le menu contextuel. (Pour le menu contextuel cliquez sur le bouton droite de la souris dans le graphique).

Fusionner des surfaces libres

Fusion de surfaces libres.

Modifier / Fusionner surfaces libres

Appelez la commande

Sélectionnez une surface libre dans le graphique

Sélectionnez les surfaces, que vous souhaitez ajouter à la précédente

 Il est possible d'unir seulement des surfaces dont un segment est partagé.

Découper des surfaces libres

A partir d'une surface libre, d'autres surfaces sont extraites.

Modifier / Extraire surfaces libres

Appelez la commande

Sélectionnez une surface libre dans le graphique

Sélectionnez la surface, que vous souhaitez extraire de la précédente. Il existe les situations suivantes:

La surface est réduite

Dans la surface se produit un îlot

Depuis la surface d'origine, plusieurs surfaces sont générées, parce qu'elle est complètement coupée par la seconde surface

Afficher/masquer la hachure de surfaces

Il permet d'afficher ou de masquer la hachure d'une surface.

Menu: [Modifier / Hachurage de surfaces on/off]

Appelez la commande

Sélectionnez une ou plusieurs surfaces dans le graphique

La hachure des surfaces sélectionnées est affichée resp. masquée

 Les surfaces référencées peuvent être hachurées, seulement quand elle sont déjà calculées. Par contre les surfaces libres peuvent être toujours hachurées.

Alternative

Sélectionnez une surface

Appelez la commande depuis la barre multifonctionnelle ou le menu contextuel. (Pour le menu contextuel cliquez sur le bouton droit de la souris dans le graphique).

Afficher ou masquer le contour d'une surface

Il permet d'afficher resp. masquer le contour d'une surface.

Menu: [Modifier / Contour surface On/Off]

Appelez la commande

Sélectionnez une ou plusieurs surfaces dans le graphique

Le contour des surfaces sélectionnées est affiché resp. masqué

- ❗ Les surfaces référenciées peuvent être délimitées avec un contour, seulement quand elle sont déjà calculées. Par contre les surfaces libres peuvent être toujours délimitées.

Alternative

Sélectionnez une surface

Appeler la commande depuis la barre multifonctionnelle ou le menu contextuel. (Pour le menu contextuel cliquez sur le bouton droit de la souris dans le graphique).

Ajouter un point d'insertion

Il permet d'ajouter des points d'insertion supplémentaires pour une surface existante.

Menu: [Modifier / Ajouter point d'insertion]

Appeler la commande

Sélectionnez une surface sur le graphique

- ❗ Si aucune surface de référence valable n'a été sélectionnée, vous serez de nouveau invité à sélectionner une surface.

Saisissez les points d'insertion supplémentaires de la surface dans le graphique

- ❗ Les points d'insertion peuvent être saisis dans le graphique ou bien construits (voir [Méthodes de construction](#)).

Après l'insertion dans le graphique, les nouveaux points d'insertion sont insérés selon la configuration correspondante.

- ❗ La représentation est utilisée en fonction de la configuration du point d'insertion additionnel de ce type de surface.

- ⚠ 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 le point d'insertion d'une surface

Il permet de déplacer des points d'insertion d'une surface existante.

Menu: [Modifier / Déplacer point d'insertion]

Appeler la commande

Sélectionnez une surface sur le graphique

Si vous n'avez qu'un seul point d'insertion dans la surface:

Indiquez la nouvelle position du point d'insertion

Le point d'insertion est déplacé à la position indiquée

Si vous avez plusieurs points d'insertion dans la surface:

Tous les points d'insertion de la surface sont marqués par une croix rouge.

Sélectionnez un point d'insertion

Indiquez la nouvelle position du point d'insertion

Le point d'insertion est déplacé à la position indiquée

On peut déplacer des points jusqu'à ce que vous quittiez pas la commande.

- ❗ Si un point d'insertion est déplacé hors de la surface calculée, une surface devient non valable, avec le groupe d'objet enregistré. Pour une surface libre, il n'est pas permis de positionner un point d'insertion hors du périmètre.

Supprimer un point d'insertion

Il permet de supprimer des points d'insertion d'une surface existante.

Menu: [Modifier / Supprimer point d'insertion surface]

Appelez la commande

Sélectionnez une surface sur le graphique

Sélectionnez directement un point d'insertion de la surface

Le point d'insertion sélectionné est supprimé

Sélectionnez un point quelconque dans la surface

Tous les points d'insertion de la surface sont marqués par une croix rouge

Sélectionnez le point d'insertion à supprimer

On peut supprimer des points jusqu'à ce que vous ne quittiez pas la commande ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de points d'insertion à supprimer.

❗ 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.

Edition du graphique

Il permet de modifier manuellement l'aspect graphique des polygones et des surfaces générées automatiquement.

Menu: [Modifier / Editer le graphique]

Il peut arriver que l'aspect graphique des polygones et des surfaces complexes, ne corresponde pas aux désires de l'utilisateur et il nécessite une amélioration graphique. A ce but est disponible la commande **Editer le graphique**, avec laquelle vous pouvez écraser manuellement les objets graphiques créés automatiquement par le programme.

Démarrez la commande

Sélectionnez dans le graphique une simple polygone ou une surface:

Après avoir sélectionné l'objet à éditer, GeoMapper passe en mode *Edition graphique*, dans lequel les fonctions sont limitées par rapport à l'édition standard:

Vous ne pouvez désormais éditer que les graphiques de l'objet que vous avez sélectionné, mais tous les autres objets restent dans la fenêtre d'édition pour vous orienter.

Dans le gestionnaire d'affichage, vous trouverez des types d'objets graphiques spéciaux tels qu'ils apparaissent dans le signe conventionnel sélectionné.

Vous pouvez maintenant insérer de nouveaux graphiques à votre guise ou en sélectionnant des objets existants, les déplacer, les étirer, les découper, etc. comme dans le mode d'édition habituel.

Modifiez maintenant la représentation graphique selon vos souhaits.

Pour terminer, sélectionnez la commande dans la barre d'outils **Terminer l'édition graphique** (), et les graphiques existants sont affectés au tracé de ligne ou à la surface corrigé.

Alternative

Si vous ne souhaitez pas reprendre les modifications, sélectionnez dans la barre d'outils la commande **Quitter l'édition graphique** () et le programme revient à l'édition d'origine.

⚠️ Aucun UNDO n'est possible quand on passe resp. on sort du mode d'édition graphique!

⚠️ Les graphiques écrasés manuellement restent en place jusqu'à ce qu'ils soient effacés par l'utilisateur. Les modifications de la géométrie d'une polygone ou d'une surface ne sont pas affichées dans le graphique si les graphiques ont été écrasés!

Activer et désactiver les lignes de cotation

Les lignes de cote des cotations sélectionnées sont masquées resp. affichées.

Menu: [Modifier / (Désactiver)activer lignes de cote]

Appelez la commande.

Sélectionnez les cotes désirées.

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 resp. affichées.

Alternative

Sélectionnez une cote.

Appelez la commande depuis la barre multifonctionnelle ou le menu contextuel. (Pour le menu contextuel cliquez sur le bouton droite de la souris dans le graphique).

Déplacer l'abscisse d'une ligne de cote

Déplacement de la ligne de cote d'une cotation.

Menu: [Modifier / Déplacer abscisse ligne de cote]

Appelez la commande.

Sélectionnez la cote dont la ligne (**Abscisse**) doit être déplacée.

Donnez la nouvelle position de la ligne de cote.

① Avec la ligne de cote, aussi le texte de cote est déplacé.

① La ligne de cote peut être déplacée uniquement pour les cotes de distance et les points intermédiaires de lignes de base de cotes.

Alternative

Sélectionnez une cote ou le point intermédiaire d'une cote de ligne de base.

Appelez la commande depuis la barre multifonctionnelle ou le menu contextuel. (Pour le menu contextuel cliquez sur le bouton droit de la souris dans le graphique).

① Pour un point intermédiaire d'une cote de ligne de base (e.g. *Cote Orthogonale*) dans le menu contextuel est disponible une possibilité en plus pour déplacer l' **Ordonnée** . La ligne de cote peut être librement déplacée ou selon une distance déterminée, aussi pour les cotes multiples.

⚠ Au cas où la cote sélectionnée, n'a aucune ligne d'abscisse ou d'ordonnée, GeoMapper afficherait un message et aucun déplacement ne serait exécuté.

Cotation - Insérer resp. supprimer un point intermédiaire

Insertion de points intermédiaires à des cotes de lignes de base ou modification des points de départ ou d'arrivée relatifs.

Menu: [Modifier / Insérer/Supprimer point intermédiaire]

Appelez la commande

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.

Vous avez maintenant différentes possibilités pour continuer. Par défaut vous pouvez uniquement 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 **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. L'ancien point de départ devient un nouveau point intermédiaire.

Option **Point d'arrivée**

Même façon que modifier le point de départ, mais pour modifier les points d'arrivées des lignes de cote, dont les valeurs sont mises automatiquement à jour. L'ancien point d'arrivée devient un nouveau point intermédiaire.

Option **Annuler**

La commande est interrompue sans autres conséquences

Autres options **Méthodes de construction graphique**

Après avoir sélectionné l'une de ces options, vous pouvez définir la position des points intermédiaires à l'aide des **Méthodes de construction graphique**.

❗ Les points intermédiaires peuvent être insérés aussi sur la prolongation de l'abscisse par l'option point de départ ou point d'arrivée, voir exemple.

❗ 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.

Juste après le clic, la cote du point #1 est supprimée.

Étiquettes

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.

Repositionner automatiquement les textes

Repositionnement automatique de textes.

Menu: [Etiquettes / Repositionner automatiquement les textes]



Pour cette commande il faut avoir le module spécifique.

Avec le module "Repositionner automatiquement les textes" vous pouvez sauver beaucoup de temps! Tous les numéros de point, les altitudes et les textes en général, sont déplacés pour réduire au minimum les chevauchements et si nécessaire une ligne de repère est créée. De manière séquentielle, chaque étiquette qui se trouve sur une ligne ou sur un autre texte, est déplacée jusqu'à une position libre. Si dans une certaine zone aucune solution n'a été trouvée, l'étiquette reste à la position originale. Les orientations sont par contre toujours gardées.



Les textes de surface et les cotes ne sont délibérément pas repositionnés. Pour des raisons de performances, les modèles de terrain, les symboles sur les lignes, les hachures et les données externes ne sont pas considérées pour le repositionnement. Ainsi les étiquettes peuvent se trouver sans problèmes sur des remplissages de surface.

Appelez la commande.

Sélectionnez les textes avec la sélection individuelle ou via une fenêtre.

Une fois les textes à repositionner sélectionnés, appuyez sur **Finir**.



Elargissement de la taille du texte calculée. Une valeur supérieure signifie que chaque texte a besoin de plus d'espace. Par conséquent le repositionnement est plus difficile.

Editer une étiquette

Editer le texte ou le style d'une étiquette ou d'un objet texte.

Menu: [Etiquettes / Editer étiquette]

Double cliquez avec le **bouton gauche de la souris** sur un objet texte ou sur un texte d'étiquette.

GeoMapper affiche un dialogue, dans lequel vous pouvez modifier le texte ou l'aspect de l'étiquette.

Lors de la modification, vous pouvez voir un aperçu du texte dans le graphique.

Pour terminer l'élaboration, confirmez le dialogue avec **OK**.

GeoMapper reprend les modifications directement dans le graphique.

Alternative

Démarrez la commande depuis le menu **Etiquettes** ou le menu contextuel en appuyant sur le **bouton droit de la souris**.

Sélectionnez un objet texte ou un texte d'étiquette depuis le graphique.

Le reste de l'élaboration se déroule comme indiqué ci-dessus.



En double cliquant sur un **objet texte** la sienne propriété **Texte** est modifiée:

▢

Double cliquez sur n'importe quel autre texte d'étiquette (e.g. numéro ou altitude de point), alors vous modifié vraiment la *valeur, qui est annotée* . Dans ce cas, l'espace réservé configuré est conseillé:

▢



Pour modifier l'étiquette d'un objet textes , démarrez en premier la commande (voir **Alternative**) et après sélectionnez le texte d'étiquette de l'objet textes.

Déplacer les étiquettes

Les étiquettes sont déplacées à la nouvelle position

Menu: [Etiquettes / Déplacer étiquette]

Appelez la commande.

Sélectionnez les simples étiquettes resp. les objets avec étiquette sur le graphique (voir [Sélection de données](#)).

Lors de la sélection des étiquettes, les objets sélectionnés sont mis en évidence par des carrés.

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.



Une fois que vous avez sélectionné une étiquette, vous pouvez la laisser inchangée et sélectionner ou déplacer une autre étiquette.



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.

❶ Si l'objet auquel l'étiquette appartient est sélectionné, toutes les étiquettes de cet objet sont copiées.

❶ 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"

❶ 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.

❶ Lorsque les étiquettes sont rabattues, le point d'insertion est modifié.

Aligner les étiquettes du point à la polyligne

Les étiquettes des points situés sur une polyligne sélectionnée sont alignés à la polyligne.

Menu: [Etiquettes / Aligner étiquettes du point à polyligne]

Appelez la commande.

Sélectionner une ou plusieurs polygones (voir [Sélection de données](#)).

Après la sélection d'une polyligne, les étiquettes des points qui se trouvent sur la polyligne sont alignées. Si plusieurs polygones sont sélectionnées, les étiquettes ne seront alignées qu'après avoir sélectionné "Finir". En sélectionnant "Tout", tous les polygones sont immédiatement recherchés par point et leurs étiquettes sont alignées.

Mettre à l'échelle une étiquette

Mettre à l'échelle le texte d'une étiquette et sa position d'insertion

Menu: [Etiquettes / Mettre à l'échelle étiquette]

Appelez la commande.

Sélectionnez les simples étiquettes resp. les objets avec étiquette sur le graphique (voir [Sélection de données](#)).

- ① Quand vous cliquez sur un objet, toutes ses étiquettes sont mises à l'échelle. Cliquez directement sur une étiquette, pour mettre à l'échelle juste elle.

3. Choisissez maintenant entre les 2 options (par défaut échelle relative):

Echelle relative à la valeur courante

Saisissez le facteur d'échelle désiré pour la représentation (1 = 100%).

Appuyez sur **Enter**, pour exécuter la commande et mettre à l'échelle les étiquettes désirées.

- ① Pour l'échelle relative, le facteur donné est multiplié avec l'échelle courante. La distance de l'étiquette est aussi multipliée selon le nouveau facteur d'échelle.

Echelle absolue

Donnez l'échelle désirée.

Appuyez sur **Enter**, pour exécuter la commande et mettre à l'échelle les étiquettes désirées.

- ① Pour l'échelle absolue, le facteur donné est utilisé comme nouvelle échelle pour l'étiquette. La distance de l'étiquette est mise à l'échelle relativement à la différence entre l'échelle donnée et l'échelle de la configuration. L'échelle courante n'est pas considérée.

- ① Selon la prédéfinition de la configuration l'échelle est considérée ou pas.

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.

Reprendre les propriétés depuis la représentation et l'échelle

Reprendre la position, la rotation, la visibilité et tout autre formatage d'une étiquette à partir d'une représentation, d'une vue ou d'une échelle différente

Menu: [Etiquettes / Reprendre propriétés]

Quand vous avez déjà positionnés tous les textes dans une représentation, cette commande permet de reprendre les positions, les rotations, les visibilitées ou tout autre formatage dans d'autres représentations.

Sélectionnez la représentation depuis laquelle vous désirez reprendre les positions.

Sélectionnez la vue depuis laquelle vous désirez reprendre les positions.

Sélectionnez l'échelle depuis laquelle vous désirez reprendre les positions.

Si l'option **"Reprendre position"** est choisie, la position de l'objet sélectionné est reprise.

Si l'option **"Reprendre rotation"** est choisie, la rotation de l'objet sélectionné est reprise.

Si l'option **"Reprendre visibilité"** est choisie, la visibilité de l'objet sélectionné est reprise.

Si l'option **"Reprendre formatage"** est choisie, toutes les propriétés graphiques qui ne font pas partie des propriétés ci-dessus sont reprises.

Appuyez sur

Sélectionnez enfin toutes les étiquettes pour lesquelles vous désirez reprendre les propriétés.

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.

Étiquette de surface

Déplacer une étiquette de surface

Déplacer une étiquette complexe de surface, directement sur le graphique.



Au contraire de la simple *Etiquette*, sous la définition *Etiquette de surface* on considère un groupe complexe de textes et/ou symboles, lesquels, avec cette fonction, peuvent être déplacées ensemble. Les *étiquette de surfaces* doivent être explicitement configurées, pour obtenir ce comportement. Pour les surfaces sans cette configuration, la commande n'a aucun effet. Pour plus d'informations voir la [Description de la section Etiquette de surface](#).

Sélectionnez une surface sur le graphique.

Appelez la commande depuis le menu contextuel ou la barre multifonctionnelle.

Indiquez avec la souris la nouvelle position pour l'étiquette de surface. Quand vous bougez la souris, GeoMapper vous montre un aperçu du texte dans la position courante de la souris.

Cliquez sur la position d'insertion désirée avec .

- ❗ Pour les simples étiquettes d'une surface, existe toujours la possibilité de les déplacer singulièrement et de façon indépendante, car pour les surfaces il est aussi disponible la commande [Déplacer étiquette](#).

Tourner une étiquette de surface

Tourner une étiquette complexe de surface, directement sur le graphique.

- ⚠ Au contraire de la simple *Etiquette*, sous la définition *Etiquette de surface* on considère un groupe complexe de textes et/ou symboles, lesquels, avec cette fonction, peuvent être tournées ensemble. Les *étiquette de surfaces* doivent être explicitement configurées, pour obtenir ce comportement. Pour les surface sans cette configuration, la commande n'a aucun effet. Pour plus d'informations voir la [Description de la section Etiquette de surface](#).

Sélectionnez une surface sur le graphique.

Appelez la commande depuis le menu contextuel ou la barre multifonctionnelle.

Indiquez avec la souris une position pour la rotation de l'étiquette de surface. Quand vous bougez la souris, GeoMapper vous montre un aperçu du texte avec la rotation courante de la souris.

Cliquez avec bouton gauche de la souris, de que l'angle de rotation désiré est appliqué.

- ❗ Pour les simples étiquettes d'une surface, existe toujours la possibilité de les tourner singulièrement et de façon indépendante, car pour les surfaces il est aussi disponible la commande [Tourner étiquette](#).

Afficher le numéro de point

Le numéro des points est affiché

Menu: [Etiquettes / Afficher numéro point]

Appelez la commande.

Sélectionnez les points individuels ou l'option "Tout".

Les noms des points sont affichés. (Selon le [Paramètres de fichier](#) la Région resp. le Numéro-KG et le Subname sont aussi affichés).

Masquer le numéro de point

Le numéro des points est masqué

Menu: [Etiquettes / Masquer numéro point]

Appelez la commande.

Sélectionnez les points individuels ou l'option "Tout".

Les noms des points désirés sont masqué.

Afficher l'altitude des points

Les altitudes des points sont affichées.

Menu: [Etiquettes / Afficher altitude]

Appelez la commande.

Sélectionnez les points individuels ou l'option "Tout".

Les hauteurs de points sont affichées lorsqu'elles sont configurées comme étiquette.

Masquer l'altitude des points

Les altitudes des points sont masquées

Menu: [Etiquettes / Masquer altitude]

Appelez la commande.

Sélectionnez des points individuels ou l'option "Tout".

Les altitudes des points désirés sont masquées.

Activer la ligne de repère

Activer la ligne de repère pour les étiquettes sélectionnées

Menu: [Etiquettes / Activer la ligne de repère]

Appeler 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.

Appeler 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]

Appeler 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.

Appeler la commande dans la barre d'état ou dans le menu contextuel (pour le menu contextuel cliquez avec le bouton droit dans le graphique).

Définir le tracé d'une ligne de repère

Menu: [Etiquettes / Définir tracé ligne de repère]

Appeler 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 Enter.

❶ La nouvelle ligne de repère est affichée en tout cas, aussi quand la ligne de repère avait été masquées.

❶ Si vous avait sélectionné un ou plusieurs objets, vous pouvez modifier les lignes de repère de toutes les étiquettes les unes après les autres.

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]

Appeler 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.

Etiqueter les immeubles

Etiqueter les immeubles

Insérer les étiquettes des propriétaires sur les immeubles.

Menu: [Etiquettes / Etiqueter les parcelles] Next

⚠ Cette commande est disponible seulement avec la configuration "Autriche".

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Wählen Sie die Grundstücksflächen, welche Sie mit Grundstücksinformationen beschriften möchten, direkt in der Grafik.

Alternative

Selektieren Sie die gewünschten Grundstücksflächen in der Grafik.

Rufen Sie den Befehl über das Kontextmenü auf der **Rechten Maustaste** oder über die Multifunktionsleiste auf.

- ❗ Sollten im Datenbestand keine Grundbuch- bzw. Eigentümerdaten vorhanden sein, dann bietet Ihnen GeoMapper im Zuge dieses Befehls die Möglichkeit, diese Daten *ad hoc* zu importieren.

Anschließend zeigt GeoMapper einen Dialog an, in dem Sie Einstellungen bezüglich der Grundstücksbeschriftung vornehmen können:

- ❗ • **Weitere Eigentümer zusammenfassen** : Hiermit steuern Sie, ob und ab wie vielen Miteigentümern lediglich ein Platzhaltertext beschriftet wird.
- **max. Eigentümer** : Diese Anzahl von Eigentümern wird mit dem ausgewählten Muster beschriftet.
- **Ersatztext** : Dieser Text wird anstelle weiterer Eigentümer abschließend ausgegeben.
- **Adressen zusammenfassen** : Unterdrückt sich wiederholene Adressen bei unmittelbar aufeinander folgenden Eigentümern.

Nach Bestätigung des Dialogs mittels **OK** werden die Grundstücksinformationen zu den gewählten Grundstücksflächen ermittelt und die Beschriftungen erzeugt.

- ❗ Sie können die Zusammenstellung der Eigentümerbeschriftung ändern, indem Sie eine *Eigentümer-Vorlage* verwenden. Diese kann in den *Programm-Einstellungen* vorgegeben werden und wird dann in diesem Dialog standardmäßig vorgeschlagen. Sie können die *aktuell* verwendete Vorlage in diesem Dialog auch frei ändern oder auch *keine* Vorlage verwenden, indem Sie die Einstellung **Default** wählen.

- ❗ Die Beschriftung der Eigentümer wird gemäß der ausgewählten Eigentümer-Vorlage zusammengestellt. Falls Sie keine eigene Vorlage nutzen möchten, dann wird von GeoMapper ein Standardmuster verwendet. Mehr zu Vorlagen siehe Thema *Eigentümer-Vorlage*.

- ⚠ Um zu gewährleisten, dass dieser Befehl korrekt arbeitet, ist es notwendig, dass für die zu beschriftenden Flächen-Objekttypen die für die Beschriftung maßgebliche *Objekttyp-Eigenschaft* **Flächenbeschriftungsattribut** in der Konfigurationsdatei definiert ist.



In diesem Beispiel soll ein Attribut namens "Grundstücksbeschriftung" die Flächenbeschriftung enthalten. Der Wert dieses Attributes kann dann als *<Grundstücksbeschriftung>* in einem Text verwendet werden, um das Flächenobjekt zu beschriften.

Propriétaire-Modèle

- ⚠ Cette commande est disponible seulement avec la configuration "Allemagne".

Au lieu d'une étiquette fixe, vous pouvez définir un modèle de format pour vos propres étiquettes. Diese Vorlagendatei findet z. B. in den Funktionen [Grundstücke beschriften](../daten/grundstueckebeschriften) und [Grundstücksinformationen anzeigen]

(../daten/grundstuecksinformationenanzeigen) Verwendung. Sie enthält Informationen zum Aufbau einer Grundstücksbeschriftung und ist in *Schlüssel-Werte* - Paare verschiedener *Ebenen* gegliedert.

Dabei gelten folgende Grundregeln:

Alles *links* des Gleichheitszeichens gilt als Variable.

Alles *rechts* des Gleichheitszeichens gilt als Wert.

Variablen werden mittels **<x>** ausgewertet ("Wert von x").

Groß-/Kleinschreibung ist zu beachten (<GST> ist nicht gleich <Gst>, usw.)!

Folgende *Ebenen* und *Schlüssel* werden unterstützt:

Ebenen

Schlüssel	Bedeutung
; beliebiger Text	Zeilen, die mit <i>Semikolon</i> beginnen, gelten als Kommentar und werden nicht ausgewertet.
[Eigentümerbeschriftung]	Kennzeichnet den Beginn der Vorlage und darf genau 1 Mal vorkommen.
GDB_TXT_TEIL1 = .. GDB_TXT_TEIL2 = ..bis GDB_TXT_TEILn = ..	Eine quasi beliebige Anzahl von Beschriftungszeilen pro <i>Grundstück</i> . Diese stellen die oberste Ebene der Beschriftung dar. Pro "Teil" wird implizit eine Zeile begonnen. Rechts des "=" Zeichens können beliebige Schlüssel oder Fixtexte stehen.  Teile werden explizit geordnet, und <i>nicht</i> in der Lesereihenfolge interpretiert, d. h. GDB_TXT_TEIL2 kommt immer nach GDB_TXT_TEIL1.
<GDB_EG>	Dient als Platzhalter, der <i>pro Eigentümer</i> wiederholt wird. Muss im Laufe der Datei als Schlüssel-Werte - Paar definiert sein (GDB_EG =..).
<GDB_BA>	Dient als Platzhalter, der <i>pro Benützungsabschnitt</i> wiederholt wird. Muss im Laufe der Datei als Schlüssel-Werte - Paar definiert sein (GDB_GA =..).
<GDB_EG_ADR>	Dient als Platzhalter für die Adresse des Eigentümers und wird verwendet, um sich wiederholende Adressen zu unterdrücken. Muss im Laufe der Datei als Schlüssel-Werte - Paar definiert sein (GDB_EG_ADR=..).

① Abgesehen von den in der Tabelle beschriebenen Schlüsseln (=Variablen) können Sie beliebige weitere Variablen definieren und aus Fixtexten und bestehenden Variablen zusammensetzen.

Schlüssel eines Grundstücks

Name	Bedeutung
EZ	Einlagezahl des Grundstücks
Fläche	Fläche des Grundstücks laut Grundbuch (<i>nicht</i> des Flächenobjekts im Plan)
Flächenindikator	ebendieser
Grenzkataster	G für Grundstücke im Grenzkataster oder leer
Grundbuch	Nummer der Katastralgemeinde der EZ (früher Grundbuch)
GST	Die Grundstücksnummer
KG	Die Nummer der Katastralgemeinde

Schlüssel eines Benützungsabschnitts

Name	Bedeutung
Benützungsart	Die ID's von Benützungsart und Nutzung, getrennt durch ein Leerzeichen.
EMZ	Die Ertragsmesszahl des Benützungsabschnittes
Fläche	Teilfläche des Benützungsart
Flächenindikator	ebendieser
BANU	Benützungsabschnittsnummer laut BEV-Schnittstellenbeschreibung
BANU lang	Langbezeichnung, die auf Basis der BANU ermittelt wird.
BANU frei	Frei vergebene Kurzbezeichnung der BANU
BANU frei lang	Frei vergebene, "lesbare" Langbezeichnung auf Basis der BANU

Schlüssel eines Eigentümers

Name	Bedeutung
Anteil	Eigentümeranteil; Kurzform für <AnteilZähler>/<AnteilNenner>
AnteilNenner	Numerischer Wert des Nenners der Eigentümeraufteilung.
AnteilZähler	Numerischer Wert des Zählers der Eigentümeraufteilung.
Geburtsdatum	Geburtsdatum des Eigentümers im Format <i>DD.MM.YYYY</i> , z. B. <i>01.12.1901</i>
LNR	Laufende Nummer
Name	Der Nachname
ONR1	Orientierungsnummer 1 - ein Unterschlüssel der Adressinformation
ONR2	Orientierungsnummer 2 - ein Unterschlüssel der Adressinformation
Ort	Wohnort laut Grundbuch
PLZ	Postleitzahl
Staat	Kürzel für den Staat, z. B. "A" für Österreich
Strasse	Wohnanschrift, üblicherweise samt Hausnummer
Titel	Titel
Typ	Typ des Eigentümers laut Grundbuch
Vorname	Der Vorname oder die Vornamen.

① Um einen expliziten Zeilenumbruch zu bewirken, verwenden Sie das *Semikolon* -Zeichen (;').

① Die Auswertung der Felder **GDB_EG** für *Eigentümer* sowie **GDB_BA** für *Benützungsabschnitt* wird jeweils automatisch pro Einheit wiederholt.

Ein Beispiel:

```

;Das ist ein Kommentar
;Er kann an beliebiger stelle stehen...
<Italic> [Eigentümerbeschriftung]</Italic>

;Kommentare können nach Belieben zum besseren Verständnis eingefügt werden.

GDB_TXT_TEIL1   = Grundstück:  <GST> (<KG>);
GDB_TXT_TEIL2   = <GDB_BA>;
GDB_TXT_TEIL3   = <GDB_EG>;

;Auch Leerzeilen mittendrin sind kein Problem

;Teile ohne Zuweisung werden ignoriert
GDB_TXT_TEIL4   =
GDB_TXT_TEIL5   =
GDB_TXT_TEIL6   =
GDB_TXT_TEIL7   =
GDB_TXT_TEIL8   =
GDB_TXT_TEIL9   =
GDB_TXT_TEIL10  =

;Die folgende Zeile wird pro Eigentümer ausgewertet - das Semikolon im Wert bewirkt einen Zeilenumbruch
GDB_EG          = ;<Name> <Vorname> <Titel>;, <Anteil> <GDB_EG_ADR>;
GDB_EG_ADR      = ;<Strasse>;<Land>-<PLZ> <Ort>;
GDB_BA          = ;<BANU lang>;, <Fläche>m#178;
;GDB_BA         = ;<BANU frei lang>;, <Fläche>qm
;Obige Zeile ist auskommentiert - damit kann man gut experimentieren!
Land            = A
;Land ist eine selbst definierte Variable und kann an jeder Stelle eingesetzt werden.

```



Adressfelder können in beliebig benannten Variablen verwendet werden. Für die Unterdrückung aufeinander folgender, gleicher Adressen wird jedoch nur das Feld **GDB_EG_ADR** als solche erkannt und berücksichtigt.



Die Eigentümer-Vorlagen werden mit der Dateinamenserweiterung *.ownertemplate* im Windows *Programmdaten* - Ordner abgelegt . Um selbst definierte Vorlagen zu verwenden, kopieren Sie diese bitte dorthin - siehe [Übersicht über die Dateien](#) .

Afficher les informations de l'immeuble



Cette commande est disponible seulement avec la configuration "Autriche".

Zeigen Sie die Eigentumsverhältnisse für Grundstücke in einem Dialog an. Menu: [Etiquettes / Afficher informations de l'immeuble] Next
Starten Sie den Befehl über das Menü.

Wählen Sie die anzuzeigenden Grundstücksflächen direkt in der Grafik.

Alternative

Selektieren Sie die gewünschten Grundstücksflächen in der Grafik.

Rufen Sie den Befehl über das Kontextmenü auf der Rechten Maustaste oder über die Multifunktionsleiste auf.

- ① Sollten im Datenbestand keine Grundbuch- bzw. Eigentümerdaten vorhanden sein, dann bietet Ihnen GeoMapper im Zuge dieses Befehls die Möglichkeit, diese Daten *ad hoc* zu importieren.

Sind Eigentümerdaten vorhanden, dann ermittelt GeoMapper die Eigentümer der gewählten Grundstücke und zeigt die Informationen übersichtlich aufbereitet in einem Dialog an:

- ① Sie können Inhalte der Liste durch Auswahl nach Bedarf in die Zwischenablage kopieren in anderen Anwendungen einfügen.

- ① Sie können die Zusammenstellung der Eigentümerbeschriftung ändern, indem Sie eine *Eigentümer-Vorlage* verwenden. Diese kann in den *Programm-Einstellungen* vorgegeben werden und wird dann in diesem Dialog standardmäßig vorgeschlagen. Sie können die *aktuell* verwendete Vorlage in diesem Dialog auch frei ändern oder auch *keine* Vorlage verwenden, indem Sie die Einstellung **Default** wählen.

- ① Die Beschriftung der Eigentümer wird gemäß der ausgewählten Eigentümer-Vorlage zusammengestellt. Falls Sie keine eigene Vorlage nutzen möchten, dann wird von GeoMapper ein Standardmuster verwendet. Mehr zu Vorlagen siehe Thema *Eigentümer-Vorlage*.

Parcelles - Afficher les informations des propriétaires

Parcelles - Afficher les informations des propriétaires

- ⚠ Cette commande est disponible seulement avec la configuration "Allemagne".

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Wählen Sie die Flurstücke, welche Sie mit Informationen beschriften möchten, direkt in der Grafik.

Alternative

Selektieren Sie die gewünschten Flurstücke in der Grafik.

Rufen Sie den Befehl über das Kontextmenü auf der **Rechten Maustaste** oder über die Multifunktionsleiste auf.

Nach Befehlsaufruf wird über einen Dialog das Format der Beschriftung festgelegt.

[Attribut d'étiquetage] NOME = Propriétaire

Dans l'exemple ci-dessus les informations Propriétaire sont écrites dans l'attribut <Propriétaire>. Par ce chemin les données de parcelles avec Propriétaires, Numéro de feuille cadastrale ou autres ALKIS-Propriétaire-Modèle peuvent être complétées.

Données

Déterminer les coordonnées

Les coordonnées d'un point sélectionné sont envoyées dans le protocole.

Menu: [Données / Déterminer coordonnées]

Appeler la commande.

Sélectionner un point.

Les coordonnées du point sélectionné sont imprimées dans le protocole.



Vous pouvez également utiliser le [Géomètre Virtuelle](#) lorsque vous montrez le point, à condition que ce module d'application soit activé. Cela permet d'afficher les coordonnées des objets scannés.

Mesurer une distance orthogonale

Calcul de la distance orthogonale entre une droite de base et un point.

Menu: [Données / Mesurer distance orthogonale]

Appeler la commande.

Définissez une droite de base par sélection de...

2 Points

Un segment de ligne

Si vous choisissez **2 Points**, après le choix du premier point, une ligne élastique avec les informations sur la distance courante et la direction, sera temporairement affichée. Après le choix du 2ème point, une ligne auxiliaire entre les deux points sera affichée.

Si vous choisissez **Un segment de ligne**, le segment sera mis en évidence.

Après le choix de la droite de base, la distance orthogonale depuis la position courante de la souris, sera affichée temporairement dans le graphique.

Définissez le 3ème point.

Mesurer la distance entre 2 points

Calcul de la distance et du gisement orienté entre deux points sélectionnés

Menu: [Données / Mesurer distance entre 2 points]

Appeler la commande.

Déterminez la distance en choisissant:

2 points

un segment de ligne

un segment d'arc

Quand vous sélectionnez la distance entre **2 points**, après le choix du premier point, une ligne élastique avec les informations sur la distance courante et la direction, est temporairement affichée.



Si vous sélectionnez un **Segment d'arc** ou un **Segment de ligne**, la distance entre le point de départ et le point d'arrivée, est calculée.

Après le choix du dernier point, les informations sont écrites dans le protocole.

Messen Distanz fortlaufend

Die Distanz und der orientierte Richtungswinkel werden zwischen gewählten Punkten berechnet

Menu: [Daten / Messen Distanz fortlaufend]

Rufen Sie den Befehl auf.

Bestimmen Sie die Distanz durch die Wahl von

2 Punkten

einem Liniensegment

einem Bogensegment

Wenn Sie die Distanz über **2 Punkte** wählen, wird nach Auswahl des ersten Punktes ein Gummiband mit Informationen zur aktuellen Distanz und Richtung temporär dargestellt.

- ① Wenn Sie ein **Bogensegment** oder ein **Liniensegment** gewählt haben, wird die Distanz zwischen Anfangspunkt und Endpunkt berechnet.

Nach der Wahl der Option **Fertig** werden alle Messungen paarweise im Protokoll ausgegeben.

- ① Beim fortlaufenden Messen einzelner Punkte beginnt jede neuerliche Messung beim zuletzt gewählten Endpunkt.

Calculer un angle

L'angle entre 3 points, 2 droites, ou une droite et un angle est calculé

Menu: [Données / Angle entre 3 points]

Appelez la commande.

Déterminez l'angle sur la base de

3 Points

Un segment de ligne et un point

2 Segments de ligne

Si vous sélectionnez l'option **3 Points**, après la sélection du 1er point, vous obtenez une ligne élastique avec les informations sur la distance et la direction. Après la sélection du 2ème point, une ligne auxiliaire entre les deux points est affichée. La ligne élastique est à nouveau dessinée à partir du 1er point, et sa distance du point de base et l'angle avec la ligne de base, sont affichés.

Si vous sélectionnez l'option **Un segment de ligne et un point**, le segment de ligne est mise en surbrillance et une ligne élastique du point de départ du segment vers le point sélectionné est dessinée.

Si vous sélectionnez l'option **2 Segments de ligne**, ces derniers sont mises en surbrillance. Les deux segments de ligne doivent par contre présenter un sommet en commun.

Calcul manuel d'une surface

Calcul d'une surface par sélection dans le graphique.

Menu: [Données / Calculer manuellement surface]

Appelez la commande.

(Facultatif): Sélectionnez une surface dont vous souhaitez déterminer manuellement la valeur.

Sélectionnez les sommets de la surface ou les segments de ligne de périmètre.

Confirmez avec **[Enter]** ou sélectionnez l'option "Finir".

La valeur de la surface est imprimée dans le protocole.

Si vous avez sélectionné une surface à l'étape 2, sa valeur sera définie à la valeur déterminée.

- ① Dans les [Paramètres de fichier](#) activez si nécessaire la réduction de surface resp. un protocole détaillé des surfaces.

Renommer les points

Renommer

Avec la commande globale **Renommer les points** on peut renommer un grand nombre de points, par divers paramètres.

Menu: [Données / Renommer les points]

Procédez de la manière suivante:

Appelez la commande.

Choisissez les propriétés de redénomination. Les types suivants de redénomination sont possibles:

Constante d'addition : Le système augmente la partie numérique du nom de tous les points sélectionnés, de la constante d'addition.

(e.g.: Constante d'addition = 5, Point = A1, Résultat = A6)

Incrémenter depuis : Les points sélectionnés sont renommés à partir du point de départ sélectionné.

Table : Le système renomme les points sélectionnés selon une table définie dans un fichier texte. Dans ce but donnez le chemin du fichier texte. Pour plus de détails, voir [Renommer avec table](#).

Choisissez le point de départ à partir duquel il faut renommer.

Choisissez le point final jusqu'auquel renommer les points.

Cliquez sur .

Les points, entre le point de départ et final sont renommés et l'opération est protocolée.



Si un point est renommé avec un nom déjà existant, il y a deux méthodes possibles:

- Par **Constante d'addition** et **Table** il n'aura **aucune redénomination**.
- Par **Incrémenter depuis** les noms existants seront omis et il sera effectuée une **redénomination avec le prochain numéro libre**.

Renommer par table

Renommer les points selon un modèle décrit dans une table.

Appelez la commande [Renommer les points](#).

Choisissez l'option **Table**.

Sélectionnez une *Table de noms de points* valable (fichier avec extension *.pointnaming*) depuis le bouton .



GeoMapper passe directement au dossier qui contient les gabarits.

Sélectionnez le domaine de numéros de points dans le graphique ou par saisie dans le dialogue.

Confirmez le dialogue avec .

Les points, entre le point de départ et final sont renommés et l'opération est protocolée.



Par défaut, avec GeoMapper un fichier gabarit est installé, ce gabarit illustre les possibles modèles de redénomination. Ce fichier se trouve dans le dossier `C:\ProgramData\rmDATA\GeoDesigner\Templates\Tables`

Structure du fichier

Les lignes qui commencent avec une simple apostrophe ('), sont interprétées comme commentaires et non considérées.

Toutes les autres lignes sont lues et interprétées comme couples *Source - Destination*.

Chaque modèle peut comprendre une série de caractères de remplacement (*Wildcards*) et aussi des parties fixes (*Littéral*).

Caractère	Signification
& (<i>perluette</i>)	Il représente un espace.
% (<i>Pourcentage</i>)	Une chiffre quelconque (numérique)
? (<i>Point d'interrogation</i>)	Un caractère quelconque (alphanumérique)
* (<i>Asterisque</i>)	Un texte quelconque de contenu quelconque (alphanumérique)



Pour une redénomination les premiers modèle en séquence sont à chaque fois utilisés, c'est-à-dire les modèles spéciaux doivent être définis au dessus des modèles génériques.

Exemples

3030|TP30-182T1

Le point 3030 devient TP30-182T1. Tous les autres points ne sont pas renommés.

PP

Tous les points reçoivent le préfixe "PP" (e.g. 123 devient PP123, 5a devient PP5a, ...)

5%%|PP&%%

Tous les "5000" deviennent "PP" (e.g. 5023 devient "PP 023", 5120 devient "PP 120", ...)

10000%%	TP%-%%
1000%%	TP%-%%
100%%	TP%-%%

Tous les "10Mio" deviennent "TP" (e.g. 10000345 devient TP3-45, 10002345 devient TP23-45, ...).

Remarque: ici on voit aussi comment les modèles généraux/spéciaux doivent être ordonnés.[/Example]

Exemples pour modifier le KG-Numéro resp. la Commune

56387#

Le KG-Numéro resp. Commune 56387 est inséré pour tous les points qui n'ont pas encore un KG resp. Commune

33017#**

Le KG-Numéro (Commune) 33017 est supprimé de tous les points (tous les autres KG resp. Communes restent inchangés)

33012#*33013#*

Il remplace pour tous les points, le KG-Numéro 33012 avec le KG-Numéro 33013.

????#*0????#*

Il remplit avec un zéro de tête tous les KG-Numéros resp. Communes avec 4 chiffres.

Numéros de point libres

Avec la méthode **Domaines de numérotation de points libres** les numéros de point non utilisés, sont listés.

Menu: [Données / Numéros de point libres]

Procédez de la manière suivante:

Appelez la commande.

Choisissez le point de départ à partir duquel les numéros libres doivent être recherchés.

Choisissez le point final jusqu'auquel les numéros libres doivent être recherchés.

Sélectionnez un chemin de fichier valable pour un fichier texte, au cas où vous désirez enregistrer les numéros de point libres.

Par défaut le domaine de numérotation entre les points est imprimé dans le protocole.

Cliquez sur **Ok**.

Les ensembles de numéros de points libres sont listés dans le protocole. Si vous avez donné aussi un chemin de fichier valable, les numéros de point sont aussi enregistrés dans le fichier texte.



Notez que, seulement des numéros de points du type numériques peuvent être saisis.

Supprimer des points

Avec la commande globale **Supprimer points** les points compris dans un domaine défini par un point de départ et un point final, sont supprimés.

Menu: [Données / Supprimer points]

Procédez de la manière suivante:

Appelez la commande.

Sélectionnez le point de départ à partir duquel les points doivent être supprimés.

Sélectionnez le point final jusqu'auquel les points doivent être supprimés.

Cliquez sur **Ok**.

Les points, du projet actif, entre le point de départ et final sont supprimés et l'opération est protocolée.

❗ Pour le calcul du domaine des points, seulement la partie numérique est considérée. Toutes les autres parties du nom des points doivent être identiques. (E.g.: A1 - A9 est valable, A5B2 - A7 n'est pas valable)

Registre des coordonnées / Protocole

Affichage d'un protocole des points sélectionnés.

Menu: [Données / Registre des coordonnées]

Appelez la commande.

Sélectionnez les points à sortir sur le protocole.

Les points sont imprimés sur le protocole de travail ou sur le protocole utilisateur.

Définir des surfaces comme non valables

Il permet de définir des surfaces calculées, comme invalides.

Menu: [Données / Définir les surfaces comme non valables] Une surface référencée est invalide quand la limite de contour n'est pas connue.

Avec cette commande, la limite de contour d'une surface existante est supprimée. Par conséquent, l'aire et la topologie de cette surface ne sont plus connues.

Appelez la commande.

Sélectionnez une ou plusieurs surfaces dans le graphique.

Si les surfaces sélectionnées ont été calculées, elle sont définies comme invalides.

❗ Les surfaces non calculées ou libres, sont par contre ignorées.

Editeur de surfaces

A l'aide de l'éditeur de surfaces, les surfaces du fichier sont représentées clairement.

Menu: [Données / Editeur de surfaces] ## Editeur de surfaces

L'éditeur de surfaces permet de modifier chaque attribut d'une surface.

Procédez de la manière suivante:

Appelez la commande.

L'éditeur de surfaces s'ouvre.

En double-cliquant dans une celle de la table, vous pouvez la modifier.

Supprimer une surface

Les surfaces peuvent être supprimées depuis le projet en cliquant sur **Supprimer**. La surface supprimées est toujours la surface couramment marquées dans la liste. Les surfaces peuvent être supprimées seulement si elles sont visibles.

Filtrer une surface

La liste des surfaces peut aussi être filtrée:

Sélection de l'attribut filtre dans la liste déroulante à coté du champ de texte et saisie du filtre dans ce champ de texte.

Filtre selon la version de surface en choisissant une version différente dans la liste déroulante à droite en haut de la fenêtre.

"Tout": Tous les points dans le projet actif sont affichés.

"Aucune": Seulement les points sans version sont affichées dans la liste.

Version univoque: Seulement les points de la version sélectionnée, sont affichés dans la liste.

Sélection d'attributs

Modifiez les attributs affichés en cliquant sur **Sélectionner attributs**

Dans la liste à gauche vous voyez tous les attributs de point existant, dans la liste de droite les attributs visualisés dans l'éditeur.

Avec le bouton  vous ajoutez les attributs dans votre vue, avec  vous enlevez les attributs depuis la vue.
Quand vous fermez le dialogue en cliquant sur , les modifications sont reprises dans le graphique. En cliquant sur  toutes les modifications sont annulées et tout reste comme avant.

Protocole des surfaces

Protocole du calcul des surfaces.

Menu: [Données / Protocole des surfaces]

Appelez la commande.

Sélectionnez les surfaces référencées dans le graphique.

Le calcul des surfaces est protocolé.

 Dans les [Paramètres de fichier](#) activez si nécessaire la réduction de surface resp. un protocole détaillé des surfaces.

Afficher les objets sélectionnées en vue tableau

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

Sinon ouvrez la vue tableau avec la touche .

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.

Sélectionner des objets par un polygone

Menu: [Données / Sélectionner objets]

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

Inverser la sélection

Inversion de la sélection courante.

Menu: [Données / Inverser la sélection]

Sélectionnez les objets sans démarrer la commande

Appelez la commande

La sélection courante est inversée. Tous les objets déjà sélectionnés avant de lancer la commande, sont maintenant exclus de la sélection, tous les autres objets sont sélectionnés.

Alternative:

Appelez la commande

Sélectionnez les objets

Tous les objets qui n'ont pas été sélectionnés, sont maintenant sélectionnés.

❗ Les objets qui via la gestion des layers ont été rendus non visibles, ne sont pas ignorés par la sélection.

Connexion rmGEO

Une source de données rmGEO peut être connectée de deux manières.

Comparaison automatique

La connexion de rmGEO avec GeoMapper est une connexion de base de données avec une relation 1:1. Cela signifie qu'à un projet, peut être connectée juste une base de données rmGEO, et toutes les données (Points) sont présentes en même temps dans rmGEO et aussi dans GeoMapper

Les points d'autres sources de données rmGEO sont transférés dans GeoMapper avec une propre interface d'Import-Export.

L'enregistrement d'un fichier GeoMapper connecté avec rmGEO est exclusivement exécuté par l'utilisateur: toutes les modifications sont mémorisées autant dans rmGEO que dans GeoMapper seulement après l'enregistrement. Néanmoins rmGEO et GeoMapper ont toujours le même contenu, car chaque opération d'édition est tout de suite transférée temporairement dans une copie de travail de la source originale de données rmGEO. Après l'enregistrement, la source originale de données est écrasée par la copie de travail.

Toutes les données sont modifiables autant dans GeoMapper que dans rmGEO: lors d'un passage à rmGEO le fichier GeoMapper est verrouillé en écriture, et rmGEO est ouvert comme copie de travail. Si on revient à GeoMapper, rmGEO est fermée et toutes les modifications sont immédiatement enregistrées.

Aussi quand les données d'un projet fermé sont modifiées dans rmGEO, à la prochaine ouverture du projet elles sont mises à jour par la fonction de vérification de consistance.

Lors du démarrage d'une connexion ou de l'ouverture d'un projet connecté avec rmGEO la consistance est vérifiée et créée des deux côtés - La priorité en cas de collision de points, peut être attribuée pour chaque points autant à rmGEO que à GeoMapper Il FAUT toujours donner une priorité, il n'est donc pas possible de comparer des simples points. La comparaison se fait toujours pour le point complet et ses attributs, différentes priorités pour différents attributs du même point ne sont pas permises.

La consistance est quand-même vérifiée automatiquement, quand des paramètres sont modifiés dans le Gestionnaire de connexions, ou quand des données sont rechargées depuis le projet.

Les attributs suivants sont comparés dans tous les cas: Coordonnées planimétriques, Altitudes, Type de point, Code point fixe, Code mesure.

La comparaison pour d'autres attributs peut être configurée par l'utilisateur: tous les attributs de rmGEO, qui dans GeoMapper ne sont pas définis comme Attributs de classe, ne sont pas transférés dans GeoMapper que si l'utilisateur le définit. Les attributs de GeoMapper sont donc transférés (sur demande) vers rmGEO, si ils sont aussi créés dans rmGEO.

Si dans GeoMapper le versionnement est activé, les points sont comparés de la manière suivante: Les nouveaux points depuis rmGEO, selon le Gestionnaire de connexions, sont toujours transférés dans GeoMapper dans la version définie courante. Les points versionnés depuis GeoMapper sont transférés dans rmGEO dans la version la plus haute. La version la plus haute peut être déclassée dans le Gestionnaire de connexions, de manière qu'aussi les points ayant une version plus basse, soient transférés dans rmGEO.

Comparaison manuelle

Ici par le [Gestionnaire de connexions](#) une attribution à une source de données rmGEO est créée. Ici la comparaison ne se déclenche pas automatiquement lors d'une sauvegarde ou d'une ouverture d'un projet, mais elle est démarrée par 3 commandes manuelles.

[Comparaison avec source de données rmGEO](#)

[Exportation vers une source de données rmGEO](#)

[Importation depuis une source de données rmGEO](#)

rmGEO Gestionnaire de connexions

rmGEO Gestionnaire de connexions

Création d'une connexion avec rmGEO4

Données / rmGEO-Gestionnaire de connexions

 La commande n'est disponible que dans le module "rmGEO4".

Par le gestionnaire de connexions on peut créer une nouvelle connexion à une source de données rmGEO, modifier les paramètres d'une connexion existante ou bien couper une connexion.

Comparaison automatique

Appellez la commande pour démarrer le gestionnaire de connexions.

Si aucune source de données rmGEO n'est encore connectée:

Le gestionnaire de connexions s'ouvre.

Sélectionnez le chemin pour la nouvelle source de données rmGEO.

Choisissez les autres options.

Appuyez sur , pour accepter les paramètres.

Un message vous demande si le projet doit être enregistré.

Toutes les données sont comparées (voir [Vérification de consistance](#).) et la connexion est créée.

Si une connexion à une source de données rmGEO est déjà présente:

Le gestionnaire de connexions s'ouvre.

Modifiez si nécessaire les paramètres désirés.

Appuyez sur , pour accepter les paramètres.

Selon les modifications exécutées, toutes les données sont [comparées](#).

Dans le gestionnaire de connexions les paramètres suivants sont définis:

Chemin vers le nouveau projet rmGEO.

Priorité pour le type de point : si l'option *Graphique* est activée, lors des différences de type de point, les types de point depuis le dessin GeoMapper sont toujours reprises et dans rmGEO écrasés automatiquement. Si l'option *rmGEO* est activée, la comparaison

est effectuée selon les paramètres où la priorité est donnée aux points existants. Tous les autres attributs sont TOUJOURS traités selon les définitions de priorité.

Priorité standard pour le dialogue des conflits pour les points existants du fichier GeoMapper lors de la comparaison, les inconsistencies sont affichées dans une liste. Dans cette liste l'utilisateur peut choisir pour chaque point, si reprendre-le depuis rmGEO ou depuis GeoMapper Le paramètre définit si la priorité par défaut est donnée à rmGEO ou à GeoMapper

Attributs gère la comparaison des attributs. En principe tous les attributs avec le même nom sont comparés automatiquement, lesquels sont définis dans rmGEO et dans GeoMapper existent comme attributs de classe. Les attributs, qui dans GeoMapper ne sont pas définis comme attributs de classe, si nécessaire peuvent être mappés par l'utilisateur. Les attributs mappés, à condition qu'ils ne soient pas préconfigurés pour un objet, sont insérés comme attributs libres.

L'attribut de classification représente un cas particulier. Quand des points en version *nouveau* sont transférés depuis GeoMapper vers rmGEO, dans rmGEO l'attribut **Classification** est défini pour les points. En outre il est défini l'attribut rmGEO **ClassificationCalc** avec la valeur depuis la Version *corrigé*.

Indicateurs Ici on peut configurer le mappage depuis les codes de points fixes de rmGEO vers les indicateurs. En fonction de l'indicateur, pour chaque point est définie une protection différente contre les modifications.

- ① Si dans GeoMapper le versionnement est actif, alors tous les points, chacun dans sa propre dernière version valable, sont transférés dans rmGEO.
- ① Les nouvelles points dans rmGEO sont insérés dans GeoMapper dans la version active, à condition que dans rmGEO aucune version ne soit pas définie.
- ① Si vous renommez un point dans GeoMapper, le point GNSS correspondant au état 989 est également renommé lors de la comparaison avec rmGEO.

Comparaison manuelle

Appeler la commande pour démarrer le gestionnaire de connexions.

Sélectionnez **Fichier** pour une source de données rmGEO (RMG-Datei) basée sur fichier ou **Base de données centrale** pour connecter un projet rmGEO depuis une base de données Oracle resp. SQL-Server.

Autres paramètres à définir:

Mappage-Attribut : Définition optionnelle. Si par contre on donne un fichier, les attributs rmGEO ici énumérés sont comparés avec les attributs de point de GeoMapper Il s'agit d'un fichier texte normal avec 2 colonnes, séparées par Espaces ou Tabulateurs. Dans la première colonne on trouve l'attribut rmGEO, dans la deuxième colonne l'attribut de point de GeoMapper

- ⚠ GeoMapper liste les fichiers de mappage disponibles dans une série de dossiers standardisés, ce qui vous permet de les trouver plus facilement. Si vous utilisez une géodatabase d'une ancienne version du programme, où un mappage d'attribut pouvait être utilisé à partir de n'importe quel dossier, GeoMapper vous le signale dès que vous ouvrez à nouveau la boîte de dialogue de connexion. C'est une méthode de travail standardisée; la correspondance elle-même fonctionne également avec des fichiers de mappage provenant de n'importe quel dossier.

Ignorer attributs vides : Dans le dialogue de comparaison il y a les paramètres pour la priorité (l'attribut depuis rmGEO gagne ou l'attribut depuis GeoMapper gagne). Quand un des attributs est vide et que cette option est active, par défaut, l'attribut rempli est celui qui est toujours utilisé.

- ① Les attributs rmGEO suivants sont toujours comparés et donc ne doivent pas être considérés dans le Mappage-Attribut: Coordonnées (Y, X et H), Type de point, Code point fixe, Code mesure, Classification resp. ClassificationCalc, VHW/GFN, Etat.

Appeler la comparaison à la fermeture : Appelle automatiquement la synchronisation à la fermeture d'un projet.

Filtre:

Filtre géométrique: Limitez la zone dans l'espace en cliquant sur . Ici vous pouvez faire glisser un rectangle ou passer dans les options de sélection polygonale.

Seulement les points visibles: Seuls les points visibles dans le graphique sont comparés.

Couper une connexion existante

Appelez la commande pour démarrer le gestionnaire de connexions.

Cliquez sur le bouton  à coté du nom de connexion et confirmez le dialogue avec .

Avant de terminer la source de données il faut sauvegarder le projet; une question appropriée est affichée.

Choisissez si vous désirez enregistrer le projet.

Le projet est enregistré, la connexion à la source de données rmGEO est coupée.

Le projet n'est pas enregistré, la connexion à la source de données rmGEO est maintenue.

 Si vous ne désirez pas reprendre les modifications dans rmGEO, le projet doit se terminer sans l'enregistrer.

Comparaison du Système de coordonnées

Dans GeoMapper les systèmes de coordonnées sont identifiés par la codification standardisée EPSG. Dans rmGEO on ne peut pas encore utiliser les codes EPSG. Lors de la création de la connexion, la compatibilité des systèmes de coordonnées est vérifiée. Dans ce but les dénominations dans rmGEO et les codes EPSG dans GeoMapper sont considérés:

rmGEO- Système de coordonnées	GeoMapper Code EPSG
Autriche M34	rmDATA:31259rmDATA:31253
Autriche M31	rmDATA:31258rmDATA:31252
Autriche M28	rmDATA:31257rmDATA:31251
Autriche ETRS89- UTM32	rmDATA:6715
Autriche ETRS89- UTM33	rmDATA:6714
Allemagne S2 (EST 7 chiffres)	rmDATA:31466
Allemagne S3 (EST 7 chiffres)	rmDATA:31467
Allemagne S4 (EST 7 chiffres)	rmDATA:31468
Allemagne S5 (EST 7 chiffres)	rmDATA:31469
Autriche ETRS89- UTM32	rmDATA:6715
Allemagne ETRS89- UTM32	rmDATA:6714

Allemagne S2 (EST 6 chiffres)	rmDATA:31466_NI6rmDATA:31466_NW6rmDATA:31466_RP6rmDATA:31466_SL6
Allemagne S2 (EST 7 chiffres)	rmDATA:31466_NI7rmDATA:31466_NW7rmDATA:31466_RP7rmDATA:31466_SL7
Allemagne S3 (EST 6 chiffres)	rmDATA:31467_BW6rmDATA:31467_BY6rmDATA:31467_HB6rmDATA:31467_HH6rmDATA:31467_HE6rmDATA:31467_
Allemagne S3 (EST 7 chiffres)	rmDATA:31467_BW7rmDATA:31467_BY7rmDATA:31467_HB7rmDATA:31467_HH7rmDATA:31467_HE7rmDATA:31467_
Allemagne S4 (EST 6 chiffres)	rmDATA:31468_BY6rmDATA:31468_BE6rmDATA:31468_BB6rmDATA:31468_MV6rmDATA:31468_NI6rmDATA:31468_SI
Allemagne S4 (EST 7 chiffres)	rmDATA:31468_BY7rmDATA:31468_BE7rmDATA:31468_BB7rmDATA:31468_MV7rmDATA:31468_NI7rmDATA:31468_SI
Allemagne S5 (EST 6 chiffres)	rmDATA:31469_BE6rmDATA:31469_BB6rmDATA:31469_MV6rmDATA:31469_SN6
Allemagne S54 (EST 7 chiffres)	rmDATA:31469_BE7rmDATA:31469_BB7rmDATA:31469_MV7rmDATA:31469_SN7
LUREF 1930	rmDATA:2169
Schweiz LV95	EPSG:2056

Vérification de consistance

La vérification de consistance concerne tous les points d'un fichier GeoMapper et une source de données rmGEO. Les différences entre les points des deux cotés sont vérifiées, tels différences sont affichées dans une liste d'inconsistance. L'utilisateur décide pour chaque point, la variante à reprendre.

Ils sont sûrement vérifiés:

Coordonnées planimétriques

Altitude

Code point fixe

Code nature

Si à cause d'une définition dans le Gestionnaire de connexions le type de point n'est pas repris automatiquement depuis GeoMapper sa consistance est aussi vérifiée.

En outre, selon les paramètres d'utilisateur (Attributmapping) aussi d'autres attributs rmGEO sont comparés (voir [Gestionnaire de connexions](#)).

La vérification de consistance est activée dans les cas suivantes:

Lors de la création d'une connexions avec rmGEO.

Les points, présents dans une seule programme, sont automatiquement reprises.

Les points, présents dans les deux programmes avec des attributs différents, sont affichées dans la liste d'inconsistance.

Lors de la modification des paramètres de connexion (Attributmapping).

Extension de la liste des attributs à comparer.

Modification de la version la plus haute à reprendre.

Lors de l'ouverture d'un projet avec une connexion existante.

Les points modifiés et supprimés sont affichés dans la liste d'inconsistance.

Lors du rechargement de points depuis la base de données de GeoMapper

Chaque point rechargé est vérifié en consistance. Les nouveaux points sont automatiquement transférés dans rmGEO.

- ❗ En principe les nouveaux points pour n'importe quelle variante, sont toujours automatiquement transférés dans l'autre programme. Les points supprimés dans rmGEO sont affichées dans la liste d'inconsistance.

Passage à rmGEO

Données / Passer à rmGEO

- ❗ La commande n'est disponible que dans le module "rmGEO4".

Lorsqu'un fichier est ouvert et une connexion avec rmGEO existe, il est possible d'élaborer soit le fichier GeoMapper que la source de données rmGEO.

Appelez la commande pour passer à rmGEO. Le fichier courant est verrouillé (un brouillard bleu enveloppe la fenêtre), et la source de données rmGEO est ouverte dans une copie de travail.

Exécutez les modifications désirés dans rmGEO.

Fermez rmGEO ou terminez rmGEO par [Cliquer pour revenir à ^^productsuffix^^](#).

Les modifications de la source de données rmGEO sont reprises vers GeoMapper

Enregistrez le projet, pour reprendre définitivement les modifications dans GeoMapper et dans rmGEO.

- ❗ Dans le cas de connexion ouverte, la base de données rmGEO est verrouillée pour toutes les modifications externes, sauf le changement directe, ça pour éviter toutes inconsistences. Pour le même motif, après le changement à rmGEO, le fichier GeoMapper est verrouillé.

- ❗ Lors de la comparaison manuelle, les deux sources peuvent être traitées simultanément. Lors du changement, rmGEO4 est démarré avec la source de données connectée. Dans cette situation GeoMapper n'est pas verrouillé en élaboration.

Comparaison avec la source de données rmGEO

Comparaison de tous les points

Comparaison avec la source de données rmGEO dans la barre multifonctionnelle

▢ Dans ce dialogue sont listés tous les points qui...

ont différents attributs dans rmGEO et GeoMapper ou

sont présents seulement dans GeoMapper ou

sont présents seulement dans rmGEO

- ❗ Seulement les points dans la région sélectionnée, sont utilisés pour la comparaison.

Le dialogue est divisé en 4 onglets - seulement les onglets qui contiennent des données sont affichés:

Filtre

▢

Si nécessaire désactiver le filtre défini.

Différences

▢

Les différences sont marquées en gras. Pour chaque attribut, il y a des règles de priorité différentes:

Coordonnées : Ici, par défaut rmGEO a la priorité

Type de point et autres **Attributs** : GeoMapper a la priorité.

Par défaut, tous les points sont cochés dans la liste pour la comparaison (colonne TRANSFERER). Si un point ne doit pas être

comparé, il faut désactiver TRANSFERER. Pour chaque différence, on peut sélectionner, par une boîte de sélection, un attribut ou un autre.

Dans l'affichage étendu, pour un point, 3 ligne sont utilisés dans la liste. Dans la première on trouve le résultat attendu. Dans la deuxième, comment il existe dans rmGEO et dans la troisième, comment il existe dans GeoMapper

❶ Valeur est et valeur nord, ne peuvent pas avoir de priorités différentes. Quand une priorité est modifiée, l'autre est modifiée automatiquement

❶ Avec un double-clic sur un attribut dans la colonne rmGEO ou Graphique, il est utilisé comme proposition

Seulement dans le graphique

Par défaut, avec ces points on fait aucune opération. Si on active l'option TRANSFERER, après la fermeture du dialogue, le point est copié dans rmGEO. Avec SUPPRIMER le point est mis en évidence avec un fond en couleur et à la fin est supprimé depuis GeoMapper

- ❶ Utilisez les raccourcis clavier pour choisir rapidement l'action désirée:
- Ctrl+A: Pour marquer tous les enregistrements
 - Espace: Tous les points sélectionnés sont cochés resp. décochés pour le transfert
 - Suppr (Delete): Tous les points sélectionnés sont cochés pour la suppression

Seulement dans rmGEO4

Dans cet onglet, tous les points qui existent seulement dans rmGEO, sont listés. Ici on trouve les mêmes paramètres que pour **Seulement dans le graphique**.

Exportation vers une source de données rmGEO

Exportation des points sélectionnés vers rmGEO

Exportation vers source de données rmGEO dans la Barre Multifonctionnelle

En appelant cette commande dans GeoMapper on passe à la sélection des points à utiliser pour la comparaison. Ici il y a encore les options suivantes:

Tout : Tous les points sont utilisés pour la comparaison.

Seul. points avec numéro point visible : Comme pour le [Registre des coordonnées](#) seulement les points ayant dans le graphique le numéro visible, sont considérés pour le transfert.

Les différences sont affichées dans le dialogue de comparaison. Tous les points présents seulement dans GeoMapper sont transférés automatiquement dans rmGEO sans possibilité de sélection.

Importation depuis une source de données rmGEO

Importation de points sélectionnés depuis rmGEO

Importation source de données rmGEO dans la barre multifonctionnelle

En appelant cette commande on passe automatiquement à rmGEO, là où sélectionner les points. Ici toutes les possibilités de sélection de rmGEO sont disponibles (sélection par liste de points, sélection graphique, sélection de domaine de/à, sélection par rectangle et par cercle).

Les différences sont affichées dans le dialogue de comparaison. Tous les points présents seulement dans rmGEO, sont transférés automatiquement dans GeoMapper sans possibilité de sélection.

rmGEO/Registre des coordonnées

Avec **rmGEO/Registre des coordonnées** vous pouvez créer le registre des coordonnées dans rmGEO

Menu: [Données / rmGEO/Registre des coordonnées]

❗ La commande n'est disponible que dans le module "rmGEO4".

Connectez votre fichier avec un projet rmGEO (voir [Gestionnaire de connexions](#))

Appeler la commande

Le programme passe à rmGEO

rmGEO/Registre des coordonnées est automatiquement démarré

Sélectionnez les points

Dans les paramètres définissez si seulement les points dont le numéro est visible dans rmDATA GeoMapper sont imprimés dans le registre

Appuyez sur **Protocole**

❗ Pour créer un registre des coordonnées selon catégories par numéro d'attribution, rmGEO permet un simple mappage par type d'objet. A ce but vous devez seulement appliquer le nouveau fichier d'attribution (Punkttyp_AT_Teilungsplan.MZU) à l'attribut type de point, via le dialogue de **Catégorie-Attrib.** .

rmGEO/CodeGrafik

Avec **rmGEO/CodeGrafik** il est possible, à partir de mesures codées sur le terrain, de créer la base pour vos plans.

Menu: [Données / rmGEO/CodeGrafik]

❗ La commande n'est disponible que dans le module "rmGEO4".

Connectez votre fichier avec un projet rmGEO (voir [Gestionnaire de connexions](#)).

Appeler la commande.

Le programme passe à rmGEO.

rmGEO/CodeGrafik est démarré automatiquement.

Sélectionnez l'attribution des codes nature et les points rep. les données de mesure.

Appuyez sur **Dessiner** .

Le graphique est inséré dans rmDATA GeoMapper

Dans le protocole vous trouvez la liste de tous les objets insérés et aussi les messages d'erreurs éventuels. En cliquant sur le nom d'un point le programme fait un zoom sur le point sur le graphique.

Informations détaillées sur CodeGrafik se trouvent dans le manuel de **rmGEO** .

Alternative

Connectez votre fichier avec un projet rmGEO (voir [Gestionnaire de connexions](#)).

[Passez](#) à **rmGEO** .

Dans **rmGEO** dans le menu, appelez Graphique - CodeGrafik.

Sélectionnez l'option "Sortie en XML (GeoMapper " .

Sélectionnez l'attribution des codes nature et les points rep. les données de mesure.

Dès que vous retournez de **rmGEO** à rmDATA GeoMapper le graphique est inséré dans rmDATA GeoMapper

Calculer

Inclusion de points dans une polyligne

Des points sont insérés dans une polyligne sélectionnée.

Menu: [Calculer / Inclure points]

Dans la barre d'état, déterminez le type de point désiré.

Appeler la commande.

Sélectionnez une polyligne.

Sélectionnez l'option désirée pour l'insertion des points:

Saisie du nombre de points: Le nombre de points désiré est appliqué à la polyligne avec une distance régulière.

Saisie d'une distance 2d entre les points: A partir du point de départ de la polyligne les points sont insérés en séquence à la distance donnée.

Maintenant les nouveaux points sont insérés et les attributs nécessaires, selon le type de point choisie, demandés.

❶ Les nouveaux points sont inscrits dans le protocole. Les nouveaux points sont inclus dans la polygline en tant que sommets.

❶ Les notices sur les messages d'erreurs et sur la sélection des points se trouvent au chapitre [Dialogues](#).

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.

❶ 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.

Détermination des altitudes

Détermination des altitudes des points

Menu: [Calculer / Déterminer altitudes]

Transférer la hauteur à d'autres points

Appelez 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

Appelez 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.

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

.

❗ En choisissant un champ résultat vide, GeoMapper 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 .

❗ GeoMapper 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, GeoMapper 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**.

 GeoMapper 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**).

Points de détail avec mesure de départ

La méthode **Points de détail avec mesure de départ** vous permet de calculer des points en orthogonal (Points de détail) par rapport à une ligne de base inconnue avec abscisse et ordonnée données.

Menu: [Calculer / Points de détail avec mesure de départ]

Procédez de la manière suivante:

Appelez la commande.

Sélectionnez le 1er point et l'abscisse et l'ordonnée par rapport à la ligne de base inconnue.

Sélectionnez le 2ème point et l'abscisse et l'ordonnée par rapport à la ligne de base inconnue.

Echelle fixe 1.0: Si l'option est activée, le calcul se déroule avec échelle 1. Autrement l'échelle est déterminée depuis les données.

Saisie de l'abscisse: La distance est référée toujours au point de départ de la ligne de base inconnue (l'erreur longitudinale précédemment déterminée est appliquée proportionnellement à l'abscisse).

Positive: Le nouveau point se trouve sur la ligne de base du point de départ en direction du point de fin.

Négative: Le nouveau point se trouve sur la ligne de base du point de départ en direction contraire au point de fin.

Saisie de l'ordonnée: La distance est référée toujours à la ligne de base inconnue.

Positive: Le nouveau point se trouve à droite de la ligne de base.

Négative: Le nouveau point se trouve à gauche de la ligne de base.

Sélectionnez le résultat et confirmez avec **Ok**.

 GeoMapper propose automatiquement le prochain numéro de point.

 Les abscisses et les ordonnées saisies ne sont pas réduites, car habituellement, les valeurs des plans anciens et non les mesures sur le terrain sont saisies.

 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, et si négatives, à gauche de la ligne de base.

 Les notices sur les messages d'erreurs et sur la sélection des points se trouvent au chapitre [Dialogues](#).

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**.

 GeoMapper 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]

Appelez 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.

 GeoMapper 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.

Points sur arc de cercle

La méthode

Points sur arc de cercle calcule les points de l'arc de cercle sur la longueur de l'arc ou sur une répartition uniforme de l'arc. Menu: [Calculer / Points sur arc de cercle]

Appelez la commande.

Sélectionnez le point de départ de l'arc.

Sélectionnez le point d'arrivée de l'arc.

Choisissez le rayon de l'arc. Notez que le rayon doit être égal ou supérieur à la moitié de la distance entre les points de départ et d'arrivée de l'arc.

Choisissez, si l'arc doit être à droite ou à gauche.

Choisissez, si la cotation orthogonale doit se référer à la corde ou à la tangente.

Maintenant il y a deux possibilités pour insérer les points sur l'arc:

Si vous choisissez l'option **Longueur arc du point de départ**, vous devez saisir une longueur. Cette longueur est additionnée à partir du

point de départ de l'arc et le point désiré est inséré.

Si vous choisissez l'option **Nombre de points à calculer**, vous devez saisir le nombre de points, qui doivent être répartis régulièrement (longueur de segment égale) sur l'arc.

Choisissez le nouveau point calculé sur l'arc et/ou le point au centre de l'arc et confirmez avec **Ok**.

① En choisissant un champ de résultat vide, GeoMapper 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 l'arc 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 l'arc.

① Les noms des points en cas de plusieurs nouveaux points, sont créés en ajoutant 1 au nom du premier point.

① Notices sur les messages d'erreurs et sur la sélection des points, se trouvent au chapitre [Dialogues](#).

Tangente à un cercle

La méthode **Tangente à un cercle** permet de calculer les deux points de tangence à un cercle des deux tangentes passant par un point

Menu: [Calculer / Tangente à un cercle]

Appeler la commande.

Sélectionnez le centre du cercle.

Sélectionnez le rayon du cercle. Notez que le rayon doit être supérieur à zéro.

Sélectionnez le point de départ des deux tangentes.

Choisissez le nom du premier et/ou du deuxième point de tangence et confirmez avec **Ok**.

① En choisissant un champ de résultat vide, GeoMapper propose automatiquement le prochain numéro de point.

6. Les points sélectionnés sont affichés dans leurs positions et le calcul est protocolé.

① Notez que, le point de départ des tangentes doit être sélectionné en dehors du cercle.

① Les notices sur les messages d'erreurs et sur la sélection des points se trouvent au chapitre [Dialogues](#).

Cercle aux tangentes

La méthode

Cercle à 2 tangentes calcule le centre et les deux points tangents d'un cercle défini par deux tangentes.. Menu: [Calculer / Cercle à 2 tangentes]

Appeler la commande.

Sélectionnez la première tangente.

Sélectionnez la deuxième tangente.

Sélectionnez le rayon du cercle. Le rayon doit être supérieur à 0.

Sélectionnez le point de direction du cercle pour déterminer la position du cercle.

Sélectionnez le nom du premier et/ou deuxième point de tangence et/ou du centre du cercle et confirmez avec **Ok**.

① En choisissant un champ de résultat vide, GeoMapper 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 tangente possèdent une altitude, alors on peut activer l'option **Déterminer l'altitude des nouveaux points**. En activant cette option, l'altitude des points de tangence est dérivée de la tangente relative. L'altitude du centre du cercle n'est pas déterminée.

❶ Le point de direction du cercle définit la position du cercle. En sachant, que s'il y a deux lignes qui s'intersectent entre eux, 4 cercles sont possibles.

❶ Notices sur les messages d'erreurs et sur la sélection des points, se trouvent au chapitre [Dialogues](#).

Centre du cercle par trois points

La méthode

Centre du cercle par 3 points vous permet de calculer le centre d'un cercle construit par 3 points. Menu: [Calculer / Centre du cercle par 3 points]

Appeler la commande.

Sélectionnez les trois points pour le calcul.

Sélectionnez le nouveau point au centre du cercle et confirmez avec .

❶ GeoMapper propose automatiquement le prochain numéro de point.

❶ Les notices sur les messages d'erreurs et sur la sélection des points se trouvent au chapitre [Dialogues](#).

Interpolation du cercle

La méthode **Interpolation du cercle** vous permet de calculer le point au centre d'un cercle par autant de points que vous le désirez.

Menu: [Calculer / Interpolation du cercle]

Appeler la commande.

Le choix d'un rayon est facultatif. En saisissant 0 ou rien dans le champ de saisie, le rayon n'est pas considéré lors du calcul.

Sélectionnez une liste de points pour le calcul du point moyen.

Par les cases à cocher vous pouvez limiter ou étendre le choix des points du cercle.

La case à cocher " *Insérer cercle comme polyligne avec le type courant* " permet d'insérer le cercle interpolé comme polyligne dans le graphique en plus du point central.

Sélectionnez le nom pour le nouveau point centre du cercle et confirmez avec .

❶ GeoMapper propose automatiquement le prochain numéro de point.

Le point moyen calculé est inséré dans le projet et le calcul est protocolé.

❶ Notez que pour le calcul du point moyen, au moins trois points sont nécessaires.

❶ Les notices sur les messages d'erreurs et sur la sélection des points se trouvent au chapitre [Dialogues](#).

Calculer les surfaces

Il permet de calculer la superficie d'une surface de référence.

Menu: [Calculer / Calculer les surfaces]

❶ Les **Surfaces libres** sont toujours calculées et ne nécessitent d'être calculées avec cette commande.

Appelez la commande.

Sélectionnez une ou plusieurs surfaces dans le graphique ou l'option "Tout".

La superficie de la surface sélectionnée est calculée.

Sélectionnez d'autres surfaces ou terminez la commande avec **Enter**.

Alternative

Sélectionnez une ou plusieurs surfaces dans le graphique.

Appelez la commande avec le menu contextuel (bouton droit de la souris) ou depuis la barre multifonctionnelle.

La superficie de la surface sélectionnée est calculée.

La commande est terminée.

❶ Les surfaces non visibles sont ignorées.

❶ Selon les paramètres **Réduire les valeurs de surface à la mesure sur terrain**, la valeur de surface est calculée avec **réduction**.

❶ Si dans les paramètres l'option **Arrondi au CM**, est activée, les coordonnées sont arrondies au cm avant le calcul. La valeur calculée non arrondie est affichée dans la fenêtre des propriétés comme "superficie exacte".

⚠ Un cas particulier est représenté par le calcul des fractions d'immeuble dans un plan de division (versionné). Dans ce cas les contours de surface ne sont pas brisés et les limites supprimées sont prises en compte. La fonction est automatique autant pour *Calculer les surfaces* que pour la définition manuelle des fractions d'immeuble. Ici est nécessaire le module *Plan de division* pour GeoMapper

Transformation de systèmes de coordonnées

Transformation d'un système de coordonnées d'une base de données complète dans un système de coordonnées de destination connu.

Menu: [Calculer / Transformation de système de coordonnées]

Appelez la commande

GeoMapper ouvre le dialogue (voir ci-dessus) où on peut définir les systèmes de coordonnées source et de destination. Par défaut le système de coordonnées de la base de données est déjà affiché pour les deux.

Une transformation dans le même système de coordonnées n'est pas admise. Sélectionnez donc un système de coordonnées de destination valable et confirmez avec **OK**.

Pour la transformation de la base de données, il est nécessaire d'enregistrer le fichier. Si la Géobase de données présente des modifications non sauvegardées, le programme demande d'enregistrer d'abord le fichier. Si vous ne désirez pas le sauvegarder, annulez et la transformation n'aura pas lieu.

Quand vous confirmez la demande d'enregistrement avec **OK**, alors toutes les données de la base sont transformées dans le système de destination.

❶ Une fois la transformation accomplie, le système de coordonnées de destination devient le nouveau système de coordonnées du projet.



Certains systèmes de coordonnées prévoient un fichier *Grid*, ce fichier contient les paramètres de transformation. Si un tel système de coordonnées ne possède pas le fichier *Grid* associé, GeoMapper affiche un message d'erreur et empêche la confirmation de la sélection, car une transformation avec des faux paramètres peut conduire à des résultats très erronés. Ceci vaut autant pour le système source que pour le système de destination (voir ici-dessous).

Si vous avez obtenu le fichier Grid, copiez-le dans le dossier `productcrssettingspath`. Le fichier Grid doit être au format binaire ntv2.



Selon la dimension de la base de données, la transformation peut prendre un certain temps. Vous pouvez interrompre l'exécution du programme, dans ce cas le calcul sera annulé. Les données sont toujours complètement transformées ou pas du tout, ainsi elles sont toujours consistantes.



La *Protection en écriture* pour les coordonnées planimétriques et l'altitude lors de ce calcul n'est pas considérée et les points sont dans tous les cas transformés!

Transformation (Helmert 2D)

Exécuter une transformation Helmert 2D pour une base de données complète ou une partie des données.

Menu: [Calculer / Transformation Helmert 2D]

Appelez la commande.

GeoMapper affiche le dialogue ci-dessus pour le choix des paramètres de transformation.

Saisissez les paramètres de la transformation Helmert 2D.

Démarrez le calcul avec

Sélectionnez les objets à transformer par:

[Sélection depuis le graphique](#) ou

tous les objets du GeoDB



Lors de la transformation de tous les objets de la géodatabase, la protection contre les changements de position et d'altitude n'est pas considérée. Les modifications sont effectuées directement dans la base de données et ne peuvent être annulées.

Alternative: **Calcul des paramètres de transformation**

Sélectionnez les couples de points de calage et ajoutez-les à la liste avec le bouton . Les paramètres sont déterminés automatiquement.

Modifier les paramètres:

Fixer la rotation à 0 gon: Ne pas activer la case à cocher devant la Rotation

Fixer l'échelle à 1: Ne pas activer la case à cocher devant l'Echelle

Modifier manuellement les paramètres calculés: Les écarts des couples de points de calage sont calculés à nouveau avec les paramètres modifiés. Pour retourner aux paramètres originaux, appuyez sur le bouton .

Alternative: **Importation des paramètres de transformation**

Appuyez sur .

Sélectionnez le fichier avec les paramètres de transformation.

Après le choix du fichier, les transformations ici contenues sont affichées dans le champ de saisie où vous pouvez les sélectionner.



Lors de la transformation de fichiers externes, les données d'origine sont toujours considérées. Au moyen d'un ajustage renouvelé sans entrer de paramètres, il est possible de rétablir l'état d'origine.

Avec cette commande, les paramètres de transformation couramment définis sont enregistrés dans un fichier.

Structure du fichier avec les paramètres de transformation: 'Nom |102 PtRot(Valeur est) PtRot(Valeur nord) Déplac(Valeur est) Déplac(Valeur nord) Rotation Echelle Commentaire Exemple|102 13.0950000000000 93.4950000000000 510208.9950000000000 423062.82999999999600 392.6195152961504 1.0001614448183

Progrès de la transformation

Transaction en cours d'élaboration.

Cette boîte de dialogue montre le progrès de la transformation et indique les systèmes de coordonnées source et de destination. En cliquant sur Annuler vous pouvez interrompre complètement la transformation. Une fois que la transaction est terminée correctement, la boîte de dialogue se ferme automatiquement.

Vue

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.

❗ 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.

Gestion des layers

Ici on peut rendre visibles/invisibles les layers. [Filter:geomapper] Menu: [Vue / Gestion des layers]

A l'aide de la gestion des layers vous pouvez rendre visibles ou non les layers du fichiers GeoMapper

⚠ Cette commande a été conçue pour pouvoir contrôler les layers qui sont utilisés dans le fichier. Pour masquer les objets, il faut utiliser le gestionnaire d'affichage, un filtre ou les commandes des étiquettes.

Ici tous les layers de GeoMapper sont listés.

- ❶ Le layer 0 contient aussi tout le graphique temporaire de GeoMapper (par ex. l'encadré du snap") et les objets sans type d'objet. Pour masquer les objets sans relatif type utiliser la commande "Masquer affichage temporaire" du menu Vue. (Voir [Masquer affichage temporaire](#))

Activer la visibilité des objets

Modifier la visibilité des objets graphiques ou des objets de modèle

Menu: [Vue / Visibilité des objets]

- ❶ Les *Objets de modèle* sont créés par GeoMapper Les *Eléments CAD* sont des objets qui n'appartiennent pas au modèle, comme par exemple les lignes ou les blocs AutoCAD. Tels **Eléments CAD** peuvent dériver par exemple d'une importation de fichiers DXF ou DWG avec un mappage des données vers un type d'objet de GeoMapper incomplète.
- ❶ Les objets sans un type ou avec un type inconnu, sont quand même présents dans le projet avec un affichage standard. L'affichage peut être activé ou désactivé.
- ❶ Quand vous activez les objets invisibles, ils sont affichés en bleu. Ainsi vous pouvez les sélectionner et, dans la fenêtre des propriétés, les rendre à nouveau visibles. De la même manière on peut rendre visibles les étiquettes masquées. Dans ce cadre toutes les étiquettes, qui selon la configuration doivent aussi être visibles, sont affichées.

Appelez la commande.

GeoMapper affiche un dialogue avec les options de visibilité disponibles:

Définissez la visibilité désirée pour les objets de modèle et les éléments CAD.

Confirmez les définitions en appuyant sur **Appliquer** ou **OK**. Ce dernier ferme aussi le dialogue.

GeoMapper affiche les objets selon l'option choisie.

Alternative

Activez l' *affichage temporaire* par les paramètres de projet:

Ouvrez le dialogue des paramètres de fichier dans le menu **Fichier / Paramètres de fichier**

Allez à la catégorie **Affichage** .

Sélectionnez la case à cocher

Afficher les objets sans type resp.

Afficher les objets de type inconnu resp.

Afficher les objets invisibles

Sortez du dialogue en appuyant sur **OK**

Tous les objets sans type resp. non visibles sont affichés par un *affichage temporaire* .

Visibilité des symboles de points

Activation resp. désactivation, groupée de la visibilité des symboles de points supplémentaires configurés.

Menu: [Vue / Visibilité symboles de points]

Appelez la commande.

Dans le dialogue suivant sont affichés tous les symboles supplémentaires configurés resp. les marquages de points:

Dans la liste vous pouvez activer ou désactiver la visibilité pour chaque genre de symbole.

Confirmez le dialogue en appuyant sur **OK**.

❗ Si aucun [Marquages de points](#) ou aucune [Catégories de marquages](#) n'a été configurée, au lieu du dialogue, un message correspondant est affiché.

Tourner l'affichage

Le dessin courant est tourné en fonction de l'entrée de l'utilisateur

Menu: [Vue / Tourner l'affichage]

Appelez la commande.

Sélectionnez entre 4 options:

2Points

Objet

Angle de rotation

Unité générale

Option **2Points**

Sélectionnez 2 points (avec ou sans accrochage aux objets), qui servent comme droite de base pour la rotation du dessin. Le dessin est ainsi surtourné, de manière que la droite de base soit horizontale dans le dessin.

Option **Objet**

Sélectionnez un objet (e.g. point ou polyligne).

Le dessin est tourné de façon que le point soit parallèle au bord de la feuille resp. que le segment de polyligne soit horizontal dans le dessin.

Option **Angle de rotation**

Saisissez un angle de rotation (absolu, unité selon les paramètres du projet).

Option **Unité générale**

Le dessin est orienté vers le nord géodésique.

❗ La rotation du dessin a effet sur tous les affichages et elle est sauvegardée dans le projet. Ainsi à une nouvelle ouverture du dessin, la rotation est gardée.

Réinitialiser la configuration de l'interface utilisateur

Permet de réinitialiser les positions et les dimensions des dialogues modifiées par l'utilisateur.

Menu: [Vue / Réinitialiser interface utilisateur]

Les dimensions et les positions des dialogues sont sauvegardées au niveau de l'utilisateur (voir les [Fichiers](#)). Ainsi chaque utilisateur peut définir les personnalisations des dialogues pour tous ses projets.

Appelez la commande.

GeoMapper affiche un dialogue avec les options disponibles:

□

Confirmez les paramètres en cliquant sur .

Les paramètres sélectionnés sont réinitialisés aux valeurs par défaut.

Afficher/masquer le gestionnaire d'affichage

Le gestionnaire d'affichage contient tous les types d'objet de la configuration courante et toutes les sources de données externes.

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 le gestionnaire des propriétés

Le gestionnaire des propriétés montre toutes les propriétés des objets sélectionnés

Menu: [Vue / Afficher/masquer le gestionnaire des propriétés]

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

Pour en savoir plus sur le gestionnaire des propriétés, voir [ici...](#)

Afficher / masquer le protocole

Le protocole contient toutes les informations importantes sur les étapes de travail exécutées.

Menu: [Vue / Afficher/masquer protocole]

La commande permet d'afficher ou de masquer le protocole.

Pour plus d'informations sur le protocole, 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 le gestionnaire des zones d'impression

Le gestionnaire des zones d'impression permet de gérer toutes les impressions.

Menu: [Vue / Afficher/masquer Gestionnaire des zones d'impression]

La commande affiche ou masque le gestionnaire des zones d'impression.

Pour plus d'informations sur le gestionnaire des zones d'impression voir [ici...](#)

Afficher/masquer le gestionnaire de données

Affiche resp. masque le gestionnaire de données.

Voir aussi le chapitre [Gestionnaire de données](#)

Constructions

Méthodes de construction

Les méthodes de construction vous supportent lors de la détermination de nouvelles coordonnées de points et sont disponibles comme options pour toutes les commandes appropriées.

Pour pouvoir déterminer exactement les coordonnées planimétriques d'un point, il y a une série de méthodes de construction graphique. Ces méthodes ont été spécialement conçues pour la création de plans et fonctionnent toujours en deux dimensions. Elles sont disponibles comme option dans toutes les commandes relatives aux coordonnées planimétriques (e.g. Insertion de points, détermination de longueurs, translation de points, etc.).

Les suivantes méthodes de construction sont disponibles:

[Intersection d'arcs](#)

[Point de détail](#)

[Point de détail relatif](#)

[Point projection orthogonale](#)

[Point polaire absolu](#)

[Point polaire relatif](#)

[Intersection de droites](#)

[Intersection Cercle-Segment](#)

[Orthogonale](#)

[Stationnement](#)

[Centre de deux points](#)

[Centre du cercle](#)

- ① Les méthodes de construction supportent le soi-disant "mode multiple". C'est à dire que la ligne de base sélectionnée (e.g. pour la méthode "Points de détail") ou le point de base lors de la construction sont gardés de manière à pouvoir continuer à construire des points en séquence à partir de la même base.

- ❶ Les données de longueur sont automatiquement dotées de mesures de distance/contrôle dans le graphique, il suffit de définir dans la ligne au pied de page un type de mesure courant. (Voir [Barre d'état](#).)

Intersection d'arcs

Construction d'un point avec la méthode "Intersection d'arcs". Avec l'option de commande "Intersection d'arcs" vous pouvez construire un point, qui se trouve sur l'intersection entre deux cercles.

Procédez de la manière suivante:

Sélectionnez la construction "Intersection d'arcs"

Saisissez le centre du premier cercle (premier point de la ligne de base)

Saisissez le centre du deuxième cercle (deuxième point de la ligne de base)

Saisissez le rayon du premier cercle

Saisissez le rayon du deuxième cercle

Intersectez les deux cercles, comme résultat il y aura deux solutions. Sélectionnez une solution sur le graphique.

- ❶ Dans le cas où les deux cercles n'ont pas d'intersection, le programme affiche un message d'erreur. Lors de la construction, la ligne de base, les deux cercles et les possibles nouveaux points (intersections des cercles) sont temporairement affichés.

Orthogonale

Insertion d'un point de manière perpendiculaire à une direction d'origine.

Cette méthode de construction **Orthogonale** est particulièrement utile pour la construction de bâtiments. A partir d'une direction d'origine, les distances données sont appliquées en direction perpendiculaire.

Procédez de la manière suivante:

Sélectionnez la construction "Orthogonale"

Saisissez le point de base (à partir duquel ont été effectuées les mesures)

Saisissez un point de direction

Indiquez la direction dans le graphique (à droite, à gauche, en avant ou en arrière)

Saisissez la distance

Répétez les deux opérations précédentes tant que nécessaire

Terminez la construction avec l'option "Finir" ou **ESC**

Point moyen entre 2 pts

Construction d'un point avec la méthode du point moyen entre 2 points.

Avec l'option "Point moyen entre 2 pts" vous pouvez construire le point moyen entre 2 points sélectionnés.

Procédez de la manière suivante:

Appelez une commande qui contient l'option "Point moyen entre 2 pts".

Sélectionnez les 2 points.

Sur le point moyen des points sélectionnés un nouveau point est inséré.

Point de détail

Construction d'un point avec la méthode "Point de détail".

Avec l'option de commande "Point de détail" vous pouvez construire un point, à partir d'une ligne de base et en saisissant les distances en abscisse et en ordonnée. Les mesures sont toujours appliquées à partir du point de départ de la ligne de base.

Procédez de la manière suivante:

Sélectionnez la construction "Point de détail"

Sélectionnez la ligne de base:

Donnez les deux points de la ligne de base. L'abscisse 0 est définie sur le premier point.

Sélectionnez directement un segment existant sur le côté où le point de départ doit se trouver. Ensuite choisissez la direction dans laquelle l'abscisse doit être mesurée.

Donnez la longueur d'abscisse

- ① A partir du premier point de la ligne de base, l'abscisse est appliquée en direction de la ligne de base. Une abscisse négative est appliquée en direction opposée de la ligne de base.

Donnez la longueur d'ordonnée

- ① La valeur d'ordonnée est appliquée à droite de la ligne de base, une valeur d'ordonnée négative est appliquée à gauche de la ligne de base.

Répétez les deux opérations précédentes tant que nécessaire.

Terminez la construction avec l'option "Finir" ou **ESC**

- ① Les valeurs d'abscisse et ordonnée sont toujours calculées à partir du premier point de la ligne de base.

- ① Lors de la construction de points de détail, vous pouvez aussi choisir l'option "Annuler-Construction". Cela vous permet de supprimer le dernier point créé.

Point de détail relatif

Construction de points avec la méthode "Point de détail relatif".

Avec l'option de commande "Point de détail relatif" vous pouvez construire un point, à partir d'une ligne de base et en saisissant les distances en abscisse et en ordonnée. Les points suivants sont toujours calculés avec la distance d'abscisse relative au dernier point inséré. L'ordonnée par défaut est calculée à partir de la ligne de base, mais optionnellement elle peut être calculée aussi à partir du dernier point construit.

Procédez de la manière suivante:

Sélectionnez la construction "Point de détail relatif"

Sélectionnez la ligne de base:

Donnez les deux points de la ligne de base. L'abscisse 0 est définie sur le premier point.

Sélectionnez directement un segment existant sur le côté où le point de départ doit se trouver. Ensuite choisissez la direction dans laquelle l'abscisse doit être mesurée.

Donnez la longueur d'abscisse

- ① A partir du premier point de la ligne de base, l'abscisse est appliquée en direction de la ligne de base. Une abscisse négative est appliquée en direction opposée de la ligne de base.

Donnez la longueur d'ordonnée

- ① La valeur d'ordonnée est appliquée à droite de la ligne de base, une valeur d'ordonnée négative est appliquée à gauche de la ligne de base.

Répétez les deux opérations précédentes tant que nécessaire.

Terminez la construction avec l'option "Finir" ou **ESC**

Alternative **Point de détail relatif - avec ordonnée relative**

Sélectionnez la construction "Point de détail relatif"

Sélectionnez la ligne de base:

Donnez les deux points de la ligne de base. L'abscisse 0 est définie sur le premier point.

Sélectionnez directement un segment existant sur le côté où le point de départ doit se trouver. Ensuite choisissez la direction dans laquelle l'abscisse doit être mesurée.

Sélectionnez l'option de commande "Ordonnée relative"

Donnez la longueur d'abscisse

Donnez la longueur d'ordonnée

- ① La valeur d'ordonnée est appliquée à partir du dernier point construit.

Répétez les deux opérations précédentes tant que nécessaire.

Terminez la construction avec l'option "Finir" ou **ESC**

- ① Les valeurs d'abscisse sont toujours mesurées à partir du dernier point construit, c'est à dire à partir des points, qui ont été construits avec cette méthode. Les valeurs d'ordonnée sont toujours mesurées à partir de la ligne de base - excepté quand l'option "Ordonnée relative" a été choisie au début de la construction.

- ① Lors de la construction de points de détail, vous pouvez aussi choisir l'option "Annuler-Construction". Cela vous permet de supprimer le dernier point créé.

Centre de cercle

Construction d'un point avec la méthode du centre de cercle.

Avec l'option "Centre de cercle" vous pouvez construire le point moyen entre 3 points sélectionnés.

Procédez de la manière suivante:

Appelez une commande qui contient l'option "Centre de cercle".

Sélectionnez 3 points.

Sur le point moyen des points sélectionnés un nouveau point est inséré.

Point sur la projection orthogonale

Construction de points avec la méthode "Point projection orthogonale". Avec l'option de commande "Point projection orthogonale" vous pouvez construire un point, comme projection sur une ligne de base à définir.

Procédez de la manière suivante:

Sélectionnez la construction "Point projection orthogonale"

Donnez les deux points de la ligne de base.

Indiquez chaque point qui doit être projeté sur la ligne de base.

- ① Lors de la construction, la ligne de base et les nouveaux points sont affichés temporairement.

Point polaire absolu

Construction de points avec la méthode **Point polaire absolu**. Avec l'option de commande **Point polaire absolu** vous pouvez construire un point, à partir d'un point de base et en appliquant ensuite une direction et une distance.

Procédez de la manière suivante:

Sélectionnez la construction **Point polaire absolu**.

Saisissez le point de base.

Donnez l'angle de direction orientée en gon (0 = Nord, en sens horaire).

Saisissez la distance entre le point de base et le point nouveau.

- ① Pour l'angle de direction et la distance, des valeurs négatives sont aussi possibles. Lors de l'indication de la distance, le point de base, la direction et le possible nouveau point sont affichés temporairement.

Point polaire relatif

Construction de points avec la méthode **Point polaire relatif**. Avec l'option de commande **Point polaire relatif** vous pouvez construire un point, à partir d'une ligne de base et en appliquant ensuite une direction et une distance.

Procédez de la manière suivante:

Sélectionnez la construction **Point polaire relatif**

Saisissez le point de base.

Saisissez le deuxième point de base pour déterminer la ligne de base.

Donnez l'angle de direction (0 correspond à la direction de la ligne de base, en sens horaire).

Saisissez la distance du nouveau point à partir du premier point de base.

- ❶ Pour l'angle de direction et la distance, des valeurs négatives sont aussi possibles. Lors de l'indication de la distance, le point de base, la direction et le possible nouveau point sont affichés temporairement.

Intersection de droites

Construction de points avec la méthode "Intersection de droites".

Avec l'option de commande **Intersection de droites** vous pouvez construire un point, comme intersection entre deux 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

Sur le point d'intersection des deux droites est créé le nouveau point.

- ❶ Si les deux droites ne sont pas sécantes, car elle sont parallèles ou superposées, le programme affiche un message d'erreur. Le point d'intersection est calculé aussi, quand l'intersection se trouve sur le prolongement des droites. Lors de la construction, les deux droites de base et le point d'intersection possible sont affichés temporairement.

Point d'intersection entre cercle et droite

Construction de points avec la méthode "Intersection cercle-segment". Avec l'option de commande **Intersection cercle-droite** vous pouvez construire un point, comme intersection entre un cercle et un segment.

Procédez de la manière suivante:

Saisissez le point centre du cercle

Saisissez le rayon du cercle

Sélectionnez le premier point de la droite resp. du segment existant

Sélectionnez le deuxième point de la droite

Sélectionnez le point d'intersection

- ❶ Si le cercle n'a pas d'intersection avec le segment, le programme affiche un message d'erreur. Le point d'intersection est calculé aussi, quand l'intersection avec le cercle se trouve sur le prolongement du segment. Lors de la construction, le segment, le cercle et les possibles intersections sont affichés temporairement.

Stationnement

Construction d'un point avec la méthode du stationnement.

Avec l'option "Stationnement" vous pouvez construire un point sur un stationnement déterminé sur une polygonale à définir.

Procédez de la manière suivante:

Appelez une commande qui contient l'option "Stationnement".

Définissez le point de départ, les points intermédiaires et le point d'arrivée de la polygonale, sur laquelle vous désirez affecter le stationnement. Les points donnés doivent être liés à des polygonales existantes. Terminez la sélection de points avec **Finir**.

La polyligne pour le stationnement est affichée temporairement.

Saisissez le stationnement pour le nouveau point à créer. La valeur donnée ne peut pas excéder 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 lors de l'insertion de points, polygones ou surfaces, sur la polyligne définie on peut saisir plusieurs stationnements.

Terminez la méthode de construction avec [ESC](#).

Corriger

Correction des données

Informations sur les méthodes de correction des données.

Menu: [Nettoyer] Avec les fonctions de nettoyage vous pouvez exécuter différentes optimisations des données. Pour informations complémentaires sur les différents types de nettoyage lisez les pages relatives.

[Nettoyage grappes de points](#)

[Point sur segment](#)

[Couper les segments croisés](#)

[Topologie Noeuds-Arêtes](#)

[Eliminer intersection](#)

[Objets identiques](#)

[Eliminer points sommet](#)

[Supprimer feuilles de plan](#)



Les erreurs des données qui ne peuvent pas être nettoyées automatiquement, sont listées dans les [Assistants de nettoyage](#) où il est possible de les corriger.

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.



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.

❗ 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 listées 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).

 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 [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.

 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.

 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).

 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, ils sont listées dans [l'Assistant de nettoyage](#) où ils peuvent être traitées.

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.



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 polylignes aux noeuds:

- Polylignes avant la correction.
- Polylignes après la correction.



Joindre polylignes adjacentes:

- Polylignes avant la correction.
- Polylignes après la correction. La polyligne 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 polylignes adjacentes forment un angle de maximum un (1) gon, elles sont ressemblées et le point d'intersection est supprimé. Seulement les polylignes avec attributs identiques, peuvent être mises ressemblées.

Le polylignes trouvées sont ressemblées et les étapes exécutées sont protocolées:

- Polylignes avant le nettoyage

Polylignes après le nettoyage. La polyligne 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).

 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, ils sont listées dans [l'Assistant de nettoyage](#) où ils peuvent être traitées.

 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 polyligne, 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 - 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).

 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, ils sont listées dans [l'Assistant de nettoyage](#) où ils peuvent être traitées.

Détails - Réduire les sommets

Ici vous pouvez définir la **distance maximale (Flèche)**, à l'intérieur de laquelle, les sommets d'une polyligne 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 référé 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).

Enlever les feuilles de plan

Menu: [Nettoyage / Enlever les feuilles de plan]

⚠ Cette fonction n'existe que dans le module "Autriche".

Wählen Sie Daten aus

Alle geladenen Objekte: Alle Objekte in der Grafik - wenn Sie nur einen Bereich geladen haben, dann wird nur dieser Bereich bereinigt.

Objektwahl: Durch Klick auf Objektwahl wechseln Sie direkt in die Grafik und wählen die zu bereinigenden Objekte.

Klicken Sie auf Fertigstellen

⚠ Es können nur all jene Objekte bereinigt werden die den Filterkriterien, des in der Datei gesetzten Filters, entsprechen.

Gefundene Linienzüge werden zusammengefasst und die durchgeführten Schritte im Protokoll festgehalten:

Extras

Rechercher un point dans le SIG

Menu: [Extras / Rechercher point dans ...]

En plus de la recherche de points dans Google Maps, vous pouvez utiliser n'importe quel autre lieu de recherche. Pour cela, développez le fichier

```
C:\ProgramData\rmDATA\GeoMapperSE\Settings\mylist.mapdef
```

ou activez une recherche déjà prédéfinie dans ce fichier.

Paramètres

[MapService4] Section pour un nouveau lieu de recherche.

Name= Nom d'affichage dans le menu

URL= Adresse du SIG **SRID=rmDATA:31259** système de coordonnées requis



```
[MapService1]
Name=Afficher sur Google Maps
URL=https://maps.google.com/maps?q=<Northing>,<Easting> %20%28<Label>%29&t=m&z=15 ``
'[MapService2]
'Name=Afficher sur Bing Maps
'URL=https://www.bing.com/maps?v=2&cp=<Northing>~<Easting>&lvl=16.0&sp=Point.<Northing>_<Easting>
'[MapService3]
'Name=Afficher sur AustrianMap
'URL=https://maps.bev.gv.at/#/center/<Easting>,<Northing>/zoom/18 ``
'[MapService4]
'Name=Afficher sur GIS Burgenland
'URL=https://gis.bgl.gv.at/WebGIS/externalcall.jsp?project=GeoDaten&x=<Easting>&y=<Northing>&sc
'SRID=rmDATA:31259
```

Applications

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 Enterprise 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

Étiquettes

Étiquettes

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
rmgeodb_symbol_angle	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 <i>rmgeodb_annotation_sid</i> . L'attribut prévu pour les symboles s'appelle <i>rmgeodb_symbol_sid</i>
rmgeodb_angle (désuet)	Angle relatif du <i>premier</i> symbole configuré du point; lors de l'introduction du <i>rmgeodb_symbol_angle</i> 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 polygones lors de l'écriture sont séparées en simples polygones 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
rmgeodb_area_insertpoint_east	Coordonnée X du point d'insertion de la surface
rmgeodb_area_insertpoint_north	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
rmgeodb_textheight	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

Remplir les attributs de classe

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

Eléments CAD

CodeGrafik

CodeGrafik

CodeGrafik permet de créer automatiquement, à partir des vos mesures codifiées, un plan avec tous les points de mesure, les symboles, le lignes de liaison, les symboles complexes, les surfaces et les textes. Au choix le plan peut sortir en rmMAP, rmGEO ou DXF.

Note: Cette fonction n'est disponible que pour le module CodeGrafik!

Voir aussi:

- [CodeGrafik - Sélection des données](#)
- [CodeGrafik - Aperçu des erreurs](#)
- [CodeGrafik - Codes nature](#)
- [CodeGrafik - Levé des attributs](#)
- [CodeGrafik - Représentation de points](#)
- [CodeGrafik - Représentation de symboles](#)
- [CodeGrafik - Représentation de polylignes et lignes](#)
- [CodeGrafik - Représentation de symboles-complexes](#)
- [CodeGrafik - Levé avec codage pour décamètre à ruban](#)
- [CodeGrafik - Levé par levé séquentiel](#)
- [CodeGrafik - Représentation de textes](#)
- [CodeGrafik - Représentation de surfaces](#)
- [CodeGrafik - Représentation pour objets complexes](#)
- [CodeGrafik - Aperçu de la structure des codes mesures](#)
- [CodeGrafik - Affectation de codes nature](#)
- [Migration depuis le module Dessin Automatique](#)

CodeGrafik – Sélection des données

Séquence des opérations

Représentation dans...	Sélectionnez le type de sortie: • rmMAP: Avec CodeGrafik la création du plan dans rmMAP est automatique. Dans ce but créez une connexion avec un dessin rmMAP, ensuite les objets sont dessinés directement dans ce dessin (le produit rmMAP n'est pas utilisé en Suisse). • rmGEO: Utilisez la sortie vers rmGEO pour: ◦ Comparaison avec le terrain: Importez directement sur le terrain du levé, les mesures dans rmGEO et démarrez CodeGrafik. Les points de réseau inconnus sont déterminés automatiquement par CodeGrafik. Ainsi vous obtenez déjà le plan dans rmGEO et vous pouvez le comparer avec la situation sur place. ◦ Contrôle des erreurs: Lors de la représentation, CodeGrafik exécute différents contrôles et affiche les erreurs et les avertissements dans un dialogue. Depuis ce dialogue vous pouvez sauter directement au point concerné dans l'éditeur ou zoomer dans le graphique pour corriger le code nature. • XML (rmDATA GeoMapper): Cette sortie est effectuée dans un fichier XML. Ce fichier XML peut être importé dans rmDATA GeoMapper. CodeGrafik pour GeoMapper peut être aussi démarré depuis GeoMapper via le menu "Données" avec la commande rmGEO/Codegrafik resp. via le manager d'importation. • DXF: Sortie dans le format standard DXF. Du moment que DXF n'offre pas toutes les possibilités de rmMAP, ici on a quelques limitations lors de la sortie. Ces limitations sont expliquées dans les chapitres suivants.
Dessin prototype	Pour la sortie en rmGEO et en DXF, vous avez besoin d'un dessin prototype avec tous les symboles. Le fichier doit être au moins en format DXF 2000.
Affectation de code nature	L'affectation de code nature contient la conversion des codes nature pour la représentation graphique.
État du point ancien	Choix de l'état utilisé pour la détermination des points. La gestion des états doit être activée. En connexion avec rmMAP et GeoMapper cette sélection N'EST PAS disponible.
Utiliser la séquence des données de mesure	• Si cette option est activée, alors la représentation graphique est pilotée par la séquence des données de mesure. Les codes de mesure sont utilisés aussi pour les données de mesure. • Si cette option n'est pas activée, alors le plan est dessiné selon le tri des points. Dans ce cas les codes de mesure sont exploités pour les points.
Sélection des données	Si la séquence des données de mesure est utilisée, sélectionnez ici les séries, autrement les points.
Suivant >	Le plan est dessiné sur la base de données. Le résultat du contrôle sur les codes nature est affiché dans le dialogue suivant.
Fermer	La représentation est interrompue.
Aide	L'aide en ligne est ouverte.

Options:

Echelle: Choix de l'échelle de représentation pour rmGEO et DXF.

2D/3D: Il définit si, pour la sortie en DXF, l'altitude (Code de groupe 30) des textes, points, symboles, surfaces et leurs attributs doit être aussi exportée.

DXF: Créer les polygones 3D: en outre il existe la possibilité dans un fichier DXF de créer des polygones 3D. Les altitudes sont mémorisées dans les sommets de la polygone 3D.

Flèche pour interpolation d'arc: Etant donné qu'une polygone 3D ne peut pas contenir des segments d'arc, les arcs sont interpolés avec la flèche maximale donnée ici. L'altitude des points intermédiaires est bien évidemment aussi interpolée entre les points de début et de fin de l'arc.

Notes:

Au début de la création du plan, l'affectation de code nature est vérifiée. Si une erreur devait être détectée à ce moment-là, il est protocolée. Affichez donc le protocole de rmGEO pour consulter les éventuelles messages d'erreurs!

Pour la création d'un plan en rmMAP et DXF, les points doivent posséder déjà des coordonnées. Seulement pour la comparaison

avec le terrain dans rmGEO les coordonnées temporaires sont calculées.

Note pour les utilisateurs d'AutoCAD Map 2004: En raison d'une erreur d'AutoCAD, les fichiers DXF créés ne peuvent pas être directement ouverts. Il faut donc utiliser un workaround (contournement): glissez avec la souris le fichier DXF depuis l'explorateur de Windows dans la zone de dessin d'AutoCAD. Sinon utilisez la commande `_insert`.

CodeGrafik – Codes nature

Avec le code nature vous définissez la représentation graphique d'un point. Le code nature peut être interprété soit comme point de mesure, soit comme point d'une polyligne. Ainsi le code nature ne doit pas être levé deux fois. La gestion se fait via l'affectation de code nature [ici](#).

Les codes nature sont normalement purement numériques, ainsi le levé sur le terrain est plus facile et rapide. Rien n'empêche que vous puissiez aussi utiliser des caractères dans le code nature.

Plusieurs codes nature pour un seul point sont séparés par un point-virgule.

Exemple: 100;30;50 pour 3 codes nature: 100, 30 et 50

Note: Les caractères deux-points (:), point-virgule (;), égal (=) et point (.) sont fixes dans rmGEO et ne peuvent pas être utilisés dans les valeurs d'attributs. Si ces caractères fussent nécessaires, utilisez alors les tables de conversion (voir la description de l'affectation de code nature [ici](#)).

CodeGrafik – Levé des attributs

Pour chaque objet, des attributs peuvent être levés. La structure du champ pour le code nature est la suivante:

Levé en séquence: Normalement - surtout pour la largeur des symboles complexes - les séquences du levé des attributs sont utilisées.

Exemple: 100:300;30:20:texte;50

Ici le code nature 100 donne la valeur 300 au premier attribut, le code nature 30 la valeur 20 et „Texte“ au deuxième attribut, enfin le dernier code nature n'a pas d'attribut.

Affectation par abréviation: Les valeurs peuvent affectées aussi directement à un attribut déterminé:

Exemple: 100:b=300;30:h=20:t=texte;50

L'attribut est caractérisé par une abréviation. L'abréviation ne doit pas forcément être alphanumérique, les chiffres peuvent être aussi utilisées.

Note: Si cette méthode est utilisée, les attributs restants ne peuvent plus être restitués selon leurs séquence.

Attributs non depuis le code nature: Les attributs ne doivent pas être levés dans le code nature. Les valeurs peuvent être lu depuis d'autres champs existants dans les points, points de station ou points visés. Ceci a l'avantage que ces champs sont disponibles aussi dans d'autres contextes. Par exemple on peut les utiliser pour filtrer, pour les protocoler dans un champ séparé, etc.

Via l'affectation de code nature on peut aussi donner une valeur par défaut à un attribut. La valeur par défaut sera utilisée si aucune valeur n'est attribuée.

La séquence des attributs, les abréviation et les attributs sont définies dans l'affectation de code nature [ici](#).

CodeGrafik – Représentation de points

Un point est l'objet de base pour afficher tous les autres symboles. Les lignes, les arcs, les polygones, les symboles et les textes sont toujours référés à un point ou à une séquence de points.

Ici il ne s'agit pas nécessairement d'un point de mesure. Quand vous levez un point de mesure, un point de construction est automatiquement inséré.

Avec la saisie d'une largeur et d'une longueur, les points de mesure peuvent être aussi mis à l'échelle.

CodeGrafik – Représentation de symboles

Note: Il est possible de lever 3 symboles au même temps.

Par exemple on peut lever le premier point d'une entrée de canalisation, ensuite le couvercle et enfin l'entrée.

Symbole sur un 1 point

Le symbole est défini avec la saisie d'un code mesure .

Exemple: Point visé 10 NC = 45 pour un Monument sur le point 10

Le symbole peut être aussi adapté à l'échelle.

Exemple:

Symbole orienté

Codage: Le point d'insertion et le point de direction reçoivent le code mesure du symbole.

Si un symbole orienté configuré est levé sans point de direction, le symbole reçoit la direction 0.0.

Exemple:

Le point d'insertion du symbole est le point 127. Le point 128 donne la direction du symbole. L'information "125.6" est reprise depuis l'attribut du premier point.

Point visé 127 NC = 70:125,6	Point d'insertion
Point visé 128 NC = 70	Point de direction

Si le symbole doit être inversé, devant le 1er code mesure il faut insérer le signe - ou la géométrie 9.

Exemple:

Point visé 127 NC = -70:125,6	Point d'insertion
Point visé 128 NC = 70 Alternative	Point de direction
Point visé 127 NC = 70..9:125,6	Point d'insertion
Point visé 128 NC = 70	Point de direction

Symbole mis à l'échelle avec 2 points

Pour insérer un symbole entre 2 points, donnez aux 2 points le même code du symbole.

Exemple: pour une entrée

Point visé 308 NC = 60	1er point
Point visé 309 NC = 60	2ème point

Si le symbole doit être inversé, devant le 1er code mesure il faut insérer le signe -. (Sur l'appareil le signe moins peut être remplacé par un autre caractère).

Exemple: pour une entrée

Point visé 308 NC = -60	1er point
Point visé 309 NC = 60	2ème point

Note 1 pour DXF et rmGEO: Les blocs du dessin prototype DXF doivent toujours avoir une dimension 1, ainsi ils peuvent être adaptés via l'échelle. **Note 2 pour DXF et rmGEO:** Si le type de symbole dans le fichier de configuration est défini sur 2XS, le symbole est mis à l'échelle seulement en direction X (entre les deux points). L'échelle en direction Y reste comme l'originale.

Symbole mis à l'échelle avec 3 points

Aussi ici les 3 points nécessaires doivent présenter le même code mesure. Les deux premiers points définissent la longueur du symbole, le troisième et dernier point la largeur. Le point d'insertion du symbole peut être déterminé sur la base du fichier de configuration de rmMAP (*.CFG) et des deux données de longueur.

Exemple: pour une armoire de commutation

Point visé 303 NC = 663	1er point
Point visé 304 NC = 663	2ème point
Point visé 305 NC = 663	3ème point

Alternativement le symbole peut être levé avec une donnée de largeur. Dans ce cas le signe définit le côté dans lequel le symbole doit être placé: le moins (-) pour le côté gauche, le plus (+) ou sans signe pour le côté droit.

Exemple: pour une armoire de commutation

Point visé 1 NC = 663	
Point visé 2 NC = 663:-300	Donnée de largeur de 300 mm vers la gauche.

Note pour DXF et rmGEO: Les blocs du dessin prototype DXF doivent toujours avoir une dimension 1, ainsi ils peuvent être adaptés via l'échelle.

CodeGrafik – Représentation de polygones et lignes

Chaque point d'une polygone reçoit le même code nature. Pourtant par un point peuvent passer plusieurs polygones.

Note: Une polygone doit posséder au moins 2 points.

Vous pouvez lever aussi plusieurs polygones au même temps. Seulement les points d'un type de polygone sont connectés entre eux. Seulement si vous levez plusieurs polygones du même type (e.g. plusieurs maisons), vous devez lire la description dans le chapitre suivant.

Exemple:

Point visé 1 CN = 100Point visé 2 CN = 100Point visé 3 CN = 120Point visé 4 CN = 100Point visé 5 CN = 100;120Point visé 6 CN = -100Point visé 7 CN = -120	1er point d'un mur2ème point du mur1er point d'une clôturecontinuité du murcontinuité du mur et de la clôtureFin du murFin de la clôture
---	--

Les attributs de la polygone, comme les largeurs d'un mur, sont mémorisés dans le 1er point de la polygone. Quand cet attribut change, une nouvelle polygone commence automatiquement (l'épaisseur du mur ne peut pas changer dans la même polygone).

Note pour DXF et rmGEO: Les attributs des polygones ne sont pas considérés.

Levé de polygones avec une propriété déterminée (Property)

Pour une polygone avec une propriété (Property) déterminée, complétez le type d'objet directement da la [affectation de code nature](#).

Exemple: `!{bsp}(./img/bsp.png)` Comme dans l'exemple en dessus avec le code nature 7 vous pouvez dessiner la polygone avec la Property "ausg".

Levé de polygones avec un Modus déterminé

Le Modus est référé au produit rmMAP, produit non utilisé en Suisse! Für die Aufnahme von polygones mit Modus haben Sie folgende Möglichkeiten:

1. Alle Objekte sollen mit dem gleichen Modus gezeichnet werden: Setzen Sie den aktuellen Modus in rmMAP mit dem Befehl `m-modus`. Dann lassen Sie die Objekte mit CodeGrafik zeichnen. Es sind keine speziellen Attribute oder Einstellungen in der affectation de code nature notwendig. **2. Aufnahme des Modus im Feld:** Über das Attribut mit dem Namen "Modus" können Sie den Modus direkt im Feld aufnehmen.

Levé de plusieurs polygones du même type

Pour lever contemporairement plusieurs polygones d'un type (c'est-à-dire avec le même code nature), utilisez les numéros de ligne. Le numéro de ligne est ajouté au code nature, séparé par un point. Vous pouvez utiliser une désignation quelconque pour les numéros de ligne. Il est conseillé par ex. lors du levé de plusieurs bâtiments d'utiliser comme numéro de ligne le numéro de bâtiment.

Exemple:

Point visé 1 CN = 100.1Point visé 2 CN = 100.2Point visé 3 CN = 100.1Point visé 4 CN = 100.2Point visé 5 CN = -100.1Point visé 6 CN = -100.2	1ère polygone d'un mur 2ème polygone d'un murLa 1ère polygone est continuée La 2ème polygone est continuéeLa 1ère polygone est terminéeLa 2ème polygone est terminée
--	--

Si une nouvelle polygone commence avec un type qui n'est pas encore initialisé, alors aucun numéro n'est nécessaire. Les numéros de ligne sont créés automatiquement à partir du numéro 1.

Exemple:

Point visé 1 CN = 100Point visé 2 CN = 100.2Point visé 3 CN = 100.1Point visé 4 CN = 100.2Point visé 5 CN = -100.1Point visé 6 CN = -100.2	Le numéro 1 est donné automatiquement
--	---------------------------------------

Si au même point une 2ème polygone avec ce code commence, elle aussi ne nécessite d'aucun numéro de ligne.

Exemple:

Point visé 1 CN = 100;100Point visé 3 CN = 100.1Point visé 4 CN = 100.2Point visé 5 CN = -100.1Point visé 6 CN = -100.2	Les numéros 1 et 2 sont donnés automatiquement
---	--

Si ensuite aucun numéro de ligne n'est donné, les points sont automatiquement ajoutés à la dernière polyligne ouverte de ce type.

Exemple:

Point visé 1 CN = 100Point visé 2 CN = 100.2Point visé 3 CN = 100Point visé 4 CN = 100.1Point visé 5 CN = 100Point visé 6 CN = -100Point visé 7 CN = -100.2	Initialisation de la 1ère polyligneInitialisation de la 2ème polylignecontinuité de la 2ème polyligne (entspricht der zuletzt geöffneten)continuité de la 1ère polylignecontinuité de la 1ère polyligneClôture de la 1ère polyligneClôture de la 2ème polyligne
---	---

Terminer et fermer des lignes

Pour terminer une polyligne les variantes suivantes sont disponibles:

Terminez la polyligne avec l'insertion du signe moins avant le code nature

Terminez avec le code 9 après le numéro de ligne (séparé par un point)

Terminez les lignes sans un code déterminé, mais caractérisé toujours le début d'une polyligne avec le code 99.

Note: Vous pouvez modifier le code pour fermer une polyligne dans l'affectation de code nature.

Exemple:

Point visé 1 CN = 100Point visé 2 CN = -100Point visé 3 CN = 100Point visé 4 CN = 100.1.9Point visé 5 CN = 100Point visé 6 CN = 100..9Point visé 7 CN = 100..99Point visé 8 CN = 100Point visé 9 CN = 100..99Point visé 10 CN = 100	Variante 1 Ouverture de la polyligneClôture de la polyligne avec le moins avant le code nature Variante 2 Ouverture de la polyligneClôture de la polyligne avec le code 9 après le numéro de ligne Le numéro de ligne ne doit pas être rempli. Néanmoins entre le code nature et le 9 il faut insérer deux points Variante 3 Début d'une nouvelle polylignecontinuité de la polyligneDébut de la polyligne suivante, la précédente est fermée automatiquementcontinuité de la polyligne
---	--

Pour fermer la polyligne sur le point de départ, utilisez le code 1.

Exemple:

Point visé 1 CN = 100Point visé 2 CN = 100Point visé 3 CN = 100..1	Ouverture de la polylignecontinuité de la polyligneClôture de la polyligne
--	--

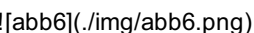
Polygones avec des arcs

Pour lever un arc dans une polyligne, après le numéro de ligne il faut donner le code pour l'arc (code 4). Pour un arc, il faut lever 3 points.

Exemple: 

Point visé 231 CN = 100..4Point visé 232 CN = 100Point visé 233 CN = 100Point visé 234 CN = 100..4Point visé 235 CN = 100Point visé 236 CN = 100Point visé 237 CN = 100..9	Début d'un arc (le numéro de ligne est omis car la ligne est univoque)continuité de l'arcFin automatique de l'arc
--	---

En outre, avec le code 5 vous pouvez lever des arcs tangents. Dans ce but la direction de la tangente est déterminée de la ligne précédente pour continuer vers le point suivant. Seulement au début d'une polygone, pour déterminer la direction d'un arc tangent, 3 points sont nécessaires.

Exemple: 

Point visé 261 CN = 100..5Point visé 262 CN = 100Point visé 263 CN = 100Point visé 264 CN = 100Point visé 265 CN = 100Point visé 266 CN = 100Point visé 267 CN = 100..9	Début d'un arc tangentcontinuité de l'arccontinuité de l'arc#8230
---	---

Les attributs peuvent être levés après le code avec deux-points de séparation.

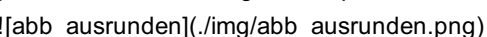
Exemple:

Point visé 1 CN = 100.2.4:300	Saisie de l'attribut 300 pour la 2ème polyligne, sur le point où un arc commence.(e.g. pour la saisie de la largeur d'un mur)
-------------------------------	---

Lisser des polygones

Note: Cette fonction n'est disponible que pour dessin automatique vers XML/GeoMapper. Le lissage n'est pas exécuté lors du dessin automatique mais dans GeoMapper.

Vous pouvez lisser toute une polyligne, ou seulement une partie, dans ce but codez les points de départ et final du lissage. Si lors d'un lissage actif, un autre code géométrique est donné, le lissage est automatiquement terminé.

Exemple: 

Point visé 201 MC = 45Point visé 202 MC = 45..55Point visé 203 MC = 45Point visé 204 MC = 45Point visé 205 MC = 45Point visé 206 MC = 45..56Point visé 207 MC = 45..9	Début d'une polyligneDébut du lissageFin du lissageFin de la polyligne
---	--

Formes géométriques: cercle, rectangle, parallélogramme

CodeGrafik supporte aussi le levé de cercles, rectangles et parallélogrammes, utilisés par exemple pour les silos et les abris de jardin. Pour ces formes il faut aussi lever 3 points.

Le cercle peut être levé aussi avec le centre et un point appartenant à la circonférence.

Exemple: ![abb7](../img/abb7.png)

Point visé 290 CN = 100..6Point visé 291 CN = 100Point visé 292 CN = 100Point visé 293 CN = 100..6Point visé 294 CN = 100..9Point visé 295 CN = 100..7Point visé 296 CN = 100Point visé 297 CN = 100Point visé 298 CN = 100..8Point visé 299 CN = 100Point visé 300 CN = 100	Cercle par 3 pointsCercle par 2 points - CentrePoint sur la circonférenceRectangleParallélogramme
--	---

Note: Pour le rectangle le 3ème point donne la largeur du rectangle. Le point ne se trouve nécessairement pas sur la ligne.

Interpolation de l'altitude de points pour rectangles

Il y a la possibilité, dans la table d'attribution de codes nature, pour le code de géométrie pour le rectangle, avec un "!" on peut donner un ultérieur code nature (e.g. 7!25). Dans ce cas, l'altitude du 4ème point est interpolée depuis les autres 3 points, et un point avec le code nature selon le code géométrie donné, est inséré.

Polylignes par points de fuite

Il arrive souvent que pour certains points de bâtiment aucune visée ne soit pas possible. Dans ces cas il est très utile le codage des points de fuite.

Le codage d'une fuite est effectué avec le code 33 dans le code nature sur le point de mesure de l'objet relatif. CodeGrafik crée en direction opposée du point de fuite un point de construction. La distance de la ligne créée correspond à la distance au point de fuite.

Exemple: ![abb7.1](../img/abb7.1.png)

Point visé 107 CN = 100Point visé 108 CN = 100Point visé 314 CN = 100Point visé 315 CN = 100..33	Point de fuite à la fin de la ligne
--	-------------------------------------

Exemple: ![abb8](../img/abb8.png)

Point visé 107 CN = 140Point visé 108 CN = 140Point visé 314 CN = 140..33Point visé 315 CN = 140	Point de fuite au milieu de la ligne
--	--------------------------------------

Exemple: ![abb9](../img/abb9.png)

Point visé 335 CN = 140..33Point visé 336 CN = 140Point visé 337 CN = 140Point visé 338 CN = 140	Point de fuite au début de la ligne
--	-------------------------------------

Note: Le point de fuite n'est pas inséré dans le DXF! Ainsi le point n'est pas visible.

S'il n'est pas possible de positionner le réflecteur à la distance nécessaire pour le point de fuite, la distance peut être aussi donnée directement (Code 3).

Exemple: ![abb10](../img/abb10.png)

Point visé 107 CN = 140Point visé 108 CN = 140Point visé 314 CN = 140..3:1000Point visé 315 CN = 140	Point de fuite avec une distance de 1000 mm
--	---

Polylignes avec des angles droits

Si par exemple un coin d'un bâtiment n'est pas directement mesuré, mais ce coin forme un angle droit par rapport au point précédent et suivant, le coin peut être dessiné automatiquement avec la saisie du code d'angle droit après le numéro de ligne.

Exemple: ![abb11](../img/abb11.png)

Point visé 508 CN = 140Point visé 509 CN = 140..-44Point visé 511 CN = 140	Pour la ligne avec code 140 avec le -44 un angle droit est inséré sur le côté gauche
--	--

Avec le signe moins l'angle droit est dessiné vers la gauche - référé à la droite entre le point 1 et le point 2, avec le signe plus vers la droite.

Polygones avec des angles droits - continuité

Lors d'un levé de routes sans un levé complet des bâtiments adjacents, on souhaite quand même indiquer les façades. Dans ce but CodeGrafik met à disposition la continuité avec des angles droits.

Vous levez seulement les points à la base des bâtiments, clôture, etc. CodeGrafik insère au début et à la fin de la ligne un petit segment perpendiculaire.

Exemple: ![abb12](./img/abb12.png)

Point visé 601 CN = 185Point visé 602 CN = 100..44Point visé 603 CN = 10..44Point visé 604 CN = -10..44Point visé 605 CN = -100..44;120Point visé 606 CN = 10..44Point visé 607 CN = 10Point visé 608 CN = 10Point visé 609 CN = 10Point visé 610 CN = 10Point visé 611 CN = -10..44Point visé 612 CN = 120..-44Point visé 613 CN = -185	RouteMur, avec prolongation au début vers la gaucheBâtiment, avec prolongation au début vers la gaucheBâtiment, avec prolongation à la fin vers la gaucheMur, avec prolongation à la fin vers la gaucheDébut de clôture (sans prolongation)Bâtiment, avec prolongation au début vers la gaucheBâtiment, avec prolongation à la fin vers la gaucheClôture, avec prolongation à la fin vers la gaucheFin de la route
--	--

Note: La longueur de la continuité est définie dans la table d'affectation de code nature.

Pour le point visé 612 le signe "-" se trouve avant le code de la géométrie, et non pas avant le code nature. De cette façon, une ligne peut être terminée. Le signe "-" est modifiable dans la table d'affectation de code nature.

CodeGrafik – Représentation de symboles-complexes

Les symboles-complexes peuvent être appliqués aux polygones. Avec le code nature pour les polygones, depuis la table de conversion aussi le symbole-complexe relatif est sélectionné.

Les symboles-complexes peuvent être insérés avec une largeur fixe ou variable ou avec des lignes de décalage.

Note pour DXF et rmGEO: les symboles-complexes ne sont pas dessinés!

Symbole-complexe avec largeur fixe ou variable

Pour la largeur fixe on doit pas saisir un code lors du levé. La largeur et le côté, où le symbole-complexe est dessiné, est repris depuis le thème dans rmMAP.

Pour la largeur variable, la largeur est définie dans le premier attribut. Avec une largeur négative, la polygone est inversée et donc le symbole-complexe est dessiné sur l'autre côté. Si pour la largeur, seulement le signe moins est saisi, la polygone est inversée et le symbole-complexe est dessiné sur l'autre côté avec une largeur standard.

Exemple: pour largeur variable ![abb13](./img/abb13.png)

Point visé 51 CN = 100:300Point visé 52 CN = 100Point visé 53 CN = 100..- Point visé 55 CN = 100Point visé 56 CN = 100..9	Mur avec largeur 300 mm Coin inséré avec un angle droit
---	---

Exemple: pour plusieurs symboles-complexes ![abb14](./img/abb14.png)

Point visé 180 CN = 100:50;100:-30;120Point visé 181 CN = 100.2.9 ou CN = 100..9Point visé 183 CN = 100..9 Point visé 185 CN = 120..9	Début de:1. Mur avec largeur 50 cm2. Mur avec largeur 30 cmClôture Fin 2ème murFin 1er murFin clôture
---	---

Symboles-complexes avec point de décalage

Vous pouvez définir la largeur avec la mesure d'un point ultérieur sur l'autre côté du symbole-complexe. Le point de décalage peut être levé sur une position quelconque de la polygone.

Exemple: ![abb15](./img/abb15.png)

Point visé 51 CN = 100Point visé 51a CN = 100.1.11Point visé 52 CN = 100Point visé 53 CN = 100.1.- Point visé 55 CN = 100Point visé 56 CN = 100.1.9	MurPoint de décalageCoin inséré avec un angle droit
---	---

Pour le dessin automatique en XML, dans le fichier .csv, dans la colonne "AT-Default" il faut l'enregistrement "BP".

Symboles-complexes avec lignes de décalage

Pour la représentation de talus, nous vous conseillons d'utiliser les lignes de décalage. La ligne de base du symbole-complexe et la relative ligne de décalage sont levées dans un groupe. Dans ce but on doit donner comme attribut un numéro de groupe et ainsi on reconnaît les lignes appartenant à ce groupe. Quand toutes les lignes sont fermées, ce numéro de groupe peut être encore utilisé pour d'autres groupes.

L'attribut doit être levé avec le premier point de la ligne.

Exemple: pour un symbole-complexe avec ligne de décalage ![abb16](./img/abb16.png)

Point visé 150 CN = 400:gn1	Point visé 151 CN = 400	Point visé 152 CN = 400	Point visé 153 CN = -400	Bord supérieur du talus, Groupe 1
Point visé 350 CN = 405:gn1	Point visé 351 CN = -405			Bord inférieur du talus, Groupe 1

Pour fossés et barrages utilisez le code de groupe pour groupes de trois.

Note: dans un groupes de trois, 3 lignes maximum peuvent exister.

Exemple pour barrage: ![abb17](./img/abb17.png)

Point visé 312 CN = 400:gn31	Point visé 313 CN = 400	Point visé 314 CN = -400	Point visé 315 CN = 405:gn31	Point visé 316 CN = 405	Point visé 317 CN = -405	Point visé 318 CN = 405:gn31	Point visé 319 CN = 405	Point visé 320 CN = -405	Bord supérieur du talus, Groupe de trois
									1
									Bord inférieur du talus, Groupe de trois
									1
									Bord inférieur du talus, Groupe de trois
									1

Exemple pour un fossé: ![abb18](./img/abb18.png)

Point visé 303 CN = 400:gn31	Point visé 304 CN = 400	Point visé 305 CN = -400	Point visé 306 CN = 405:gn31	Point visé 307 CN = 405	Point visé 308 CN = -405	Point visé 309 CN = 400:gn31	Point visé 310 CN = 400	Point visé 311 CN = -400	Bord supérieur du talus, Groupe de trois
									1
									Bord inférieur du talus, Groupe de trois
									1
									Bord supérieur du talus, Groupe de trois
									1

CodeGrafik – Levé avec codage pour décamètre à ruban

Avec le décamètre à ruban, pour les bâtiment par ex. vous n'avez pas besoin de mesurer tachéométriquement tous les coins. Sur le terrain, vous pouvez mesurer les longueurs avec un décamètre à ruban et CodeGrafik avec ces mesures, dessine le bâtiment.

Le prérequis est une ligne de base avec 2 points, à partir de laquelle l'angle droit peut être mesuré. Avec la référence de cette ligne de base la distance mesurée est appliquée en avant, en arrière, à gauche ou à droite. Le décamètre à ruban est initialisé avec le code 0 après le numéro de ligne. L'ensemble des attributs suivants définit la direction (+ pour droite, - pour gauche) et la valeur mesurée en cm. La direction est toujours référée au dernier segment inséré. Comme d'habitude, les attributs sont séparés par deux-points (:). Le code du décamètre à ruban vaut seulement pour le point courant, avec le point mesuré suivant il est désactivé automatiquement.

Exemple: ![abb19](./img/abb19.png)

Point visé 31 CN = 140	Point visé 32 CN = 140..0:-1300:+2050:-1700	Point visé 37 CN = 140..1	140..0 le décamètre à ruban commence avec la ligne avec code 140130 cm à gauche, 205 cm à droite, 170 cm à gaucheFermeture de la ligne
------------------------	---	---------------------------	--

Note: Dans le but de lever rapidement les mesure avec le ruban, ici aucune séparation entre abréviation et valeur d'attribut n'est prévue (c'est-à-dire qu'après le signe + il y a directement la valeur vers la droite).

CodeGrafik – Levé par levé séquentiel

Pour la mensuration de routes, CodeGrafik supporte le levé séquentiel.

Pour le levé, procédez le long du profil de la rue - d'un côté vers le côté opposé et retournez. Lors de cette opération, insérez le code de ligne seulement pour le premier croisement de la route: talus, trottoir, bord de la route, etc. CodeGrafik mémorise le code et l'affecte automatiquement à tous les autres points de route levés. Ainsi vous pouvez éviter de saisir le code pour les points suivants.

Les symboles comme les panneaux de signalisation peuvent être levés, sans interrompre la séquence des mesures suivantes.

Exemple: Ligne 1 = Bord inférieur du talus, Ligne 2 = Bord supérieur du talus, Ligne 3 = Bord du trottoir, Ligne 4 = Bord de la route.

En premier, les points de départ des lignes pour les points de 1 à 4 sont levés. A partir du point 5 CodeGrafik applique le levé séquentiel. A partir d'ici vous ne devez lever aucun code. Les points sont dessinés en séquence inversée. C'est à dire que le point 5 continue le bord de la route, le point 6 le bord du trottoir, le point 7 le bord supérieur du talus et le point 8 le bord inférieur du talus. Avec le point 9 recommence le tour selon le levé séquentiel.

Point visé 1 CN = 999;405:gn.1Point visé 2 CN = 406:gn.1Point visé 3 CN = 210;Point visé 4 CN = 185; - 999Point visé 5 CN = Point visé 6 CN = Point visé 7 CN = Point visé 8 CN = Point visé 9 CN = Point visé 10 CN = Point visé 11 CN = Point visé 12 CN = 1305Point visé 13 CN = Point visé 14 CN = Point visé 15 CN = Point visé 16 CN = Point visé 17 CN = -405Point visé 18 CN = Point visé 19 CN = Point visé 20 CN = -999	Codage du levé séquentiel avec le code 999405: Talus inférieur avec code pour symbole-complexe406: Talus supérieur avec code pour symbole-complexe210: Trottoir185: Bord de route-999: Fin du levé séquentielLes points de la première ligne sont déjà dessinés Les points avec un propre code sont traités comme dans un levé standard. Ainsi le levé séquentiel n'est pas interrompu1305: SignalStopLe talus inférieur est terminé et enlevé automatiquement du levé séquentiel.Note: Les nouvelles lignes peuvent être ajoutées seulement avec un nouveau levé séquentiel! Fin du levé séquentiel
---	--

Notes:

- Si un levé séquentiel n'est pas terminé et un nouveau commence, l'ancien levé séquentiel est terminé automatiquement.
- Si un point lors du levé séquentiel est omis, pour ce point est saisi ensuite le code nature 998.
- Le levé séquentiel continue aussi pour plusieurs séries.
- Si par ex. vous utilisez les codes nature pour sortir les registres de coordonnées, alors avec l'éditeur de points resp. de mesures, vous pouvez reprendre le levé séquentiel dans les points individuels.

CodeGrafik – Représentation de textes

Avec différents types de texte, il est possible d'insérer des textes préconfigurés ou libres.

Exemple: ![abb21](./img/abb21.png)

Point visé 160 MC = 185Point visé 161 MC = 185Point visé 162 MC = 185.1.9Point visé 163 MC = 185Point visé 164 MC = 185Point visé 165 MC = 185.1.9Point visé 166 MC = 900:Hauptstr.	1er Bord de route2ème Bord de routeLe texte est inséré sur le point visé 166. Etant donné que pour le code nature 900 aucun type de point n'est défini, seulement le texte est placé sur cette position.
---	--

Alternativement le texte peut être déterminé automatiquement à l'aide d'une table de conversion. Ainsi sur le terrain vous avez à saisir seulement le numéro de texte. Lors de la création du plan, le numéro de texte est remplacé par le texte prédéfini. Si le texte n'existe pas dans la table de conversion, la valeur levée est sortie.

Le nom de la table de conversion est donné dans la table d'affectation de code nature.

Exemple: ![abb22](./img/abb22.png)

Table de conversion:

1 Schotter 2 Asphalt

Point visé 160 MC = 185Point visé 161 MC = 185Point visé 162 MC = 185.1.9Point visé 163 MC = 185Point visé 164 MC = 185Point visé 165 MC = 185.1.9Point visé 166 MC = 900:2	1er Bord de route2ème Bord de routeLe texte avec le numéro 2 dans la table est inséré au lieu du point 166
---	--

Avec l'interface DXF les textes sont directement insérés.

Pour les textes orientés, l'orientation est donnée avec un point de direction. Dans ce but, le point de direction reçoit le même code nature du texte. Le point de direction n'est pas représenté.

Exemple: ![abb21](./img/abb21.png)

Point visé 160 MC = 185Point visé 161 MC = 185Point visé 162 MC = 185.1.9Point visé 163 MC = 185Point visé 164 MC = 185Point visé 165 MC = 185.1.9Point visé 166 MC = 900:Hauptstr.Point visé 167 MC = 900	1er Bord de route2ème Bord de routeLe texte est inséré au lieu du point 166. Etant donné que pour le code nature 900 aucun type de point n'est défini, seulement le texte est placé sur cette position.Le point visé 167 représente le point de direction pour le texte.
--	--

Note: Le numéro de bâtiment d'une ligne de bâtiment il vaut mieux le saisir via l'attribut de la polyligne. Ainsi l'orientation du numéro est automatiquement alignée au premier segment de la polyligne.

Textes orientés: Quand un texte est inséré sur un point, le texte avec le même code peut être orienté vers un deuxième point. Le texte du point 1 est donc orienté seulement si dans le code du point 2 il n'y a pas un texte. Si le point 2 veut être utilisé comme point de direction aussi s'il contient un texte, ce point doit être codé deux fois. Quand aucun point de direction n'existe, le texte est représenté en horizontale.

Voir exemple:

CodeGrafik – Représentation de surfaces

Sur un point d'insertion, un objet surface peut être levé. Ici le numéro de surface est transféré comme attribut.

Note pour DXF et rmGEO: L'objet surface est exporté en tant que texte normal.

CodeGrafik – Affectation de codes nature

L'affectation des codes nature aux objets graphiques est basée sur une table avec extension *.csv. L'élaboration de cette table vaut mieux d'être faite avec MS-Excel.

Dans cette table on peut décrire les objets suivants:

Type d'objet: Indentifiant du type d'objet à dessiner. Ici de suite les identifiants disponibles:

PT: Point de mesure

SY: [Symbole](../grafik/codegrafik7)

AT: [Attribut](../grafik/codegrafik5) d'un objet



Attention: L'attribut est référé à l'objet de la ligne précédente.

PL: [Polyligne](../grafik/codegrafik8)

LN: [Ligne](../grafik/codegrafik8)

SG: [Symbole-complexe](../grafik/codegrafik9)

TX: [Texte](../grafik/codegrafik12)

FL: [Surface](../grafik/codegrafik13)

GS: [Surface](../grafik/codegrafik13)

TS: [Surface](../grafik/codegrafik13)

Parti fractionnée d'immeuble

BA: [Surface](../grafik/codegrafik13)

Type d'affectation

En outre dans l'affectation de codes nature on peut définir les paramètres suivants:

LI-DEF: Définitions des identifiants pour reconnaître le type de [Ligne](../grafik/codegrafik8) .

MASSBAND-DEF: Définitions des identifiants pour reconnaître le [Codage de décamètre à ruban](../grafik/codegrafik10) .

SY-DEF: Définitions des identifiants pour reconnaître l'inversion des [Symboles](../grafik/codegrafik7) .

MESSREIHENFOLGE-DEF: Définitions des identifiants pour reconnaître le [Levé séquentiel](../grafik/codegrafik11) .

Pour la description de ces paramètres voir ci-dessous.

Chaque objet est défini dans une ligne de l'affectation de codes nature. Les colonnes suivantes dans l'affectation de codes nature définissent les propriétés correspondantes des objets:

Code nature: Le code levé sur le terrain.

Type d'objet: Type d'objet inséré dans rmMAP pour ce code nature.

Seulement pour rmMAP

Description: Description de l'objet

Nom de bloc: Pour la représentation dans rmGEO et DXF le bloc avec ce nom dans le dessin prototype, est utilisé.

Seulement pour rmGEO et DXF

Layer: Layer sur lequel l'objet est dessiné.

Seulement pour rmGEO et DXF

AT-Name: Nom de l'attribut, la valeur dans la configuration de rmMAP.

Note: Le produit rmMAP n'est pas utilisé en Suisse

AT-Default: Valeur par défaut pour l'attribut, si aucune valeur n'a été affectée. Lors de l'utilisation de points de décalage, on peut saisir ici la clé "BP" au lieu d'une valeur.

AT-DB: Il définit si l'attribut doit être enregistré aussi dans la BD de rmMAP.

0 ou vide: L'attribut n'est pas enregistré dans la BD de rmMAP,

1: L'attribut est enregistré dans la BD de rmMAP.

Orientation: Orientation de l'attribut vers le point suivant, à condition que le code nature soit le même.

Seulement pour sortie en DXF

0 ou vide: Aucune orientation

1: L'attribut est orienté

Valeurs pour symboles-complexes, surfaces, textes et attributs: Pour ces objets des informations supplémentaires sont nécessaires. Pour les symboles-complexes la largeur, pour les surfaces la désignation, pour les textes le texte et pour les attributs la valeur. Ces informations peuvent être mémorisées dans le code nature, ou dans une propre colonne. La définition qui permet à CodeGrafik de trouver les informations, se trouve dans l'affectation de codes nature, chacune dans la ligne de l'objet dans les colonnes suivantes:

Wert-ID: Valeur d'un attribut qui est repris avec une abréviation dans le code nature.

Wert-Spalte: Valeur d'un attribut qui est repris avec un nom d'attribut depuis la table des points, des points de station ou des points visés.

Wert-Pos: Valeur d'un attribut qui est repris avec la position dans le code nature

Wert-Necessary:

1: La saisie de l'attribut est obligatoire.

0: La saisie de l'attribut est optionnelle.

Wert-UebTab: Table de conversion pour l'attribut. La table de conversion peut être un fichier texte quelconque structuré avec 2 colonnes. La première colonne contient la valeur, que vous avez levé, la deuxième colonne la valeur à affecter à l'attribut. Les colonnes sont séparées par espaces ou tabulateurs. Vous pouvez utiliser aussi les jokers.

Exemple:

1 Asphalte

2 Ballast

Wert-Faktor: Les chiffres peuvent être multipliés d'un facteur, par ex. pour convertir un symbole-complexe de m en mm.

Note:

Vous pouvez remplir les valeurs pour les objets comme la largeur d'un symbole-complexe, de différentes manières. vous pouvez saisir la largeur une fois via la position dans le code nature et une fois via une abréviation. Dans ce but vous devez seulement définir les données dans les deux colonnes dans l'affectation de codes nature. CodeGrafik recherche alors la valeur de largeur dans la séquence suivante:

- D'abord via la position dans le code nature (à condition que dans la colonne "Wert-Pos" un enregistrement cohérent existe),
- ensuite via le champ correspondant de la table des points, des points de station resp. des points visés (à condition que dans la colonne "Wert-Spalte" le nom du champ existe),
- et enfin la valeur depuis le code nature est utilisée, si elle a été levée avec une abréviation (à condition que dans la colonne "Wert-ID" une abréviation est définie).

Symbols

SY-Art: Type de symbole

R: Symbole orienté - Dans rmMAP le symbole est tourné d'une valeur

P: Symbole orienté - Dans rmMAP le symbole est orienté vers un deuxième point

1: Symbole référé à 1 point

2: Symbol référé à 2 points

2XS: Symbol référé à 2 points mais mis à l'échelle seulement en direction X

3: Symbol référé à 3 points

SY-InsertMode: Il définit la position du point d'insertion du symbole.

0 au 1er points

1 au milieu entre le 1er et le 2ème point

2 au 2ème point

vide ou 3 pour le centre du symbole

SY-ZusObj: Ce symbole supplémentaire est inséré avec un symbole-2-points ou un symbole-3-points. Le symbole supplémentaire est indépendant de l'échelle d'un symbole normal. Exemple: flèche pour un symbole d'entrée. Pour les symboles-2-points, le symbole supplémentaire est tourné comme l'objet, pour les symboles-3-points il est toujours orienté vers le nord.

Seulement pour rmGEO et DXF

SY-EinsetzPkt: Point d'insertion pour le SY-ZusObj pour les symboles-2-points

vide ou M pour milieu

1 pour le premier point

2 pour le deuxième point

SY-RiCode: Pour le point de direction, selon le code, un point est inséré (sans symbole)

Echelle pour points et symboles

XSize: Pour points et symboles la dimension du bloc en direction x dans le dessin prototype, ainsi le symbole lors de l'exportation en rmGEO et DXF peut être correctement mis à l'échelle (si l'attribut est vide, le bloc prend la dimension 1)

YSize: Pour points et symboles la dimension bloc en direction y dans le dessin prototype, ainsi le symbole lors de l'exportation en rmGEO et DXF peut être correctement mis à l'échelle (si l'attribut est vide, le bloc prend la dimension 1)

XSizeMin: Pour points et symboles la dimension minimale en direction x pour le contrôle des erreurs

XSizeMax: Pour points et symboles la dimension maximale en direction x pour le contrôle des erreurs

YSizeMin: Pour points et symboles la dimension minimale en direction y pour le contrôle des erreurs

YSizeMax: Pour points et symboles la dimension maximale en direction y pour le contrôle des erreurs

XSize-ID: Abréviation pour reconnaître l'échelle du point ou du symbole en direction x

XSize-Pos: Position de l'attribut dans le code nature avec l'échelle du point ou du symbole en direction x

YSize-ID: Abréviation pour reconnaître l'échelle du point ou du symbole en direction y

YSize-Pos: Position de l'attribut dans le code nature avec l'échelle du point ou du symbole en direction y

Rotation: Pour les points et symboles la rotation du bloc en gon pour la sortie en DXF

SG-BreiteMin: Largeur minimale du symbole-complexe pour le contrôle des erreurs

SG-BreiteMax: Largeur maximale du symbole-complexe pour le contrôle des erreurs

PosRechts, PosHoch: Point d'insertion pour le numéro de point et les attributs à partir du point

Seulement pour rmGEO et DXF

Komplex-Def: Ici vous définissez les objets à assembler dans un objet complexe. Chaque objet complexe a un propre numéro. Ici la B définit l'objet de base et la lettre T les sous-objets. Le numéro de l'objet complexe suit séparé par deux-points.

Exemple:

Objektyp CouvercleRondChambre	Komplex-Def T:1B:1	Description Sous-objet pour l'objet complexe 1Objet de base
--------------------------------------	---------------------------	--

Komplex-Diff: Distance maximale entre les points d'insertion des sous-objets d'un objet complexe en [m]

Massband-Pos: Numéro d'attribut, à partir duquel, les valeurs fixes pour la mesure avec décamètre à ruban sont utilisées (à condition que le code de géométrie pour la mesure avec décamètre à ruban a été donné). Ceci indépendamment d'une abréviation avant l'attribut a été donné ou pas.

Sortie de textes en DXF:

TX-Stil: Style de texte depuis le dessin prototype

TX-Hoehe: Hauteur du texte

Aperçu sur les colonnes

Du moment que pas toutes les colonnes ne sont pertinentes pour tous les objets, on donne en bas une liste de toutes les colonnes et des définitions possibles. Avec "J" on identifie les colonnes pertinentes pour les objets correspondants:

Type de point standard

Pour tous les points qui ont été levés sans code nature, un code standard peut être prévu.

Dans ce but dans l'affectation de codes nature un code nature standard est inséré.

Exemple:

A	B	C
Genre d'objet	Code nature	Type d'objet
PT	Standard	Haus

Symboles-complexes avec lignes de décalage

Pour les symboles-complexes avec lignes de décalage vous définissez seulement la ligne sur laquelle le symbole-complexe est inséré. La ligne de décalage n'est pas reprise dans la table en tant que symbole-complexe.

Exemple: Pour un talus vous définissez une polyligne avec le code nature 400 et un symbole-complexe pour le type BöschOben (bord supérieur). Avec le code 405 vous définissez la polyligne pour le type BöschUnten (bord inférieur). Lors du levé, CodeGrafik reconnaît que les deux lignes vont ensemble, du moment qu'elles ont été levées avec le même numéro de groupe.

Définitions des identifiants:

Genre d'objet	Code nature	Type d'objet	Description
LI-DEF	99	LinieAnfang	Code du début d'une ligne (si aucun code de fin de ligne n'est utilisé)
LI-DEF	9	LinieEnde	Fin d'une ligneExemple: 100..9 termine la ligne avec code nature 100
LI-DEF	-	LinieEndeVorMc	Fin d'une ligneExemple: -100 termine la ligne avec code nature 100
LI-DEF	-	LinieEndeVorGeometrieCode	Ende d'une ligneExemple: 100..- resp. 100..-33 termine la ligne avec code nature 100. Nécessaire en association avec un point de fuite ou un angle droit à la fin d'une ligne
LI-DEF	1	LinieSchliessen	Ferme la ligne sur le point de départExemple: 100..1
LI-DEF	2	LinieUebergang	Après un arc tangent, on continue avec une droiteExemple: 100..2
LI-DEF	33	FluchtPkt	Point de fuiteExemple: 100..33Il est possible aussi avec une abréviation d'attributExemple: 100..abst=33
LI-DEF	3	FluchtPktMitAbst	Point de fuite avec une distance définieExemple: 100..3:300
LI-DEF	4	Bogen	ArcExemple: 100..4
LI-DEF	5	Tangentenbogen	Arc tangentExemple: 100..5
LI-DEF	6	Kreis	CercleExemple: 100..6
LI-DEF	7	Rechteck	RectangleExemple: 100..7
LI-DEF	8	Parallelogramm	ParallelogrammeExemple: 100..8
LI-DEF	44	ReWinkelLinks	Angle droit vers la gaucheExemple: 100..44Lors d'une prolongation à angle droit de la ligne sur le point de début ou de fin, la longueur de la prolongation est saisie dans la colonne Wert-Faktor de cette ligne. Le défaut est 1 m
LI-DEF	66	ReWinkelRechts	Angle droit vers la droiteExemple: 100..66Lors d'une prolongation à angle droit de la ligne sur le point de début ou de fin, la longueur de la prolongation est saisie dans la colonne Wert-Faktor de cette ligne. Le défaut est 1 m
LI-DEF	0	Massbandkodierung	Codage de décamètre à rubanExemple: 100..0Si un facteur doit être appliqué aux mesures avec décamètre à ruban, le facteur peut être saisi dans la colonne Wert-Faktor de cette ligne.
LI-DEF	11	BreitenPkt	Point de décalage pour un symbole-complexe avec largeur variableExemple: 100..11
LI-DEF	22	Umdrehen	Il tourne la polyligne, pour laquelle le code a été donné, incl. le symbole-complexe. Seulement pour rmMAP.Exemple: 100..22
LI-DEF	gn	Gruppierung	Groupe de symboles-complexes avec lignes de décalageExemple: 100:gn1
LI-DEF	gn3	Gruppierung3Linien	Groupe de trois de symboles-complexes avec lignes de décalage (pour fossées et barrages)Exemple: 100:gn31
LI-DEF	55	AusrundenStart	A partir d'ici les segments de ligne suivants sont arrondis (seul. pour dessin automatique vers XML)Exemple: 100..55
LI-DEF	56	AusrundenEnde	A partir d'ici les segments de ligne précédents sont arrondis (seul. pour dessin automatique vers XML)Exemple: 100..56
MASSBAND-DEF	-	Links	Codage de décamètre à ruban vers la gaucheExemple: 100..0:-300
MASSBAND-DEF	V	Vorne	Codage de décamètre à ruban en avantExemple: 100..0:v300
MASSBAND-DEF	+	Rechts	Codage de décamètre à ruban vers la droiteExemple: 100..0:+300
MASSBAND-DEF	Z	Zurueck	Codage de décamètre à ruban en arrièreExemple: 100..0:z300
MASSBAND-DEF	B	Beenden	Codage de décamètre à ruban (terminer)Exemple: 100..0:b
MASSBAND-DEF	S	Schliessen	Codage de décamètre à ruban (fermer)Exemple: 100..0:s
SY-DEF	-	Symbolumkehrung	Inversion du symboleExemple: -100
SY-DEF	9	SymbolUmkehrungGeometrieCode	Inversion du symboleExemple: 100..9

MESSREIHENFOLGE-DEF	999	Start	Start du levé séquentiel
MESSREIHENFOLGE-DEF	999	Ende	Fin du levé séquentiel
MESSREIHENFOLGE-DEF	998	Auslassen	Omission d'un point dans la séquence de la mesure
MESSREIHENFOLGE-DEF	997	Fuellcode	Code utilisé seulement pour le remplissage. Ainsi il est possible de reprendre l'option code nature lors d'une importation de données aussi pour un levé séquentiel
MESSREIHENFOLGE-DEF	996	Hinzufuegen	Pour lever une nouvelle ligne dans la séquence de mesures
MESSREIHENFOLGE-DEF	995	Ignorieren	Le point n'est pas utilisé dans la séquence de mesures

Modèle de terrain

Création d'un nouveau modèle

Création d'un nouveau modèle dans un dessin existant ou nouveau.

Geländemodell / Neues Modell anlegen Darstellungsmanager / Geländemodell / Klick auf ein vordefiniertes Modell

Appelez la commande.

Un dialogue avec les propriétés du modèle s'ouvre.

Saisissez dans la ligne "Nom" le nom pour le nouveau modèle. Le nom doit être différent des noms des autres modèles.

Après la confirmation sur le bouton , le nouveau modèle est créé.

❗ Après la création du modèle, vous avez la possibilité d'attribuer des données au modèle même - voir chapitre [Attribuer les données](#).

Alternative: Comme option, vous pouvez saisir des informations supplémentaires. Si les données de modèle doivent être exportées en format REB, saisissez une valeur valable (10-89) pour l'horizon REB.

Description: Décrivez le modèle, e.g. "Mensuration de l'ancien état".

Date de mesure .

Opérateur: Réservez pour votre nom ou vos initiales.

Gabarits de modèles En standard avec rmDATA GeoMapper sont livrés des gabarits pour différents modèles.

Vous pouvez personnaliser ces gabarits avec le Gestionnaire d'objets selon vos exigences (voir chapitre [Gestionnaire d'objets](#)). Vous pouvez sélectionner un gabarit pour un nouveau modèle dans la ligne "Type".

❗ Vous pouvez modifier tous les attributs de modèle aussi plus tard avec les propriétés de modèle. Une description ultérieure sur les attributs qui se trouvent dans les onglets "Général", "Graphique" et "Graphique avancé", est disponible au chapitre [Gestionnaire des propriétés](#).

❗ Dans un dessin il est possible de gérer plusieurs modèles à choix.

Afficher/masquer les éléments de modèle

Gestion de la visibilité des éléments d'un modèle tels que les points, les lignes de rupture, le contour, le maillage ou les courbes de niveau.

Modèle de terrain / Afficher/masquer éléments de modèle

Appelez la commande.

Tous les modèles du dessin sont affichés dans un dialogue.

Pour chaque modèle, vous pouvez afficher ou masquer les différents éléments. Les éléments sont:

Tout Afficher/masquer l'ensemble des éléments de modèle

Maillage

Courbes de niveau

Points

Lignes de rupture

Contours de modèle

▢

Attribuer les données de modèle

Attribution au modèle actif de données existantes appartenant à un autre modèle.

Menu: [Modèle de terrain / Attribuer les données]

Appelez la commande.

Le programme vous invite à sélectionner un ou plusieurs points ou polygones, qui doivent être ajoutés au modèle actif.

Un dialogue s'affiche, dans lequel vous pouvez attribuer les objets sélectionnés sur la base de types d'objet:

▢

Tous les objets sélectionnés de GeoMapper sont ajoutés au modèle actif.

A ce moment vous pouvez automatiquement calculer à nouveau le modèle actif, en appuyant sur **Oui** à la question posée par le programme.

 De cette façon, après l'attribution, vous avez tout de suite un modèle de terrain disponible pour d'autres calculs!

La commande est répétée, jusqu'à ce que vous appuyez sur **Esc**.

 Les objets qui font déjà partis du modèle actif, sont automatiquement ignorés, cela signifie que vous ne devez pas faire attention à ne pas attribuer deux fois les mêmes objets.

 Si vous devez attribuer plusieurs objets à la fois, il est conseillé de faire une sélection par rectangle, plutôt que de sélectionner chaque objet.

Calcul du modèle actif

Calcul d'un modèle actif et génération du maillage triangulaire et des courbes de niveau

Modèle de terrain / Calculer modèle actifBarre multifonctionnelle / Cliquer sur la croix sur fond rouge

▢

 Avant de calculer un modèle, il faut suivre les étapes suivantes:

- Créer le modèle
- Importer les données
- Attribuer les données

Sélectionnez le modèle à calculer sur la barre multifonctionnelle

▢

Appelez la commande. Le modèle actif est calculé, les courbes de niveau et le maillage des triangles sont générés. Si le modèle est actuel, il est indiqué dans la barre d'état par une coche sur fond vert:

▢

Lors du calcul, GeoMapper effectue un nettoyage des données. Pour plus d'informations, voir [modèle de terrain. nettoyage](#).

 Les surfaces données dans un modèle de terrain sont déterminées sans réduction.

Correction des données avant de calculer le modèle

Le nettoyage du modèle détecte les inconsistances dans la base de données et les corrige, autrement il vous informe de leur présence. Avant de créer le modèle, rmDATA GeoMapper vérifie si les données du modèle sont consistantes. Cela signifie que chaque point du modèle, doit avoir une altitude univoque.

Les violations de cette condition vérifiées sont les suivantes:

Grappe de points: Il s'agit des points qui se trouvent, dans une tolérance donnée, sur les mêmes coordonnées, le programme essaye de les réunir.

Nettoyage automatique: Quand la différence d'altitude des points dans une grappe est inférieure à la tolérance de nettoyage altimétrique, le nettoyage (la moyenne) est exécuté automatiquement et protocolée.

Nettoyage manuel: Quand la différence d'altitude est supérieure à la tolérance de nettoyage altimétrique, un message est affiché et le nettoyage doit être exécuté manuellement.

Point sur ligne: Quand un point, dans une tolérance donnée, se trouve sur une ligne (ligne de rupture ou contour du modèle), le programme essaye d'insérer dans la ligne, un sommet supplémentaire.

Le **Nettoyage** se fait **automatiquement**, quand la différence d'altitude entre le point et le segment de ligne est inférieure à la tolérance de nettoyage altimétrique.

Le **Nettoyage** doit se faire **manuellement**, quand la différence d'altitude entre le point et le segment de ligne est supérieure à la tolérance de nettoyage altimétrique.

Point d'intersection: Quand deux lignes se intersectent, le programme essaye d'insérer un sommet ultérieur dans les deux lignes.

Le **Nettoyage** se fait **automatiquement**, quand la différence d'altitude entre les deux lignes au point d'intersection est inférieure à la tolérance de nettoyage altimétrique.

Le **Nettoyage** doit se faire **manuellement**, quand la différence d'altitude entre les deux lignes au point d'intersection est supérieure à la tolérance de nettoyage altimétrique.

❶ Le modèle est calculé seulement quand tous les problèmes de nettoyage ont été résolus. Les étapes 1), 2) et 3) sont traitées de manière séquentielle. C'est-à-dire la vérification des points qui se trouvent sur des lignes, se fait seulement après que tous les grappes de points (automatiquement ou manuellement) aient été nettoyées.

❶ Le **Nettoyage automatique** est donc exécuté uniquement si la tolérance altimétrique n'est pas dépassée. Voir [Paramètres de fichier](#).

❶ Les problèmes de nettoyage sont sortis sur le protocole, où une liaison amène directement à la position concernée sur le plan! Ces problèmes doivent être **nettoyés manuellement**.

Échanger les arêtes de triangulation

Adaptation du maillage des triangles.

Menu: [Modèle de terrain / Échanger les arêtes de triangulation]

Un quadrilatère peut toujours être fractionné en deux genres de deux triangles. Avec la commande pour échanger les arêtes de triangulation, il est possible de changer la disposition des deux triangles dont le quadrilatère est fractionné.



Avant:



Après:



Appelez la commande.

Sélectionnez une arête du maillage des triangles. L'arête est supprimée et remplacée par la nouvelle arête.

Appuyez **[Enter]** ou sélectionnez **Finir** depuis le menu contextuel.

Dans le prochain dialogue définissez si sur les nouvelles arêtes il faudrait créer des lignes de rupture.

Sélectionnez **[Oui]**, pour créer les lignes de rupture

Sélectionnez **[Non]**, pour remplacer uniquement les arêtes.



Quand le modèle est calculé à nouveau, aussi le maillage des triangles est créé à nouveau. Il est donc conseillé lors de l'échange des arêtes de triangulation de choisir l'option "Créer les lignes de rupture". Ainsi cette attribution est fixée.

Supprimer une attribution

Suppression de l'attribution de données à un modèle de terrain.

Menu: **[Modèle de terrain / Supprimer attribution]**

La commande détache des données de modèle tels que les points de modèle, lignes de rupture ou contours de modèle depuis un modèle de terrain.



Les données de base mêmes ne sont en aucun cas supprimées!

Appelez la commande.

Sélectionnez directement sur le graphique chaque objet que vous désirez supprimer.

Vous pouvez sélectionner des objets individuels avec **[Ctrl]** + **[Bouton gauche de la souris]** ou avec une fenêtre de sélection.

Avec l'option **Finir** vous terminez la sélection graphique.

Alternative

Sélectionnez l'option **Tout**, pour supprimer toutes les données de modèle.

Alternative

Utilisez le **Filtre**, pour supprimer des données de modèle bien déterminées.



Les objets qui ne font pas partie du modèle actif, sont automatiquement ignorés, il n'est donc pas nécessaire de faire attention à ne pas sélectionner d'objets non attribués.



Cette commande ne supprime pas le modèle, de manière à ce que les propriétés du modèle ne soient pas perdues.

Alternative

Modifier l'attribution dans la fenêtre des propriétés Quand l'application Modèle de terrain est active, on peut modifier l'attribution du modèle, directement dans la fenêtre des propriétés:

Sélectionnez l'objet.

Dans la fenêtre des propriétés tous les modèles du fichier sont listés.

Modifiez l'attribution ou sélectionnez "Non utilisé" pour ne pas considérer l'objet dans le modèle.

Suppression d'un modèle

Suppression d'un modèle de terrain

Menu: **[Modèle de terrain / Supprimer modèle]**

Appelez la commande.

Un dialogue avec la liste de tous les modèles du dessin, s'ouvre.

Sélectionnez les modèles à supprimer.

Appuyez sur **[OK]**, pour supprimer les modèles sélectionnés.

Les modèles sélectionnés sont supprimés, les données de base sont toutefois conservées.

Alternative

Sélectionnez un modèle de terrain et sélectionnez **Supprimer modèle** depuis la barre multifonctionnelle resp. le menu.

❗ Si vous sélectionnez le modèle courant actif, le programme vous demandera si vous désirez vraiment le supprimer.

Charger un modèle de référence

Importation de modèles existants depuis d'autres dessins

Menu: [Modèle de terrain / Charger modèle de référence]

Pour comparer le modèle courant avec des modèles d'autres dessins, importez-les comme modèles de référence. Le modèle de référence est importé seulement avec le maillage de triangles et les courbes de niveau. Les autres données ou définitions ne sont pas importées. De cette manière vous pouvez, par exemple, déterminer les différences de volume avec des modèles d'autres dessins. Appelez la commande.

Le dialogue pour chercher et ouvrir un dessin s'ouvre.

Les modèles du dessin choisi sont lu et listés dans le dialogue.

Les modèles non calculés sont aussi représentés dans le dialogue, mais ils ne peuvent pas être importés.

Cochez dans la liste les modèles que vous désirez importer dans le dessin.

❗ Le modèle de référence chargé dans le dessin courant ne peut pas être calculé à nouveau, car ce modèle ne possède pas ici les données de base.

Contour de modèle automatique

rmDATA GeoMapper encadre automatiquement tous les points de GeoMapper avec un contour de modèle. Si le contour de modèle existe déjà, cette commande n'est pas disponible. **Modèle de terrain / Contour de modèle automatique**

Appelez la commande.

Le contour est calculé sur la base du modèle calculé. Il correspond à l'enveloppe convexe autour du modèle.

Alternative

Sélectionnez un modèle sur le graphique.

Appelez la commande depuis la barre multifonctionnelle resp. le menu contextuel.

Si nécessaire affinez le contour de modèle. A ce but vous pouvez utiliser toutes les commandes disponibles pour les polygones.

❗ Lors de la création ou modification du contour de modèle, le modèle n'est plus actuel. Calculez à nouveau le modèle.

❗ La commande est disponible uniquement si le modèle est déjà calculé. Une enveloppe convexe est créée autour du modèle.

❗ GeoMapper reconnaît automatiquement sur la base des données, s'il s'agit d'un contour de modèle extérieur ou intérieur. Si vous désirez donc insérer un contour de modèle intérieur (e.g. autour d'une maison), appelez en premier la commande **Contour de modèle automatique**. Après sélectionnez la polygone de la maison et, dans le gestionnaire des propriétés, définissez cette polygone comme contour de modèle. Ainsi faisant les courbes de niveau internes à la maison seront épargnées.

Modifier le contour du modèle

Modification du contour de modèle existant.

Modèle de terrain / Modifier contour de modèle

Appelez la commande.

La sélection multiple est active

❶ Lors de la sélection multiple tous les triangles, qui intersectent la ligne sélectionnée, sont sélectionnés.

Sélectionnez le point de départ.

Sélectionner le point d'arrivée.

Les triangles sélectionnés sont enlevés du contour du modèle.

Cliquez sur **Finir** pour terminer la commande.

Alternative

Appelez la commande.

Choisissez la sélection simple.

❶ Lors de la sélection simple les triangles sont sélectionnés un par un.

Sélectionnez un point.

Cliquez sur **Appliquer**.

Les triangles sélectionnés sont enlevés du contour du modèle.

Cliquez sur **Finir** pour terminer la commande.

❶ Après la modification du contour le modèle est calculé à nouveau.

❶ La commande fonctionne seulement si le modèle est déjà calculé et possède un contour.

❶ La commande est disponible seulement pour les contours extérieurs.

❶ Si lors de la sélection on change la méthode de sélection, les triangles déjà ajoutés sont supprimés. La sélection est redémarrée.

Insertion d'étiquettes

Insertion manuelle des étiquettes sur les courbes de niveau ou automatique via la configuration du modèle.

Menu: [Modèle de terrain / Ajouter étiquettes courbes de niveau]

Selon les propriétés du modèle, les courbes de niveau principales sont étiquetées automatiquement. Avec cette commande vous pouvez insérer des étiquettes pour d'autres courbes de niveau dans des positions déterminées.

Appelez la commande.

Choisissez une des options suivantes:

Insérer simple: Tant qu'aucune position pour l'étiquette n'a été choisie, l'altitude de la courbe de niveau la plus proche est affichée temporairement. Après avoir choisi la position, la courbe de niveau la plus proche est étiquetée.

Insérer ligne directrice: Dessinez une ligne directrice (Polyligne) et donnez l'intervalle désiré. Le long de cette ligne directrice, les courbes de niveau seront étiquetées avec l'intervalle donné.

❶ L'intervalle est à saisir en mètres.



Les étiquettes simples insérées manuellement, lors d'un éventuel nouveau calcul du modèle sont effacées. La motivation pour ce comportement est qu'à cause d'une modification et nouvelle création du modèle, les courbes de niveau peuvent avoir un autre chemin et les étiquettes relatives peuvent être erronées.

Alternative: La création d'étiquettes de courbes de niveau se fait par la configuration du modèle.
Appelez le Gestionnaire des propriétés et sélectionnez avec la souris le modèle calculé.
Les propriétés du modèle courant sont affichées dans le Gestionnaire des propriétés.
Allez sur l'onglet "Graphique" et là dans les catégories "Courbes de niveau Intervalle 1/2".
Si vous désirez étiqueter les courbes de niveau dans d'autres intervalles, modifiez l'attribut "Equidistance" sous "Courbes de niveau Intervalle 1/2". Une équidistance = 0 conduit à un affichage "normal" des courbes de niveau de cette intervalle, c'est à dire sans étiquette.
Modifiez la couleur et l'épaisseur de ligne avec les attributs correspondants.
Modifiez le texte de la courbe de niveau avec l'attribut "Texte". Dans ce dernier, par défaut est inséré le texte "<Elévation#0>". Le chiffre après le caractère "#", donne le nombre de décimales de l'altitude. En plus, devant et derrière l'expression, il est possible d'insérer un texte entre les chevrons, e.g. "<Elevation#2> m"

Modifier les étiquettes des courbes de niveau

Déplacer les étiquettes créées le long des courbes de référence correspondantes.

Modèle de terrain / Modifier étiquettes courbes de niveau

-  Vous pouvez modifier seulement les étiquettes que vous avez insérées manuellement. Les étiquettes qui ont été créées sur la base du gabarit de modèle, avec cette commande ne sont pas modifiables.

Appelez la commande.

Toutes les étiquettes modifiables sont marquées avec une croix rouge. Sélectionnez une étiquette. Pour les étiquettes qui ont été insérées le long de lignes directrices, cette ligne est marquée en rouge.

Pour les simples étiquettes, déplacez la croix rouge sur une autre position sur la même courbe de niveau. Pour les séries d'étiquettes le long d'une ligne directrice, vous avez deux possibilités:

déplacer les étiquettes individuellement (comme décrit ci-dessus) ou

modifier la ligne directrice, en déplaçant, insérant ou supprimant des sommets.

Appuyez sur **Enter** ou sélectionnez l'option **Finir** depuis le menu contextuel.

Alternative

Quand vous décidez de modifier une ligne directrice, le programme vous offre les options **Déplacer** et **Intervalle**.

Si vous choisissez l'option **Déplacer** vous pouvez directement modifier la ligne.

Si vous choisissez l'option **Intervalle** le programme vous invite à saisir un nouvel intervalle.



L'étiquette "1068,00 m" a été insérée manuellement. Elle est marquée avec une croix rouge, et peut être déplacée. L'étiquette "1070,00 m" au contraire ne peut pas être déplacée.

Suppression des étiquettes

Suppression des étiquettes insérées.

Menu: [Modèle de terrain / Supprimer étiquettes courbes de niveau]

-  Vous ne pouvez supprimer que les étiquettes que vous avez inséré manuellement. Les étiquettes créées sur la base du gabarit de modèle ne peuvent pas être supprimées avec cette commande.

Appelez la commande.

Sélectionnez une étiquette insérée. Toutes les étiquettes supprimables sont marquées avec une croix rouge. Pour les étiquettes qui ont été insérées le long de lignes directrices, cette ligne est marquée en rouge.

Pour les étiquettes simples, sélectionnez la croix rouge. Pour les étiquettes créées le long la ligne directrice, sélectionnez cette ligne.

Si nécessaire sélectionnez d'autres étiquettes ou lignes directrices.

Appuyez sur **Enter** ou sélectionnez **Finir** depuis le menu contextuel.

Volume entre 2 modèles

Calcul de volumes par différence entre deux modèles.

Menu: [Modèle de terrain / Volume entre 2 modèles]

Appelez la commande.

Sélectionnez dans le dialogue le deuxième modèle. Le premier modèle est par défaut le modèle actif.

Entréez **optionnellement** l'épaisseur de la couche de terre végétale à considérer pour le calcul. Dans le cas où vous ne désirez pas considérer la couche de terre végétale, il faut simplement désactiver l'option correspondante dans le dialogue.

Cliquez sur [Calculer]. Les volumes sont calculés et sorties dans le protocole.

Autres paramètres dans le dialogue:

Dessiner les prismes: Dans le graphique, sont représentés les prismes et leur volume est étiqueté.

Dessiner la ligne d'intersection: Si les surfaces s'intersectent, dans le graphique est dessinée la ligne d'intersection.

Créer fichier REB: Les volumes sont exportés dans un fichier ASCII au format REB.

Créer fichier CSV: Les volumes sont exportés dans un fichier ASCII. Les valeurs sont séparées par un séparateur. Le fichier peut être ouvert avec le programme *MS Excel*.

❗ Le volume de la couche de terre végétale est déterminé considérant l'épaisseur donnée à partir de la surface du modèle calculé. Pour le calcul de volume du modèle, est soustrait l'épaisseur de terre végétale de chaque point du modèle. Le décapage de terre végétale déterminé, qui correspond à un abaissement du modèle, est imprimé dans le protocole.

❗ Dans le protocole, sont créés les liens aux fichiers de sortie (REB et/ou CSV). Pour pouvoir ouvrir ces fichiers directement depuis le protocole, il est nécessaire qu'un programme soit attribué dans Windows, à cet extension de fichier. Pour de plus amples informations, consultez la documentation du système d'exploitation ("*Assigner un fichier à un programme*").

⚠ Dans le cas où il ne serait pas possible de déterminer les lignes d'intersection entre les deux modèles, avec la précision souhaitée, il sortirait dans le protocole un avertissement correspondant, le calcul sera interrompu et aucun résultat ne sera produit. Dans ce cas vous avez deux possibilités: 1. Le modèle doit être modélisé de manière plus précise (avec l'ajout de points additionnels) ou 2. La Tolérance de nettoyage altimétrique doit être abaissée (Valeur par défaut : 5 cm).

❗ Vous pouvez aussi calculer le volume sur une surface délimitée, soit en créant une limite de volume via la commande **Créer** soit avec l'option **Calculer tout** pour calculer le volume total entre les limites du modèle. Le choix de cette option est disponible directement depuis la barre d'options. Voir aussi [Dessiner limite de volume] (`../gelaendemodell/volumengrenzezeichnen`)

Volume entre un modèle et un plan

Calcul de volumes entre un modèle de terrain et une altitude constante.

Menu: [Modèle de terrain / Volume entre modèle et plan]

Appelez la commande.

Sélectionnez le modèle.

Entréez **optionnellement** l'épaisseur de la couche de terre végétale à considérer pour le calcul. Dans le cas où vous ne désirez pas considérer la couche de terre végétale, il faut simplement désactiver l'option correspondante dans le dialogue.

Saisissez l'altitude du plan.

Cliquez sur [Calculer].

Autres paramètres dans le dialogue:

Dessiner les prismes: Dans le graphique, sont représentés les prismes et leur volume est étiqueté.

Dessiner la ligne d'intersection: Si le modèle intersecte le plan, dans le graphique est dessinée la ligne d'intersection.

Créer fichier REB: Les volumes sont exportés dans un fichier ASCII en format REB.

Créer fichier CSV: Les volumes sont exportés dans un fichier ASCII. Les valeurs sont séparées par un séparateur. Le fichier peut être ouvert avec le programme *MS Excel*.

❶ Le volume de la couche de terre végétale est déterminé considérant l'épaisseur donnée à partir de la surface du modèle calculé. Pour le calcul de volume du modèle, est soustrait l'épaisseur de terre végétale de chaque point du modèle. Le décapage de terre végétale déterminé, qui correspond à un abaissement du modèle, est imprimé dans le protocole.

❶ Dans le protocole sont créés les liens aux fichiers de sortie (REB et/ou CSV). Pour pouvoir ouvrir ces fichiers directement depuis le protocole, il est nécessaire qu'un programme soit attribué dans Windows, à cet extension de fichier. Pour de plus amples informations, consultez la documentation du système d'exploitation ("*Assigner un fichier à un programme*").

⚠ Dans le cas où il ne serait pas possible de déterminer la ligne d'intersection avec la précision souhaitée, il sortirait dans le protocole un avertissement correspondant, le calcul sera interrompu et aucun résultat ne sera produit. Dans ce cas vous avez deux possibilités: 1. Le modèle doit être modélisé de manière plus précise (avec l'ajout de points additionnels) ou 2. La Tolérance de nettoyage altimétrique doit être abaissée (Valeur par défaut : 5 cm).

❶ Vous pouvez aussi calculer le volume sur une surface délimitée, soit en créant une limite de volume via la commande **Créer** soit avec l'option **Calculer tout** pour calculer le volume total entre les limites du modèle. Le choix de ces options est disponible directement depuis la barre d'options. Voir aussi [Dessiner limite de volume] (`../gelaendemodell/volumengrenzezeichnen`)

Supprimer un calcul de volume

Suppression du projet de calculs de volumes visualisés.

Menu: [Modèle de terrain / Supprimer calcul de volume]

Appelez la commande.

Confirmez la question suivante en cliquant sur **Oui**.

⚠ Tous les calculs de volumes jusqu'ici effectués, sont non seulement masqués, mais supprimés du projet et du graphique, de manière permanente!

❶ Les protocoles de calculs restent par contre non modifiés. Dans le cas où le projet ne contiendrait aucun calcul de volume de GeoMapper alors il ne s'affichera aucun avertissement et la commande sera interrompue.

Dessiner les limites de volume

Dessin d'une nouvelle ligne de délimitation pour le calcul de volumes.

Appelez la commande. Sélectionnez des points existants ou construisez de nouveaux points.

Fermez les limites de volume au point de départ.

Terminez la construction des limites avec **Enter** ou en choisissant l'option **Finir** du menu contextuel.

❶ Les limites de volumes n'appartiennent pas à un modèle déterminé, mais ils peuvent être utilisés en tant que contour pour tous les modèles.

- ❶ Pour les limites de volumes il est possible d'utiliser également les arcs. Lors du calcul des prismes, est exécutée une segmentation selon les paramètres du projet **Paramètres de projet - Paramètres NTM - Interpolation - Flèche maximale pour l'interpolation d'arc**

Intersection d'une surface projetée

Intersection d'une surface projetée

Construction de talus et intersection avec la surface du modèle de terrain

Menu: [Modèle de terrain / Intersecter la surface projeté]

A partir d'une ligne de construction en 3D, un talus ou une tranchée est dessiné avec un angle donné jusqu'à atteindre la surface du modèle de terrain.

Figure: Surface projetée avec talus et tranchée (Affichage exemplaire!)

Dessinez une ligne de construction qui délimite la surface projetée.

- ❶ Alternative Dans le menu contextuel de la commande, est disponible l'option "Créer". Avec cette option, la commande [Créer ligne de construction](#) est démarrée.

Appelez la commande.

Saisissez l'angle de talus et l'angle de tranchée .

Tous les angles peuvent être saisis en Degré, Gon, pente ou rapport de talus.

- ❶ Un rapport de talus de 1:2 produit une différence d'altitude de 1 m sur 2 m en horizontale. Un rapport de talus de 2:1 est donc plus raide qu'un rapport de 1:2.

Distance standard automatique : De façon à ce que le maillage de la nouvelle surface soit correct, des sommets sont ajoutés pour le maillage de triangles. La distance entre les sommets peut être déterminée automatiquement ou fixée par l'utilisateur.

Créer un nouveau modèle : Le talus est intersecté avec le modèle actif. Si vous désirez que la géométrie du modèle actif soit gardée, créer un nouveau modèle et donnez-lui un nom.

Cliquez ensuite sur le bouton **Construire**.

Sélectionnez la ligne de construction précédemment dessinée.

Définissez le côté de la ligne où le talus doit être créé.

- ❶ Au cas où vous avez à calculer une série de surfaces projetées similaires, vous pouvez utiliser aussi la [Comande multiple](#) correspondante.

⚠ La fonction est disponible seulement si l'application *Modèle de terrain* est activée.

Intersection d'une surface projetée (multiple)

Construction en une étape de plusieurs surface projetées dans un modèle de terrain existant.

Menu: [Modèle de terrain / Intersecter la surface projetée (multiple)]

S'il est prévu resp. possible, de créer plusieurs surfaces projetées avec les mêmes angles de talus et de tranchée dans un modèle de terrain, alors cette commande permet de raccourcir ce calcul répétitif.

Mettez à disposition les contours des surfaces projetées en tant que polygones 3D.

- ❶ Ici vous pouvez utiliser des polygones dotées d'informations d'altitude. Alternative Sinon utilisez la commande [Dessiner ligne de construction](#).

Appelez la commande.

Saisissez l'angle de talus et l'angle de tranchée.

Tous les angles peuvent être saisis en Degré, Gon, pente ou rapport de talus.

- ① Un rapport de talus de 1:2 produit une différence d'altitude de 1 m sur 2 m en horizontale. Un rapport de talus de 2:1 est donc plus raide qu'un rapport de 1:2.

Distance standard automatique : De façon à ce que le maillage de la nouvelle surface soit correct, des sommets sont ajoutés pour le maillage de triangles. La distance entre les sommets peut être déterminée automatiquement ou fixée par l'utilisateur.

Créer un nouveau modèle : Le talus est intersecté avec le modèle actif. Si vous désirez que la géométrie du modèle actif soit gardée, créer un nouveau modèle et donnez-lui un nom.

Cliquez ensuite sur le bouton **Construire**.

Sélectionnez les lignes de construction l'une après l'autre dans la séquence dans laquelle elles doivent être insérées.

- ⚠ La séquence peut influencer de manière déterminante le résultat - spécialement pour des surfaces projetées très proches.

Sélectionnez où en général créer le talus **Intérieur** ou **Extérieure**.

GeoMapper calcule les surfaces projetées de manière itératif et applique le résultat définitif au modèle sélectionné.

- ① Cette variante de commande ne permet pas la possibilité de donner des angles différents pour chaque coté de surface projetée. Si vous devez quand-même construire des talus avec angles différents, utilisez la [commande standard](#). Selon la situation du terrain on peut utiliser plus efficacement une combinaison des deux commandes.

- ⚠ La fonction est disponible seulement si l'application *Modèle de terrain* est activée.

Affectation de l'altitude à un objet

Affectation de l'altitude du modèle actif à un objet

Menu: [Modèle de terrain / Affecter altitude à un objet]

- ⚠ Pour cette commande, un *modèle actif* calculé et possédant une surface valable doit exister. Autrement l'exécution de la commande est interrompue.

Appelez la commande.

Sélectionnez sur le graphique les objets à traiter.

Alternative

Tout d'abord, sélectionnez les objets sur le graphique.

Démarrez la commande.

Les objets sélectionnés dans le graphique sont représentés sur la surface du modèle actif. C'est à dire que les objets reçoivent l'altitude qui auraient pu être placée dans la même position mais sur la surface du modèle actif.

Points: Au point, est affectée l'altitude du modèle actif. Le type d'objet n'est pas modifié.

Polyligne: Pour la polyligne, est créé un profil sur le modèle actif. Le chemin du profil est affecté à la polyligne. Le type d'objet n'est pas modifié.

- ⚠ La fonction est disponible seulement si l'application *Modèle de terrain* est activée.

Interroger l'altitude

Interrogation de l'altitude d'une ou plusieurs surfaces de terrain d'un point quelconque sur le graphique.

Menu: [Modèle de terrain / Interroger altitude]

Appelez la commande.

Indiquez avec la souris la position désirée sur le graphique.

Le programme affiche sur le graphique l'altitude à la position sélectionnée.

Répétez l'affichage autant de fois que vous désirez ou terminez avec l'option **Finir**.

A la fin de la commande, GeoMapper produit un protocole avec la position et l'altitude de chaque point par modèle de terrain.

⚠ Durant la commande vous pouvez choisir autant de coordonnées que vous désirez. Pour maintenir la visibilité dans les zones restreintes, GeoMapper affiche seulement l'altitude de la dernière position. Dans le protocole final toutes les entrées sont visibles.

Adaptation de modèles

Adaptation de modèles

Réunion de données originales, avec différentes précisions, dans un modèle de terrain.

Modèle de terrain / Adaptation de modèles

ℹ Cette fonction est par exemple conçu pour mettre ensemble des données *ALS* (survol) avec des mensurations terrestres ou des données *GPS*.

⚠ Le prérequis est toujours que les données avec la plus haute précision (e.g. tachéomètre) soient incluses dans les données avec la plus basse précision (le plus souvent ce sont des données *ALS*). La fonction n'est pas appropriée pour mettre ensemble plusieurs modèles îles dans un modèle unique.

Appelez la commande.

Sélectionnez dans l'assistant pour l'adaptation de modèles, les données de modèle qu'il faut réunir. Vous pouvez choisir entre Fichier *ASCII* (CSV avec lignes XYZ/ENH ou *ArcInfo ASCII-Grid*

Surface de modèle de terrain (tous les modèles existants et calculés)

Lors de l'ajout des données dans la sélection, il faut donner une *Priorité*. La priorité est à donner à chaque fois aux données avec la plus haute précision. De cette manière le programme décide quels points sont pertinents pour l'adaptation de modèle.

La source de données avec la priorité est représentée avec un symbole "ampoule" (

).

Ici vous pouvez toujours modifier la priorité, en cliquant sur le bouton

(*Modifier la priorité de la source de données*) dans la ligne correspondante ou en double-cliquant sur la source de données.

Les sets de données peuvent être toujours enlevés avec le bouton

ℹ Il faut toujours définir un set de données avec priorité et un set de données sans priorité, comme ça l'assistant peut continuer! Par défaut le set de données ajouté en premier, reçoit la priorité.

Dés que vous avez sélectionné deux sources de données et défini la priorité, l'assistant libère le bouton **Suivant**.

Tant qu'aucune priorité n'a été défini, l'assistant montre un message d'erreur.

Cliquez sur **Suivant** pour aller à la prochaine étape de l'assistant.

Le programme analyse les données d'origine et montre une vue d'ensemble sur les sets de données:

❶ Le masses de données sont affichées comme *Shading Image* , alors que les points mis en priorité sont affichés avec un cercle, pour vous donner un aperçu des modèles à réunir.

❶ Ici avec le bouton
vous pouvez définir une restriction spatiale, pour après reprendre uniquement les points dans cette région. Pour plus d'informations sur la sélection de zone, voir [Détails sur la sélection de zone](#) .

Sur les pages suivantes vous pouvez choisir de quelle façon vous désirez réunir les modèles et à quel modèle vous voulez attribuer le résultat. Optionnellement les données résultat peuvent encore être réduites avec l'opération correspondante, dans le but de diminuer la masse de données *sans perte significative d'information* . Cette option est active par défaut. Pour avoir en plus une analyse graphique de la réduction, activez l'option **Analyse des résultats** . Par défaut elle n'est pas activée, car selon les dimensions du modèle elle peut exiger un certain temps pour être exécutée.

Sélectionnez entre les méthodes disponibles

Déplacement: Le modèle ALS est déplacé en position et altitude de manière à être le mieux possible adapté au modèle terrestre.

Transition fluide: Entre les modèles ALS et terrestre, est calculée une région de transition de manière à ce qu'entre les modèles il n'y ait pas de discontinuités. Le modèle ALS n'est pas modifié en position ni en altimétrie.

Fusion complète: Comme pour la méthode *Déplacement* le modèle ALS est déplacé en position et altimétrie, mais les données ALS ne sont pas découpées (voir en bas "Décalage"), c'est à dire que toutes les données depuis les deux modèles utilisés sont combinées.

Décalage: Pour les méthodes *Déplacement* et *Transition fluide* les données du modèle ALS sont découpées ou des données terrestres sont présentes. Lors du découpage les limites du modèle terrestre sont *décalés* vers l'extérieur, telles que les données ALS et terrestres ne soient pas directement adjacentes.

❶ Pour des modèles terrestres étroits et longs il est possible que le décalage calculé automatiquement soit trop grand. Spécifiquement dans ce cas il faut enlever la coche de l'option "Décalage automatique" et saisir le décalage à utiliser.

Sélectionnez le modèle auquel il faut attribuer le résultat. Si il faut créer un nouveau modèle, son nom doit être univoque. Sélectionnez le type de point ou le type de configuration de nuage de points à utiliser pour la représentation des points de l'enregistrement prioritaire ou non prioritaire. Par défaut, le nuage de points et *<aucun type>* ; sont sélectionnés, c'est-à-dire que les points n'ont pas de caractéristique graphique particulière. S'il faut créer un nouveau nuage de points, son nom doit être univoque. L'assistant affiche un message correspondant en cas d'erreur. Dès que vos données sont complètes, l'assistant libère à nouveau le bouton **Suivant** et vous pouvez poursuivre l'adaptation.

⚠ L'utilisation de ces types n'est pas possible dans tous les cas, par exemple lorsqu'une réduction des points est effectué ou lorsqu'une *"transition fluide"* est modélisée, car dans ces cas, des points sont générés à nouveau, qui ne peuvent être attribués à aucun enregistrement d'origine.

Lors du calcul de l'adaptation des modèles, l'assistant visualise un cercle de chargement (*Loading Circle*).

❶ Durant cette opération vous êtes libre d'interrompre l'élaboration, en cliquant sur **Annuler** . Dans ce cas l'assistant arrête l'exécution et il n'y aura aucun effect sur les fichiers de projet en élaboration.

13. Une fois le calcul exécuté sans problème, l'assistant montre le résultat sous forme d'une *Shading Images* et offre une vue d'ensemble sur la statistique de l'adaptation et le cas échéant sur la réduction de points réalisée.



La qualité du graphique dépend beaucoup de l'ampleur et de la densité des données résultat. Les zones avec une basse densité peuvent apparaître comme "trous".

14. Cliquez sur **Terminer**, pour attribuer le résultat au modèle sélectionné. A cette étape de l'élaboration, vous pouvez encore rejeter le résultat, en appuyant sur **Annuler** ou en retournant en arrière aux pages précédentes, pour modifier les paramètres.



Glossaire:

- **Ecart-type** : L'écart-type est une mesure de la dispersion des valeurs d'une caractéristique autour de leur moyenne (moyenne arithmétique). Dit simplement, l'écart-type est la distance moyenne de toutes les valeurs mesurées d'une caractéristique de leur moyenne.
- **Résidu** : La dénomination "Résidu" définit la partie de la variabilité, qui ne peut pas être expliquée avec un modèle donné. Les résidus sont calculés à partir des données réelles, par soustraction des estimations du modèle.



A la fin de l'adaptation, le modèle résultat est protocolé. Comme ça les données d'origine et les statistiques sont toujours enregistrées de manière compréhensible.



Une fois la commande terminée, il n'est plus possible d'exécuter un UNDO

Adaptation de modèles - Sélection de zone

Avec la sélection de zone, il est possible de filtrer de manière spatiale les données, que vous désirez reprendre dans le modèle résultat.

Après avoir appelé la sélection de zone depuis le [Assistant d'adaptation de modèles](#) le programme passe à la zone de dessin pour permettre de sélectionner un polygone devant l'arrière-plan de l'aperçu des données:



Vous pouvez soit reprendre le polygone en sélectionnant une polygone existante, soit le dessiner manuellement (Option de commande **Dessiner-nouveau**). Après la sélection du polygone vous pouvez décider si reprendre le polygone en tant que limite extérieure

- o comme Îlot



Dans le graphique, les îles épargnées sont affichées comme surfaces rouges car verrouillées. Depuis ces zones, les données ne seront pas reprises.



Vous pouvez aussi seulement découper des zones, sans donner un polygone extérieur. Dans ce cas le rectangle qui contient toutes les données (*Bounding Box*) est considéré comme limite extérieure (voir graphique).

Dès que vous avez terminé la définition des zones, terminez en appuyant sur **Esc**. Le programme revient à l'assistant et affiche la zone dans le graphique d'aperçu.

Opérations de modèle

Soulever ou abaisser un modèle de terrain ou calculer un nouveau modèle par différence entre deux modèles.

Menu: [Modèle de terrain / Opération de modèle]

Appelez la commande.

Sélectionnez les paramètres désirés dans le dialogue:

□

Opération "Variation d'altitude"

Les données d'origine du modèle sont modifiées directement ou utilisées comme copie modifiée pour un nouveau modèle.

Options paramétrables:

Modèle d'origine : Modèle dont on veut utiliser les données (il doit contenir des données attribuées, mais il ne doit pas être calculé).

Altitude : La variation d'altitude désirée en mètres.

Résultat :

Modifier modèle d'origine : Toutes les données d'origine attribuées sont géométriquement modifiées dans l'altitude (points, nuages de points, polygones comme contour de modèle ou lignes de ruptures).

Nouveau modèle : Toutes les données d'origine sont dupliquées, l'altitude est modifiée et le tout est affecté au nouveau modèle (points, nuages de points, polygones comme contour de modèle ou lignes de ruptures)

Nom du nouveau modèle (il doit être univoque)

Types d'objets :

Modèle de terrain

Type de point

Type de nuages de points

Nom du nuages de points (il doit être univoque)

Contour de modèle

Lignes de rupture

Lignes de rupture verticales

Operation "Modèle par différence"

Depuis le maillage de deux modèles existants, un modèle par différence est calculé, dont les altitudes des noeuds sont calculées depuis la différence d'altitude.

Options paramétrables:

Modèle d'origine : Le modèle depuis lequel on veut soustraire le deuxième modèle (il doit être calculé).

Modèle à soustraire : Le modèle à soustraire pour créer le modèle par différence (il doit être calculé).

Nom du nouveau modèle : (il doit être univoque).

Le maillage du modèle par différence peut aussi être exporté ou utilisé pour une représentation thématique.

❗ Le modèle par différence résultant ne contient aucune données d'origine et donc ne peut pas être modifié ou calculé à nouveau.

Déterminer la ligne de plus grande pente

Déterminer à partir d'un point, la ligne de plus grande pente.

Menu: [Modèle de terrain / Ligne de plus grande pente]

Appelez la commande.

⚠ Assurez-vous que dans le fichier un type de polyligne courant soit défini. Ceci est nécessaire à GeoMapper pour générer la ligne correspondante.

Indiquez avec la souris le point de départ de la ligne dans le graphique.

GeoMapper calcul la géométrie de la ligne de plus grande pente dans le modèle de terrain actif et insère une polyligne du type de ligne courant.

Répétez l'opération le nombre de fois désiré, sinon sélectionnez l'option **Annuler** ..



Le calcul se fait sur la base du modèle de terrain actif. Ce dernier ne doit pas forcément être visible dans la fenêtre graphique. Soyez donc attentif à cette définition lorsque vous utilisez cette commande.



Vous pouvez sélectionner un nombre quelconque de points de départ en séquence pour le calcul. GeoMapper sélectionne toujours le dernier résultat, ainsi vous pouvez travailler ultérieurement la polyligne correspondante.

Création d'une ligne de construction

Dessin d'une ligne de construction pour une surface de projet ou un talus.

Appelez la commande.

Sélectionnez le premier point de la ligne de construction ou insérez-le.

Sélectionnez les points suivants jusqu'à terminer la ligne de construction.

Fermez la ligne de construction au point de départ ou terminez la construction avec **Enter** resp. sélectionnant **Finir** dans le menu contextuel.



La ligne de construction n'appartient pas à un modèle déterminé.



Pour les lignes de construction il est possible d'utiliser également les arcs. Lors du calcul du modèle, une segmentation est exécutée selon les paramètres du projet **Fichier - Paramètres - Modèle de terrain - Flèche maximale pour interpolation d'arc**

Supprimer des points depuis un nuage de points

Supprimer les points sélectionnés d'un nuage de points.

Menu: [Modèle du terrain / Supprimer points depuis nuage de points]

Appelez la commande.

Sélectionnez graphiquement le nuage de points, depuis lequel vous désirez supprimer les points.

Alternative

Sélectionnez d'abord le nuage de points dans le graphique.

Appelez ensuite la commande.

Maintenant vous pouvez sélectionner la zone, pour laquelle les points doivent être éliminés. Ici vous pouvez tracer une fenêtre ou dessiner un polygone ou encore sélectionner une surface/polyligne existante. Juste après tous les points dans la zone sélectionnée sont supprimés. Selon la dimension du nuage de points cette opération peut demander un temps considérable.



Si la zone sélectionnée contient tous les points du nuage de points sélectionné, aussi l'objet nuage de points est supprimé.

Si le nuage de points est utilisé dans un modèle du terrain, le modèle devient comme "non calculé". Aucun recalcul automatique n'est exécuté.



Cette fonction n'est disponible qu'avec l'activation du module *Modèle de terrain*.

Créer polyligne par intersection de volumes

Créer des polygones sur la base de calculs de volumes existants.

Menu: [Gestionnaire d'affichage / Menu contextuel des polygones / Créer depuis intersection de volumes]

Cliquez avec le bouton droit de la souris dans le gestionnaire d'affichage sur le type de polyligne désiré.

Sélectionnez **Créer depuis intersection de volumes**.

Sélectionnez dans le graphique l'*Objet-Calcul de volume*, sur la base duquel il faut créer la ligne d'intersection.

GeoMapper crée la géométrie des lignes d'intersection calculées correspondante au type de polyligne choisi.

① Selon le parcours des lignes d'intersection originales plusieurs polygones peuvent en résulter.

En outre GeoMapper sélectionne dans le graphique les objets résultants, ainsi vous pouvez les utiliser immédiatement pour d'autres opérations.

Alternative

Sélectionnez d'abord *l'objet-calcul de volume* dans le graphique

Sélectionnez ensuite l'option **Créer depuis intersection de volumes** depuis le menu contextuel du type souhaité dans le gestionnaire d'affichage.

⚠ Si le calcul de volume ne présente aucune intersection, mais seulement des prismes de remblais ou de déblai, alors la commande se termine sans créer aucune polyligne.

⚠ Cette fonction n'est disponible qu'avec l'activation du module *Modèle de terrain*.

Profils

Insérer des profils en travers

Insertion de profils en travers le long d'un axe longitudinale.

Menu: [Profils / Insérer profils en travers]

Appelez la commande.

Sélectionnez la ligne du profil, sur lequel vous désirez créer les profils en travers.

Dans un dialogue définissez les paramètres suivants:

Général

Longueur profil : Saisissez la longueur des profils à gauche et à droite de la ligne du profil sélectionné.

Stationnement de profil en travers

Distance constante entre les profils en travers: Les profils en travers sont insérés à la même distance le long du profil.

Distance constante, de - à : Avec cette option vous pouvez définir dans quelle région (stationnement) les profils en travers doivent être insérés sur le profil en long.

Indiquer sur le graphique : A la fermeture du dialogue, le programme demande de définir les points d'insertion des profils en travers sur le profil en long directement dans le graphique.

Stationnement sur le profil en travers

Ici, est prédéfini le stationnement d'origine pour tous les profils en travers insérés, qui est référé au point d'intersection avec le profil en long. Par défaut le stationnement d'origine des profils en travers est supposé à 0.

Avec l'option **Stationnement décroissant** tous les profils en travers sont créés avec stationnement décroissant.

① Les profils en travers sont toujours insérés à partir du point de départ du profil en long, sauf si leurs positions ne sont pas définies manuellement.

① Le stationnement origine pour les profils (en long et en travers), peut être ultérieurement modifié via le gestionnaire de propriétés dans l'affichage des profils.

Alternative **Indiquez les points d'insertion des profils en travers directement sur le graphique.**

Appelez la commande.

Sélectionnez une polyligne existante dans le graphique.

- ❗ Si la polyligne n'avait pas encore les informations du profil, le programme vous invite à saisir les propriétés nécessaires (stationnement d'origine, etc.).

Dans le dialogue qui suit, sélectionnez l'option **Indiquer sur le graphique** et confirmez le dialogue avec **Suivant**.

Maintenant GeoMapper lorsque vous suivez avec la souris le profil en long, vous montre le point d'insertion du profil en travers sur le profil en long.

Sélection du stationnement:

Sélection sur le graphique: Cliquez sur la position désirée et le profil en travers est inséré.

Saisie du stationnement:

En modalité **Indiquer** sélectionnez l'option **Saisie de la station**.

GeoMapper vous invite à saisir une valeur de station:

- ❗ Lors de la **Saisie de la station** le domaine des valeurs, déterminé depuis le départ de stationnement et la longueur du profil, est proposé. Si vous entrez une valeur trop petite ou trop grande, GeoMapper vous signale l'erreur:

Regénérer des profils en travers

Regénération de tous les profils en travers le long d'un axe.

Menu: [Profils / Regénérer profils en travers]

Appelez la commande.

Sélectionnez le profil, pour lequel vous désirez régénérer les profils en travers.

Choisissez l'option de régénération:

Stationnement : Les stationnements de profils en travers sont actualisés, si par exemple, un profil a été déplacé manuellement.

Nom profil : Lorsque des nouveaux profils sont ajoutés entre des profils en travers, il est possible de renommer les profils en travers de manière à garder la séquence.

Les deux (les deux options au dessus ensemble)

Lors de la régénération, le programme vous demande le numéro de départ de la numérotation. Tous les profils en travers sont numérotés à partir de ce numéro, par ordre croissant.



Dans l'exemple suivant, entre le premier et le deuxième profil, sont insérés manuellement deux nouveaux profils.

Après la régénération avec l'option "Nom profil" les profils sont correctement renommés par ordre croissant.

- ❗ Cette commande peut être utile, quand vous activez à la fin le kilométrage / mètre dans les paramètres de projet des profils. Après la régénération, l'étiquette correspondante est visible.

Supprimer des profils en travers

Suppression de tous les profils en travers le long d'un axe longitudinal.

Menu: [Profils / Supprimer profils en travers]

Appelez la commande.

Sélectionnez le profil, pour lequel vous désirez supprimer les profils en travers.

Après une question de sécurité tous les profils en travers, relatifs au profil sélectionné, sont supprimés. Cela concerne non seulement les lignes de profils sur le graphique mais aussi la représentation des profils dans le layout.

- ❶ Pour supprimer des profils en travers uniques, sélectionnez le profil dans le dessin et appuyez sur la touche **Delete** sur le clavier.

Attribution de points

Attribution de points à un profil.

Menu: [**Profils / Attribution points**] Les points peuvent être attribués à un profil aussi individuellement.

Appelez la commande.

Sélectionnez le profil, auquel vous désirez attribuer les points.

Les points déjà attribués sont mis en évidence sur le graphique.

Pour l'attribution de points les options suivantes sont disponibles:

Projection: Les points sélectionnés sont projetés orthogonalement sur le profil.

Point d'intersection: La ligne de liaison entre deux points est intersectée avec le profil.

Sélectionner bande: Tous les points dans une zone tampon donnée sont projetés sur le profil.

Terminez la commande avec l'option "Finir".

Alternative

Appelez la commande.

Sélectionnez plusieurs profils, auxquels vous désirez attribuer les points ou l'option **Tout**.

Sélectionnez une bande: Tous les points dans une zone tampon donnée, sont projetés sur les profils respectifs.

Le programme vous confirme le nombre de points attribués aux profils et les éventuelles attributions aux profils différents.

- ❶ Sur la position où un point additionnel est ajouté par attribution, un marquage temporaire est affiché.

- ❶ Lors de l'attribution, à tout moment vous pouvez passer à la modalité *[Supprimer attribution point](/)*, pour supprimer d'autres points.

Enlever l'attribution d'un point

Enlever un des points attribués à un profil

Menu: [**Profile / Punktzuweisung**]

Les points déjà attribués à un profil, peuvent aussi être enlevés.

Appelez la commande.

Sélectionnez le profil auquel des points sont attribués.

- ❶ Les attributions déjà existantes sont montrées dans le graphique.

- ⚠ Vous vous trouvez dans la modalité *Insérer* !

Sélectionnez l'option **Supprimer**

- ❶ Maintenant vous êtes en modalité *Supprimer*.

Pour enlever les points déjà attribués les options suivantes sont disponibles:

Sélection d'un point en cliquant dans le graphique

Tout : Tous les points attribués sont enlevés depuis le profil.

Terminez la commande avec l'option **Finir**.

- ❶ Lors de la suppression, à tout moment vous pouvez passer à la modalité Attribution de points, pour attribuer d'autres points.

Attribution de points uniques

Attribution d'un point unique à un profil

Menu: [Profils / Attribuer point unique]

Sélectionnez la ligne du profil, auquel vous désirez attribuer les points uniques.

Les points déjà attribués sont mis en évidence sur le graphique par des *Lignes de repère*.

Pour l'attribution de points, les options suivantes sont disponibles:

Le point sélectionné est directement attribué comme point unique

Point d'intersection: La ligne de liaison entre deux points est intersectée avec la ligne du profil.

Terminez la commande avec l'option "Finir".

- ❶ Les points uniques attribués sont marqués dans le graphique.

- ❶ A tout moment vous pouvez passer à la modalité Supprimer point unique, pour supprimer d'autres points.

Attribution de lignes

Création d'horizon supplémentaire dans la représentation du profil via des polygones additionnels resp. par regroupement de points de projection.

Menu: [Profils / Attribution de lignes] Les lignes du profil peuvent être attribuées à un profil aussi par des points.

Sélectionnez dans le graphique le tracé de profil auquel les nouvelles lignes de profil doivent être attribuées.

Vous pouvez insérer des lignes supplémentaires dans la représentation du profil avec les fonctions suivantes:

Attribuer points: Sélectionnez les points, qui ensuite dans la représentation du profil seront connectés avec une ligne. Dans la partie basse du dialogue vous pouvez saisir un nom pour la ligne. Le nom est visible, selon la configuration, dans le graphique du profil.

Attribuer polygone: Sélectionnez des lignes dans le graphique. Le nom de la ligne est attribué automatiquement selon le nom du type de polygone. Néanmoins vous pouvez renommer le nom proposé.

Terminez la commande avec le bouton OK du dialogue.

- ❶ Avec Modifier points vous pouvez modifier les points attribués de la ligne sélectionnée, c'est-à-dire ajouter ou supprimer des points.

- ❶ La séquence des lignes correspond à la séquence des bandes d'étiquettes dans la représentation du profil. Avec Déplacer vers le haut resp. Déplacer vers le bas vous pouvez modifier la séquence.

- ⚠ Seule les points et les sommets des lignes, qui peuvent être projetés sur le tracé du profil, sont considérés. Les points externes sont ignorés.

Lignes concourantes

Marquer la position des polygones concourantes dans la représentation du profil, par ex. pour la représentation des limites de parcelles.

Sélectionnez un ou plusieurs tracé de profil

Sélectionnez toutes les polygones concourantes

Dès que vous passez dans le profil, un symbole est affiché sur les points d'intersection dans le tracé du profil.

- ① Au démarrage de la commande, toutes les polygones déjà attribuées sont mises en évidence. Les polygones représentées en traitillé, ne sont pas attribuées à tous les profils sélectionnés. Sélectionnez une polygone, pour l'attribuer à tous les profils.

- ① Avec l'option
 - les lignes concourantes peuvent être supprimées.

Supprimer des points uniques

Enlever un point unique qui a été attribué à une ligne de profil

Menu: [Profils / Attribuer point unique] Les points qui ont été déjà attribués à un profil, peuvent être aussi enlevés.

Appeler la commande.

Sélectionnez le profil, auquel des points uniques ont été déjà attribués.

- ① Les points uniques attribués sont marqués dans le graphique.

⚠ Vous vous trouvez dans la modalité *Insérer* !

Sélectionnez l'option **Supprimer**

- ① Maintenant vous êtes en modalité *Supprimer*.

Pour enlever les points uniques déjà attribués les options suivantes sont disponibles:

Sélection d'un point en cliquant dans le graphique.

Tout : Tous les points attribués sont enlevés depuis le profil.

Terminez la commande avec l'option **Finir**.

- ① Lors de la suppression, à tout moment vous pouvez passer à la modalité *Attribution de point unique* pour attribuer d'autres points.

Immission du stationnement

Pour créer un nouveau profil, il faut saisir le stationnement. Vous pouvez insérer les profils par les manières suivantes:

Sélectionnez une polygone dans la zone de dessin (e.g. un axe de route) et appelez la fonction **Afficher le profil** dans la barre multifonctionnelle ou dans le menu contextuel (bouton droit de la souris dans le graphique).

Appeler dans le menu **Profils / Afficher le profil** et sélectionnez une ligne de profil.

Sélectionnez un profil dans le **gestionnaire d'objets** et dessinez la ligne du profil dans la zone de dessin.

- ① Dès que la polygone a ces informations, ce dialogue ne s'affiche plus lors de la visualisation d'un profil.

Définissez le stationnement pour le profil:

▫ D'autres options dans le dialogue:

Stationnement connu:

Valable en tant que point de départ: La valeur de stationnement donnée est référée au point de départ du profil.

Valable en tant que point d'arrivée: La valeur de stationnement donnée est référée au point d'arrivée du profil.

Indiquer sur le graphique: Dans l'étape suivante on peut sélectionner le point de stationnement directement sur le profil.

Stationnement décroissant: En principe le stationnement des profils est croissant. Si vous activez cette option, le stationnement est

considéré décroissant.

- ① En choisissant le stationnement décroissant, aussi l'option **Valable en tant que point d'arrivée** est automatiquement activée.
- ① Tous les paramètres ici considérés peuvent être modifier ultérieurement dans la fenêtre de propriétés. Dans ce but, sélectionnez simplement le profil sur le graphique.
- ① Pour les profils en long il est possible d'utiliser également les arcs. Lors du traitement du profil, une segmentation selon les paramètres de fichier est exécutée (voir [Paramètres de fichier](#).)

Afficher les profils

Représentation des profils en long et en travers

Menu: [Profils / Afficher le profil]

Définissez si les sommets de la ligne du profil et les points attribués au profil doivent être représentés, ou si le profil doit être intersecté avec un ou plusieurs modèles.

- ⚠ L'option Intersection n'est disponible que si l'application *Modèle de terrain* est activée.

2. Si des profils en travers ont été créés sur le profil en long, exploitez-les avec l'option correspondante. 3. Chaque profil est représenté dans un propre layout ou tous les profils dans le même layout. L'option correspondante se trouve dans les [Paramètres de fichier](#).

- ① Quand la polygline n'a pas encore été représentée comme profil, le dialogue [Stationseingabe](#) s'ouvre.

D'autres options dans le dialogue:

Intersecter le profil avec le modèle:

Sélection de modèles: Si dans votre dessin vous avez des modèles de terrain, vous pouvez déterminer les altitudes du profil depuis le modèle. Les point attribués hors du profil ne sont donc pas affichés.

Aucune sélection de modèles: Le profil est représenté depuis les points attribués.

Restituer les relatifs profils en travers: Si des profils en travers ont été créés à partir d'un profil en long, alors avec cette option, aussi les profils en travers sont créés (voir [Insérer profils en travers](#)).

Filtrer les altitudes Null: Les sommets avec Altitude(Z)=0 ne sont pas affichés.

- ① Un profil n'est affiché que si au moins un point présente une altitude valable. Les points avec des altitudes non valables sont exclus de l'affichage. Pour le calcul de stationnement, tous les points sont considérés, même s'ils n'ont pas une altitude valable. Pour calculer la Distance 2D, la Distance 3D et la Pente les valeurs sont lues depuis les points restants. Une mention de ceci est affichée sur le dialogue "Afficher le profil".
- ① Pour un affichage correcte de la Station 3D, tous les points doivent présenter une altitude valable.

Profil étagé

Pour les profils avec une très grande différence d'altitude, vous pouvez déplacer la bande des annotations et ainsi représenter sur un plan le profil avec ces étiquettes.

Sélectionnez le profil

Démarrez la commande depuis le menu contextuel ou la barre multifonctionnelle

Sélectionnez la position, dans laquelle vous souhaitez déplacer la bande

Sélectionnez le décalage en hauteur pour la bande

Alternative **Supprimer un étage**

Sélectionnez depuis le menu contextuel ou la barre multifonctionnelle la commande Supprimer

Sélectionnez un étage

Représentation déformée

Représentation déformée

Création simple de différentes représentations schématiques de la situation réelle - sans perte d'informations par rapport à la situation de fait.

 La "Représentation déformée" est disponible comme module séparé.

Avec le module "Représentation déformée" vous pouvez créer directement des plans avec des représentations des objets qui diffèrent de la réalité. Ce module est utile par exemple pour déplacer les triples armatures de l'eau potable par rapport à leur vraies position si l'échelle du plan ne permet pas de distinguer les symboles, car superposés. Néanmoins les cotes sont affichées avec les vrais mesures sur le terrain.

Création de représentations déformées

Création simple de différentes représentations de la situation réelle - sans modification des données originales.

Fichier / Créer représentation déformée

Appelez la commande

Saisissez un nom pour la nouvelle représentation déformée

Sélectionnez l'affichage depuis la configuration pour la visualisation adaptée des objets.

 L'affichage ne pourra plus ensuite être modifié. Par contre, les vues et les échelles peuvent être comme normalement sélectionnées lors de l'édition.

Cliquez sur Ok

 **Insérer des sommets** Avec la représentation déformée vous pouvez insérer des sommets ultérieurs dans une polyligne. Dans la barre d'état, le paramétrage  est grisé.

 **Cotes** Les cotes peuvent être insérées seulement sur la base de points resp. sommets existants. Ainsi il est garanti que vous avez toujours les vrais valeurs des cotes - indépendamment si les données ont été déformées.

 **Dialogue de modification de points** Lors du déplacement des points, aucun dialogue de modification de points n'est affiché, ainsi vous pouvez rapidement créer la représentation souhaitée.

 **Compléments** Si dans le plan de situation de nouveaux objets sont insérés, ils sont visibles aussi dans la représentation déformée (selon la configuration).

- ❶ **Modifications dans le plan de situation** Si dans le plan de situation un point est modifié, alors dans la représentation déformée il est remis sur les coordonnées relatives. Ainsi les modifications, par ex. de bâtiments, sont visibles aussi dans la représentation déformée et ne doivent pas être construits à nouveau.

Supprimer représentation déformée

Suppression des représentations déformées depuis le fichier

Sélectionnez la représentation déformée que vous souhaitez effacer

Cliquez sur

Réinitialiser les coordonnées déformées

Avec cette commande, les objets qui ont été déformés, peuvent être réinitialisés à la version originale.

Menu: [Modifier / Réinitialiser coordonnées déformées]

Appelez la commande.

Sélectionnez les objets souhaités dans la fenêtre graphique.

Après la sélection de l'option **Finir**, tous les objets qui ont été modifiés, sont mis en évidence. Ainsi vous avez encore une possibilité de contrôler.

Une fois que vous confirmez, GeoMapper réinitialise les objets sélectionnés.

Pour terminer la commande, sélectionnez à nouveau l'option **Finir**.

Alternative

Sélectionnez les objets souhaités dans la fenêtre graphique.

Appelez la commande.

Reprendre la déformation et les propriétés

Avec cette commande, les objets qui dans un autre affichage ont été déformés resp. leur affichage a été modifié, peuvent être repris dans l'affichage courant.

Menu: [Modifier / Reprendre déformation et propriétés] Next

Appelez la commande

- ❶ Lors du démarrage de la commande une *représentation déformée* doit être active.

Sélectionnez l'affichage depuis lequel vous souhaitez reprendre les objets déformés et les propriétés graphiques

Cliquez sur

- ❶ **Grenzniederschrift (spécifique pour l'Allemagne)** Gerade für Grenzniederschriften ist der Befehl hilfreich. Wenn Sie den Riss erstellt haben, dann können Sie die Verzerrungen in die Grenzniederschrift übernehmen. Zusätzlich übernehmen Sie dabei auch die grafischen Eigenschaften. So werden ausgeblendete Objekte aus dem Riss auch in der Grenzniederschrift ausgeblendet. Wenn Sie im Gebiet der Grenzniederschrift zwei Risse erzeugt haben, dann können Sie die Änderungen beider Risse nacheinander übernehmen.

Plan de génie civil

Informations sur la version

Notes

L'application "Plan de génie civil" vous permet de créer des plans d'étage et des plans de vues et de coupes.

- ❶ La configuration s'installe avec son propre setup!

La configuration peut être utilisée avec

rmDATA GeoMapper à partir de la version 2023.3
rmDATA GeoDesigner à partir de la version 2023.3

Changements dans la version 2023.3

Configuration

Nouveau type de point: Ecart

Il existe un nouveau type de point "écart" pour l'importation du contrôle de planéité à partir de 3DWorx.

Nouveau type de surface: Décompte

Si vous calculez vos mandats en fonction des surfaces, utilisez ce type de surface. Après avoir inséré toutes les surfaces, vous pouvez les transférer dans Excel via l'affichage du tableau et y effectuer votre décompte à l'aide des valeurs de surface.

Cote d'élévation

La valeur par défaut de la hauteur est 0, afin que les hauteurs nulles soient correctement mappées lors de l'importation du DWG 3DWorx.

Véhicules

D'autres blocs, composés de moins d'éléments CAD, sont utilisés pour les véhicules.

Importer DWG depuis 3DWorx

Fenêtre

La position des étiquettes après l'importation correspond à la configuration.

Scripts

Scripts

Les scripts ont été migrés vers Python 3 adapté à rmDATA GeoMapper version 2023.3

Changements dans la version 2022.4

Général

Cotation architecturale

La cotation architecturale a été affinée. Il est enfin également possible d'insérer des points intermédiaires à gauche du point de départ.

Changements dans la version 2022.4

Général

Cotation architecturale

La cotation architecturale a été affinée. Il est enfin également possible d'insérer des points intermédiaires à gauche du point de départ.

Changements dans la version 2022.4

Général

Cotation architecturale

La cotation architecturale a été affinée. Il est enfin également possible d'insérer des points intermédiaires à gauche du point de départ.

Changements dans la version 2022.3 (Septembre 2022)

Général

Gabarit pour 3dWorx

Pour 3dWorx, vous trouverez une liste de layers prédéfinie dans le dossier de documentation. Le meilleur moyen d'ouvrir le dossier de documentation est d'utiliser le menu ?.

Configuration

Correction de la taille du symbole du bord supérieur du sol et de la cote d'élévation

Correction de la cotation architecturale

Changements dans la version 2022.2

Général

Modèle personnalisé pour l'importation de plans de génie civil

Dans l'Import-manager sélectionnez "Importer plan de génie civil depuis données DWG 3DWorx"

Attribut global "Matériau de construction"

Pour simplifier la manipulation, l'attribut "Matériau de construction" a été défini comme un attribut global. Il est maintenant très facile de définir une valeur par défaut.

Nouveaux objets

L'objet "Fenêtre" a été ajouté comme Symbole-3-points.

Objets pour sanitaires, cheminées, portes de garage et aménagements extérieurs ont été ajoutés.

Objets modifiés

L'objet "Bord supérieur du sol" a été modifié.

Pour les polygones, l'attribut "Largeur" a été supprimé, car les lignes sont généralement utilisées pour construire le contour.

L'attribut "Coté" pour les fenêtres et les portes a été uniformisé dans la mesure du possible.

La surface "Marque de zone" ne tient pas compte des polygones cachées pour la création de la surface. Cela simplifie considérablement la création des surfaces pour les plans de bâtiments à plusieurs étages.

CodeGrafik

Créez les plans de génie civil rapidement et facilement avec CodeGrafik! Une table de codes nature et les listes d'appareils de mesure correspondantes sont disponibles pour Leica, Trimble et Topcon.

Changements dans la version 2022.1

Général

Portes/Fenêtres

Les Symboles-2-Points et 3-Points pour les portes et les fenêtres ont été corrigés.

Nouveau objet

L'objet "Ouverture fenêtre" a été ajouté.

Mappage

Les objets "Porte à un vantail (2 Points)" et "Ouverture fenêtre (2 Points)" sont importés de 3DWorx.

Cotes d'élévation

Les cotes d'élévation ont obtenu un objet uniforme à l'étage et dans la vue et les cotes d'élévation lors de l'importation depuis 3DWorx, reprennent une altitude absolue et locale.

Nouvelle polygones

Toit, pente de toit, gouttière, etc. ont été complétés.

Mappage pour 3DWorx

Importation du dessin DWG

Dans le menu "Fichier" démarrez le "Import-Manager"

Sélectionnez "Importer plan de génie civil depuis données DWG 3DWorx" et cliquez sur [Suivant]

Sélectionnez le DWG et cliquez sur [Suivant]

Sélectionnez l'échelle du fichier source dans les paramètres et cliquez sur [Finir]

Gabarit de layers depuis 3DWorx

Ce mappage convertit les lignes, les textes et les symboles à 1 et 2 points. Les objets non mappés sont affichés sous Éléments CAD.

Scripts

ALL - Treppe.py

Lorsque vous exécutez le script ALL - Treppe.py, il vous sera demandé d'indiquer trois sommets et le nombre de marches. (Voir

l'exemple ci-dessous avec nombre de marches = 12).

ALL - Höhen von Linienzügen entfernen.py

Ce script élimine l'altitude (coordonnée z) des polygones sélectionnées. En supprimant les différentes hauteurs de 3DWorx, vous pouvez ensuite insérer des surfaces (par ex. marques de zone) avec la commande "Point d'insertion", sinon vous devez indiquer manuellement la surface désirée.

Construction

Plusieurs étages

Vous pouvez conserver les plans de plusieurs étages dans un seul fichier.

Définissez l'étage actuellement utilisé dans les valeurs par défaut. Tous les nouveaux objets importés ou construits reçoivent automatiquement cette valeur.

Utilisez les filtres pour sélectionner l'étage à afficher dans le graphique.

Aussi pour la zone d'impression, utilisez un filtre pour définir l'affichage souhaité.

- ❗ Pour l'insertion d'une Marque de zone, nous vous recommandons de filtrer par étage courant. Ainsi, la surface est insérée exactement entre les murs affichés.

Construction de portes

Porte à un vantail (2 Points)

Le premier point d'insertion est le côté avec la charnière et l'attribut "Côté" permet de contrôler la direction d'ouverture.

Porte à un vantail avec intrados (3 Points)

Le premier et le deuxième point d'insertion sont la base de la porte et le troisième point détermine la profondeur de l'intrados.

Général

- ❗ **Module d'application non utilisé en Suisse**

Die Konfiguration wurde auf Grundlage der

Mindestanforderung für die Übernahme von Gebäudevermessungen in das Liegenschaftskataster (MiA-GÜVO) Stand: 1. Mai 2020 erstellt.

Einleitung

Die Konfiguration wurde auf Grundlage der

MiA-GÜVO Technische Hinweise zur Erfassung von Gebäudeveränderungen Stand: 1. Juli 2013 erstellt.

Export Pregeo

Exportation des données pour le cadastre du Sudtirol

- ⚠ Cette exportation existe seulement dans l'application "Plan de fractionnement du Sudtirol".

- ⚠ Prüfen Sie vor dem Export die Reduktionseinstellungen: Koordinatensystem, Schwerpunkt, mittlere Höhe und mittlere Geoidundulation. Den Angaben entsprechend werden die Distanzen für den Export in Naturmaße umgerechnet. Bei lokalen Systemen erfolgt keine Umrechnung.

Wählen Sie den Namen der Pregeo-Datei. Sie können einen neuen Namen angeben oder eine bestehende Datei fortsetzen. Die im GeoMapper Plan zuletzt gewählte Datei wird wieder vorgeschlagen.

Setzen Sie die Einstellungen für die Pregeo-Datei

Bemerkung aus: Wählen Sie das Klassenattribut aus, das die Vermarkung des Punkters enthält.

Übersetzungsdatei: Übersetzung von Punktyp in die Beschreibung der Punkte, die in der Pregeo-Datei ausgegeben werden. Die Übersetzungsdatei besteht aus 2 Spalten: In der ersten steht der Punktyp, in der zweiten die Beschreibung.

- ① Legen Sie Ihre angepasste Übersetzungsdatei im Firmenverzeichnis unter \Templates\Tables zentral ab.

Winkelwert: Anzahl der Nachkommastellen bei Winkeln

Wenn eine neue Pregeo-Datei angegeben wurde, dann geben Sie die Header-Informationen an.

- ① Setzen Sie diese Informationen direkt bei den Dateiattributen, dann können Sie diese auch im Plankopf verwenden. Erstellen Sie sich eine eigene Dateivorlage im Benutzer- oder Firmenverzeichnis um die Dateiattribute mit Defaultwerten zu belegen.

- ① Bei bestehenden Dateien werden diese Eingabefelder nicht angezeigt. Sie stehen bereits am Beginn der Pregeo-Datei.

Zu beachten ist:

Kode der KG: Muss immer 4stellig sein

Hunderter Festpunkt: Müssen immer die ersten drei Stellen der Nummer eines vermessenen Festpunktes gefolgt von einer Null sein. z.B: 0010

Parzellennummer: Beginnt bei Grundparzellen mit "G", bei Bauparzellen mit "B". Dann folgt der max. 5stellige Zähler. Wenn es einen Nenner gibt wird dieser mit einem / vom Zähler getrennt und darf max. 4 Stellen haben. z.B. G12345/3213. Es können mehrere, durch einen Beistrich getrennte Parzellen des alten Standes angegeben werden, wobei eine obligatorisch ist.

Berufsbild: Es gibt folgende Berufskategorien zur Auswahl:

GEOMETER

INGENIEUR

ARCHITEKT

SACHVERSTÄNDIGER FÜR BAUWESEN (Perito edile)

DIPLOMIERTER AGRARTECHNIKER

DOKTOR DER AGRARWISSENSCHAFTEN

AGRARBETRIEBSWIRT

Wählen Sie einen Zeilentyp im Kontextmenü oder in der Multifunktionsleiste und exportieren Sie die Daten. Nach Abschluss der Zeile wird die Pregeo-Datei sofort aktualisiert, damit Sie das Resultat prüfen können.

Zeilentyp Kommentar (Zeile 1)

Geben Sie einen Kommentar ein oder wählen Sie einen Kommentar aus den zuletzt verwendeten aus.

Zeilentyp GNSS (Zeilen 1, 6, 2)

- ① Voraussetzung ist ein verbundenes rmGEO-Projekt mit GNSS-Messungen.

Wählen Sie die Referenzstation

- ① Vergeben Sie den Referenzstationen in rmGEO im Stand 989 einen Festpunktcode. Damit werden diese Punkte zu Beginn aufgelistet.

- ① Bei der Beschreibung in der Pregeo-Datei wird der Punkttyp im Stand 989 verwendet. Hier können Sie z.B. das Kürzel der Referenzstation eintragen. (Für die Bemerkungen der Referenzstation kann kein anderes Attribut gewählt werden!)

Wählen Sie die Punkte im Zeichenbereich oder nutzen Sie die Option **Ale** im Kontextmenü bzw. in der Multifunktionsleiste. Es werden alle Punkte exportiert, die in rmGEO die zugehörigen Koordinaten aus der GNSS-Messung im Stand 989 haben.
Drücken Sie auf **Fertig**

Zeilentyp Polygonzug (Zeile 3)

Dieser Zeilentyp beinhaltet alle Informationen zur Auswertung eines Polygonzuges. Die Messungen werden anschließend mit den Zeilentypen für Stand- und Zielpunkte ausgegeben.

Wählen Sie hintereinander die Polygonpunkte

- ① Falls Sie einen falschen Polygonpunkt erwisch haben, drücken Sie in der Multifunktionsleiste oder im Kontextmenü auf **Zurück**.

Drücken Sie auf **Fertig**

Zeilentyp Stand/Zielpunkte (Zeilen 1, 2)

Wählen Sie diesen Zeilentyp für Vermessungen mittels Polarverfahren.

Wählen Sie den Standpunkt in der Grafik

Sofern der Standpunkt eine normgerechte Punktnummer hat, werden alle zugehörigen Zielpunkte sofort selektiert.

- ① Standpunkte können einen der folgenden Punktnamen haben: 100, 200, ..., 900, 1000, 1100, ... 99000 Die Detailpunkte können folgende Namen haben:
- Zu Standpunkt 100: Detailpunkte von 101 bis 199
 - Zu Standpunkt 200: Detailpunkte von 201 bis 299
 - ...
 - Zu Standpunkt 900: Detailpunkte von 901 bis 999
 - Zu Standpunkt 1000: Detailpunkte von 1001 bis 1999
 - ...
 - Zu Standpunkt 99000: Detailpunkte von 99001 bis 99999
- Die Punkte haben keine Region.

Wählen Sie weitere Zielpunkte oder entfernen Sie die Zielpunkte, die Sie nicht in der Pregeo-Datei brauchen.

Drücken Sie auf **Fertig**

- ① Folgende Zielpunkte werden nicht berücksichtigt:
- Mit nicht sichtbarer Punktnummer
 - Mit ausgeblendetem Typ
 - In der Grafik durch einen Filter nicht sichtbar.

Zeilentyp Messlinie (Zeilen 4, 5)

Die Zeilentypen beziehen sich auf die Vermessung mittels Einbinde- und Rechtwinkelfverfahren und beinhalten die für die Rekonstruktion der einzelnen Punkte nötigen Informationen in Bezug auf einen Anfangspunkt und eine gewählte Richtung.

Wählen Sie den Anfangspunkt der Basislinie

Wählen Sie den Endpunkt der Basislinie

Wählen Sie bei Bedarf (wie bei Bogenschnitten) die Option "Richtungspunkt" aus der Multifunktionsleiste bzw. dem Kontextmenü und selektieren Sie den Richtungspunkt

Wählen Sie die Detailpunkte

Drücken Sie auf **Fertig**

Zeilentyp Linienzüge (Zeile 7)

Dieser Zeilentyp wird für die Linienverbindung der vermessenen Punkte verwendet.

Wählen Sie den Linienzug. Bei Bedarf verlängern Sie den Linienzug mittels der Optionen:

Typverfolgung: verlängert den Linienzug um eine angrenzende Linie des gleichen Typs, sofern eine eindeutig gefunden werden kann

Verfolgung: verlängert den Linienzug um eine angrenzende Linie, sofern eine eindeutig gefunden werden kann

- ❗ Es wird nur um Linienzüge verlängert, die die gleiche Version haben, da diese Information in die Pregeo-Datei ausgegeben wird.

Zusätzliche Punkte wählen : Auswahl von zusätzlichen Punkten zur bestehenden Linie

Drücken Sie auf

Zeilentyp Eingliederung Richtungspunkt PD (Zeile 7)

Mit diesem Zeilentyp werden die zur Eingliederung der Vermessung in die Mappe benutzten Punkte eingetragen. Dabei wird der Kode "PD" verwendet.

Zeilentyp Eingliederung Scheitelpunkt PV (Zeile 7)

Mit diesem Zeilentyp werden die zur Eingliederung der Vermessung in die Mappe benutzten Punkte eingetragen. Dabei wird der Kode "PV" verwendet.

Zeilentyp Festpunkte (Zeile 8)

Wählen Sie diesen Zeilentyp für Festpunkte oder Punkte aus vorhergehenden Teilungsplänen.

Wählen Sie die Punkte aus

Drücken Sie auf

- ❗ In die Pregeo-Datei wird dazu das Punktattribut "Bemerkung" ausgegeben. Bei Punkten aus vorhergehenden Plänen sollte der Bezug zum vorhergehenden Plan in die Bemerkung eingefügt werden. Dabei muss die Form JJJJpppppp=NPP eingehalten werden:
- JJJJ: Vorlegungsjahr des vorhergehenden Teilungsplans
 - pppppp: Protokollnummer des vorhergehenden Teilungsplans
 - NPP: Punktbezeichnung im vorhergehenden Teilungsplans

Applications Luxembourg Flurneuordnung Informations sur la version Abfindungen umbenennen

Die endgültigen Parzellennummern werden eingetragen.

- ❗ Fonctionnalité exclusivement dédiée pour le Luxembourg

Menu: [Kommassierung / Abfindungen umbenennen]

- ❗ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Es erscheint das Fenster "Nächstes Objektnummer". Hier kann die KG-Nummer und die Startnummer bei der Flächenbezeichnung eingegeben werden.

Jetzt können die Parzellen nach der Reihe selektiert werden.

Nach jeder erfolgreichen Parzellenauswahl wird in der Leiste die neue Parzellennummer angezeigt.

Sollte die KG-Nummer nicht in der Datenbank vorhanden sein, wird dieser Fehler angezeigt.

Wenn der Button

gedrückt oder ausgewählt wird, werden alle Daten in die Datenbank übertragen und die neuen Nummer in der letzten Version angezeigt.

Wenn der Button

gedrückt wird, werden keine Daten übertragen.

- ① Der Editor "Nächste Objektnummer" kann direkt von der Statuszeile geöffnet werden. Die Parzellennummer wird mit der KG-Nummer in die Datenbank übertragen

Flure zu neuen Parzellen zuordnen

Zuordnung von Fluren zu neuen Parzellen

- ① Fonctionnalité exclusivement dédiée pour le Luxembourg

Menu: [Kommassierung / Flure zu neuen Parzellen zuordnen]

- ① Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Es erscheint ein Dialog mit allen Fluren, die in der Datenbank bereits existieren

Auswahl oder Eingabe eines neuen Flures

Auswahl von neuen Parzellen, die den selektierten Flur zugeordnet bekommen

Wählt man die Option "Flur wählen" gelangt man zurück in den Dialog

Beenden des Befehls mit der Option "Fertig"

- ① Im Texteingabefeld am oberen Rand des Dialogs kann optional ein Filter eingegeben werden. Dieser wird für die gesamte Dauer des Prozesses gespeichert.

Bewerten und Übertragen von Neueinteilungsabschnitten

Bewerten und Übertragen von Neueinteilungsabschnitten

- ① Fonctionnalité exclusivement dédiée pour le Luxembourg

Menu: [Kommassierung / Bewerten und Übertragen von Neueinteilungsabschnitten]

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Nach Aufruf des Befehls kann zwischen mehreren Optionen gewählt werden. Diese werden in der Multifunktionsleiste angezeigt:

Wenn die Neueinteilungsabschnitte einzeln ausgewählt werden, kann der Befehl mit Fertig abgeschlossen werden.

- 2. Berechnen des Werts der Neueinteilungsabschnitte mit den Güteklassen und Werten, ohne diese in die Datenbank zu übertragen.
- 3. Berechnen des Werts der Neueinteilungsabschnitte und Übertragen in die Datenbank .
- 4. Alle Neueinteilungsabschnitte auswählen.
- 5. Abbrechen des Befehls.

- ❗ Es werden nach dem Aufruf alle Neueinteilungsabschnitte mit den Güteklassenflächen verschnitten und angezeigt.

In der Protokollausgabe wird für jeden Neueinteilungsabschnitt die Gesamtfläche und der Wert ausgegeben. Für jede Güteklasse, die in einem Neueinteilungsabschnitt vorkommen, wird der Wert sowie die Fläche zusammengerechnet ausgegeben. Sollten während der Berechnung Fehler auftreten, werden diese gesondert im Fehlerprotokoll angezeigt.

Import Parzellenbeschriftung

Übernehmen Sie die Daten für die Beschriftung von Parzellen direkt aus der Kommassierungs-Datenbank

- ❗ Fonctionnalité exclusivement dédiée pour le Luxembourg

Menu: [Kommassierung / Eigentümerdaten importieren]

- ❗ Damit der Import durchgeführt werden kann, muss eine Verbindung zur Datenbank vorhanden sein.

Kommassierung / Verbindung zur Datenbank herstellen

Kommassierung / Eigentümerdaten importieren

Vor dem Import muss die aktuelle Datei gespeichert werden. Wird nicht gespeichert, wird der Befehl beendet.

- ❗ Nach dem Import ist kein UNDO möglich.

Mit dem Import werden die Daten für die Parzellenbeschriftung aus der Kommassierungsdatenbank übernommen

- Wenn der Import erfolgreich war, dann kann fortgesetzt werden:

Daten / Parzellen beschriften

Nach dem Import der Daten können diese über den Befehl **Daten / Parzelleninformationen** in einem Dialog angezeigt oder über den Befehl **Daten / Parzellen beschriften** in der Grafik eingefügt werden:

Daten / Parzellen beschriften

Wählen Sie jetzt die Parzellenflächen, welche Sie mit Parzelleninformationen beschriften möchten, direkt in der Grafik.

Anschließend zeigt GeoMapper einen Dialog an, in dem Sie Einstellungen bezüglich der Parzellenbeschriftung vornehmen können:

- ❗
- **Weitere Eigentümer zusammenfassen** : Hiermit steuern Sie, ob und ab wie vielen Miteigentümern lediglich ein Platzhaltertext beschriftet wird.
 - **max. Eigentümer** : Diese Anzahl von Eigentümern wird mit dem ausgewählten Muster beschriftet.
 - **Ersatztext** : Dieser Text wird anstelle weiterer Eigentümer abschließend ausgegeben.
 - **Adressen zusammenfassen** : Unterdrückt sich wiederholende Adressen bei unmittelbar aufeinander folgenden Eigentümern.

Nach Bestätigung des Dialogs mittels **Ok** werden die Parzelleninformation zu den gewählten Parzellenflächen ermittelt und die Beschriftungen erzeugt.

Thematische Karte erstellen

Mit diesem Befehl kann die Legende der thematischen Karten Ein-/Ausgeschalten werden.

① Fonctionnalité exclusivement dédiée pour le Luxembourg

Menu: [Kommassierung / Legende für thematische Karte Ein-/Ausschalten]

① Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

⚠ Die Legende für thematische Karte wird beim Herstellen der Datenbankverbindung automatisch eingeblendet.

Wenn die Legende nicht sichtbar ist, kann diese über den Menüpunkt **Kommassierung / Legende für thematische Karte Ein-/Ausschalten** wieder eingeblendet werden.

* Bei einem Doppelklick in der Legende, wird der Befehl **Thematische Karte Erstellen** direkt geöffnet![]

(./img/GeoMapper.ThemKarteErstellen.Seite1.png)

Jetzt können Änderungen durchgeführt werden.

Nach dem Klicken auf **Fertigstellen** wird die thematische Karte gezeichnet und die Legende erneuert.

Neue Parzellen bewerten und übertragen

Übertragen sie die neuen Parzellen, deren Bewertung und die Zuordnung zu den Kontonummern und Neueinteilungsabschnitten in die Datenbank

① Fonctionnalité exclusivement dédiée pour le Luxembourg

Menu: [Kommassierung / Neue Parzellen bewerten und übertragen]

① Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Nach Aufruf des Befehls kann zwischen mehreren Optionen gewählt werden. Diese werden in der Multifunktionsleiste angezeigt.

Wenn die Neueinteilungsabschnitte einzeln ausgewählt werden, kann der Befehl mit **Fertig** abgeschlossen werden.

Berechnen des Wertes der neuen Parzellen mit den Güteklassen und Werten.

Berechnen des Wertes der neuen Parzellen und Übertragen in die Datenbank .

Alle Parzellen aller Neueinteilungsabschnitte auswählen.

Abbrechen des Befehls.

① Wenn die Werte in die Datenbank geschrieben werden, überschreibt man damit die Daten der vorhandenen neuen Parzellen. Bei Abbruch oder bei der Klick auf **Nein** werden keine Veränderung in der Datenbank durchgeführt.

① Es gibt für jede neue Parzelle einen Eintrag in der Protokollausgabe. Sollten Fehler in der Berechnung auftreten, werden diese extra im Fehlerprotokoll vermerkt.

Der Gesamtwert von einer neuen Parzellen wird als Typattribut "Wert" hinterlegt.

Neue Nutzungen in die Datenbank übertragen

Überträgt neue Nutzungen in die Datenbank

① Fonctionnalité exclusivement dédiée pour le Luxembourg

Menu: [Kommassierung / Neue Nutzungen in die Datenbank übertragen]

Bei diesem Befehl werden alle Nutzungen aus der Grafik der entsprechenden Abfindung zugeordnet und in die Kommassierungs-Datenbank übertragen.

① Es werden alle Parzellen und Nutzungen protokolliert. Sollte ein Fehler auftreten wird dieser gesondert im Fehlerprotokoll aufgelistet.

Parzellen (alt) bewerten

Ermittlet den Wert der alten Parzellen und überträgt diesen optional in die Datenbank

① Fonctionnalité exclusivement dédiée pour le Luxembourg

Menu: [Kommassierung /Parzellen (alt) bewerten]

⚠ Eine Verbindung zur Kommassierungsdatenbank muss vorhanden sein.

Nach Aufruf des Befehls kann zwischen mehreren Optionen gewählt werden. Diese werden in der Multifunktionsleiste angezeigt.

▢ Schließt den Befehl ab.

▢ Berechnen des Werts der alten Parzellen.

▢ Berechnen des Werts der alten Parzellen und Übertragen in die Datenbank.

▢ Abbrechen des Befehls.

① Es werden immer alle Parzellen ausgewertet. Je nach Auswahl der Option werden nur berechnet oder auch in die Datenbank übertragen.

Es müssen vorher alle Einträge in der Datenbank gelöscht werden, damit die aktuellen Güterklassen übertragen werden können.

① Sollte **Nein** gedrückt werden, wird der Befehl abgebrochen und aus der Kommassierungsdatenbank nichts gelöscht!

In der Protokollausgabe werden für jeden Parzelle, die in der Graphik vorhanden ist, die dazugehörigen Güterklassen mit den Flächenwerten und dazugehörigen Wertefaktoren aufgelistet. Sollte ein Fehler auftreten, wird zusätzlich ein Fehlerprotokoll geschrieben. Diese Güterklasseflächen werden nicht in die DB geschrieben.

Parzellen ausschließen

Mit diesem Befehl können Parzellen aus dem Verfahren ausgeschlossen werden.

① Fonctionnalité exclusivement dédiée pour le Luxembourg

Menu: [Kommassierung / Parzellen ausschließen]

① Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Auswählen der Parzellen, die ausgeschlossen werden sollen.

Jede ausgeschlossene Parzelle wird protokolliert und deren Status sofort in der Kommassierungsdatenbank gespeichert.

Parzellen einbeziehen

Mit diesem Befehl können Parzellen in das Verfahren einbezogen werden.

① Fonctionnalité exclusivement dédiée pour le Luxembourg

Menu: [Kommassierung / Parzellen einbeziehen]

① Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Auswählen der Parzellen, die einbezogen werden sollen.

Jede einbezogene Parzell wird protokolliert und deren Status sofort in der Kommassierungsdatenbank gespeichert.

Parzellen hervorheben

Mit diesem Befehl können Parzellen hervorgehoben werden, welche einbezogen sind.

① Fonctionnalité exclusivement dédiée pour le Luxembourg

Menu: [Kommassierung / Parzellen hervorheben]

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Hier kann eingestellt werden, ob die Hervorhebung angezeigt werden soll. Weiters wird definiert, welche Schraffur, Farbe und Skalierung (für die Schraffur) verwendet werden soll.

Mit ☐ werden die Einstellungen gespeichert und die einbezogenen Parzellen in der Grafik hervorgehoben.

① Um die Hervorhebung in der Grafik auszuschalten, rufen Sie den Befehl auf und entfernen sie das Häkchen bei "Hervorhebung".

Thematische Karte erstellen

Mit diesem Befehl kann pro Kontonummer eine thematische Karte erstellt werden.

① Fonctionnalité exclusivement dédiée pour le Luxembourg

Menu: [Kommassierung/ Thematische Karte erstellen]

① Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Es erscheint die erste Seite des Wizards, in dem allgemeine Einstellungen für die thematischen Karten getroffen werden können. Je nachdem, welche Version ausgewählt ist, wird der Objekttyp auf die richtige Version angepasst.

Klickt man danach auf **Weiter** erscheint die Personenauswahl. Hier können die Personen (respektive Kontonummern) ausgewählt werden, für die eine thematische Karte erstellt werden soll. Je nachdem, welche Kontonummern auf die rechte Seite übernommen wurden, kann für diese auf der nächsten Seite eine thematische Karte definiert werden. Um die ausgewählten Personen (Kontonummern) zu verändern müssen diese angeklickt werden und mit den Pfeilen auf die gewünschte Seite verschoben werden.

Wenn die Auswahl getroffen ist, klicken Sie auf **Weiter**, falls Sie die Einstellungen der thematischen Karte verändern möchten, oder klicken Sie auf **Fertig stellen**, um die Thematische Karte mit den Default-Farben zu zeichnen. Klickt man auf **Weiter**, erscheint nun die dritte Seite des Wizards, in dem man die Einstellungen für die jeweilige thematische Karte treffen kann.

Sobald Sie alle Einstellungen getroffen haben, klicken Sie auf **Fertig stellen** um die thematische Karte zu zeichnen.

Verbindung herstellen mit Kommassierungsdatenbank

Mit diesem Befehl wird eine Verbindung zur Kommassierungsdatenbank hergestellt.

① Fonctionnalité exclusivement dédiée pour le Luxembourg

Menu: [Kommassierung / Verbindung zu Datenbank herstellen]

① Es darf noch keine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Es erscheint ein Ladebildschirm mit der Information, zu welchem Kommassierungsprojekt die Verbindung erstellt wird.

Die Verbindung zur Datenbank wurde hergestellt.

Verbindung trennen von der Kommassierungsdatenbank

Mit diesem Befehl wird eine bestehende Verbindung zur Kommassierungsdatenbank getrennt.

① Fonctionnalité exclusivement dédiée pour le Luxembourg

Menu: [Kommassierung / Verbindung zu Datenbank trennen]

① Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Es erscheint eine Meldung, dass die Verbindung zur Datenbank getrennt wurde und die Verbindung zur Datenbank wurde getrennt.

Zuteilung

Erstellen Sie Abfindungen innerhalb eines Neueinteilungsabschnitts über Angabe des gewünschten Wertes oder der gewünschten Fläche.

① Fonctionnalité exclusivement dédiée pour le Luxembourg

Menu: [Kommassierung / Zuteilung]

Starten Sie den Befehl über das Menü und wählen Sie eines Neueinteilungsabschnitt aus.

Mit dem -Button fügen Sie eine neue Zuteilungszeile ein. Dann wählen Sie die gewünschte Kontonummer und geben die gewünschte Fläche oder den gewünschten Wert ein, welcher zugeteilt werden soll.

Mit dem -Button löschen Sie die zu diesem Zeitpunkt selektierte Zeile.

Für jede gewählte Kontonummer wird der offene (noch nicht zugeteilte) Wert angezeigt.

Wenn Sie für den gewünschten Wert mehr angeben als noch offen ist, erhalten Sie eine Hinweismeldung.

Mit den Pfeil-Buttons ändern Sie die Reihenfolge in der Liste. Diese Reihenfolge ist bei der automatischen Zuteilung wichtig.

Bei der Art der Zuteilung wird unterschieden zwischen:

Laut *Fläche/Wert* : Die gewählte Zeile (KtoNr.) wird zugeteilt.

Zwangspunkt : Die neue Parzellengrenze wird durch einen zu wählenden Punkt gelegt.

Automatisch : Alle Listeneinträge werden nacheinander zugeteilt.

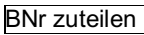
Option *Ganze Fläche* : Mit dieser Option wird die gesamte freie Fläche in der Neueinteilungsabschnitt zugeteilt. Damit kann der Rest in einer NA einer Kontonummer zugeteilt werden.

Bei der Richtung der Zuteilung stehen folgende Optionen zur Verfügung:

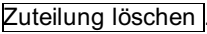
Parallel : die neuen Grenzen werden parallel zu einer bestehenden Linie gezogen

Orthogonal : die neuen Grenzen werden rechtwinklig zu einer bestehenden Linie gezogen

Frei durch 2 Punkte : die gewünschte Richtung der Grenze wird durch 2 Punkte vorgegeben.

Mit  wird die Zuteilung gestartet.

Entspricht die Zuteilung ihren Wünschen, klicken Sie  um die Zuteilung zu beenden.

Wenn Sie aber Änderungen vornehmen wollen löschen Sie die zugeteilten Flächen über den . Die manuell eingetragenen Werte in Spalte *Gew. Fläche* oder *Gew. Wert* bleiben dabei erhalten.

Folgende Optionen stehen im unteren Bereich des Dialogs zur Verfügung:

Maximale Iterationsanzahl : wird diese erreicht, wird die Zuteilung unterbrochen.

Maximale Abweichung : Unterscheiden sich der gewünschte und der zugeteilte um weniger als die maximale Abweichung, wird die Zuteilung abgeschlossen und die neue Parzelle wird mit dieser Fläche eingefügt.

Teilungsplan

Informations sur la version

Berichte

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 GeoMapper 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 GeoMapper 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

Gültig für Flächenwidmungspläne erstellt gemäß der Datenschnittstelle für Flächenwidmungspläne des Landes Kärnten, Stand März 2006

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 GeoMapper 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**

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 GeoMapper 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 GeoMapper 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

Abfindungen einfügen

Einfügen von Abfindungen

 **Fonctionnalité non utilisée en Suisse**

Menu: [Kommassierung / Abfindungen einfügen]

 Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine dementsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü

Auswahl einer bestehenden Gruppe / Projektionsabteilung in der Grafik

Wahl des Einsetzpunktes für die neue Abfindung

In einem Dialog wird die temporäre Abfindungsnummer festgelegt

Bei erfolgreichem Ablauf wird die neue Abfindung in der Grafik eingefügt, die Fläche wird automatisch berechnet, und in den Datenbankteil übertragen.

Abfindungen löschen

Löschen von Abfindungen

 **Fonctionnalité non utilisée en Suisse**

Menu: [Kommassierung / Abfindungen löschen]

 Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine dementsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü

Auswahl einer oder mehrerer Abfindungen

Wenn der Button

gedrückt oder ausgewählt wird, werden alle markierten Abfindungen aus der Grafik und aus dem Kommassierungsprojekt entfernt

Wenn der Button

gedrückt wird, werden keine Daten übertragen

Abfindungen umbenennen

Die endgültigen Grundstücknummern werden eingetragen.

 **Fonctionnalité non utilisée en Suisse**

Menu: [Kommassierung / Abfindung umbenennen]

 Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine dementsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Es erscheint das Fenster "Nächste Objektnummer". Geben Sie die KG-Nummer und die Stammnummer, gegebenenfalls auch die Unterteilungsnummer, bei der Flächenbezeichnung ein.

Jetzt können die Grundstücke nach der Reihe selektiert werden.

Nach jeder erfolgreichen Grundstücksauswahl wird in der Statuszeile die neue Grundstücksummer angezeigt.

Sollte die angegebene KG-Nummer nicht in der Datenbank vorhanden sein, wird dies als Fehler angezeigt.

Wenn der Button

gedrückt oder ausgewählt wird, werden alle Daten in die Datenbank übertragen und die neuen Grundstücksnummern angezeigt.

Wenn der Button

gedrückt wird, werden keine Daten übertragen.

 Der Dialog "Nächste Objektnummer" kann mittels Doppelklick direkt aus der Statuszeile geöffnet werden.

Abgrenzungspolygon exportieren

Die Punkte des Abgrenzungspolygons in eine CSV Datei exportieren.

 **Fonctionnalité non utilisée en Suisse**

Menu: [Kommassierung / Abgrenzungspolygon exportieren]

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Wählen Sie ein bestehendes Polygon bzw.

zeichnen Sie ein temporäres Abgrenzungspolygons, das exportiert werden soll.

Geben Sie an, in welche Datei die Stützpunkte des Polygons exportiert werden sollen.

Nach beenden des Exportes kommt eine Nachricht, wie viele Punkte exportiert wurden.

Wenn der Button

gedrückt wird, werden keine Punkte exportiert.

 Liegt der Linienzug nicht vollständig im Editierbereich, kann dieser nicht exportiert werden. Es kommt eine Fehlermeldung.

Besitzkomplexe bilden

Erstellen von Besitzkomplexen in der Grafik

 **Fonctionnalité non utilisée en Suisse**

Menu: [Kommassierung/Besitzkomplex autom. einfügen]

 Diese Funktion steht nur in der Fachschale "Kommassierung Kärnten" zur Verfügung. Für die Fachschale "Kommassierung Steiermark" steht der Befehl ["Vorläufige Besitzkomplexe einfügen"] (../kommassierung/vorlaeufigebesitzkomplexeinfuegen) bereit.

 Verbindung zur Datenbank muss vorhanden sein. Kommassierung --> Verbindung zu Datenbank herstellen

 Bei den Grundstücken müssen die Flächen berechnet sein.

Wählen Sie das erste Grundstück aus, das Teil des neuen Besitzkomplexes ist
Die Besitzkomplexnummer wird automatisch vorgeschlagen

- ❗ Die Besitzkomplexnummer setzt sich zusammen aus der Beteiligtennummer, die in der Datenbank vergeben sein muss und einer laufenden Nummer. Die laufende Nummer darf nur aus Ziffern bestehen.

Nach Drücken von **OK** selektieren Sie die weiteren Grundstücke, die dem Besitzkomplex zugeordnet werden sollen.

- ❗ Wenn Sie mehrere Grundstücke zuordnen möchten, aktivieren Sie die Mehrfachselektion mit gedrückter STRG-Taste

Nach Abschluss der Selektion wird die Besitzkomplexnummer in der Grafik (und der Datenbank) eingefügt

- ❗
- Die gewählten Grundstücke müssen räumlich zusammenhängen, damit ein Besitzkomplex gebildet werden kann
 - Die Flächen der Grundstücke müssen berechnet sein
 - Allfällige Fehler beim Erzeugen der Besitzkomplexe werden im Protokoll dokumentiert

Besitzkomplex einfügen

Erstellen von Vorläufigen Besitzkomplexe in der Graphik

- ❗ **Fonctionnalité non utilisée en Suisse**

Menu: [Kommassierung/Vorläufige Besitzkomplex einfügen]

- ⚠ Diese Funktion steht nur in der Fachschale "Kommassierung Steiermark" zur Verfügung.

- ❗ Verbindung zur Datenbank muss vorhanden sein. Kommassierung --> Verbindung zu Datenbank herstellen

- ⚠ Bei den Grundstücken müssen die Flächen berechnet sein.

Variante 1

Wählen Sie das erste Grundstück aus, das Teil des neuen Besitzkomplexes ist
Die Besitzkomplexnummer wird automatisch vorgeschlagen

- ❗ Die Besitzkomplexnummer setzt sich zusammen aus der Beteiligtennummer, die in der Datenbank vergeben sein muss und einer laufenden Nummer. Die laufende Nummer darf nur aus Ziffern bestehen.

Nach Drücken von **OK** selektieren Sie die weiteren Grundstücke, die dem Besitzkomplex zugeordnet werden sollen.

- ❗ Wenn Sie mehrere Grundstücke zuordnen möchten, aktivieren Sie die Mehrfachselektion mit gedrückter STRG-Taste

Nach Abschluss der Selektion wird die Besitzkomplexnummer in der Grafik (und der Datenbank) eingefügt

- ① • Die gewählten Grundstücke müssen räumlich zusammenhängen, damit ein Besitzkomplex gebildet werden kann
- Die Flächen der Grundstücke müssen berechnet sein
- Allfällige Fehler beim Erzeugen der Besitzkomplexe werden im Protokoll dokumentiert

Variante 2

In der Multifunktionsleiste gibt es mit der Option  eines Startgrundstücks zu beginnen.

Es öffnet sich gleich der Besitzkomplex-Dialog.

Es wird eine Beteiligtennummer und die laufende Nummer vorgeschlagen.

Wählen Sie den Einsetzpunkt für den Besitzkomplex.

Es wird die Fläche berechnet und der Besitzkomplex in der Grafik erzeugt.

- ① • Die gewählten Grundstücke müssen räumlich zusammenhängen, damit ein Besitzkomplex gebildet werden kann
- Die Flächen der Grundstücke müssen berechnet sein
- Allfällige Fehler beim Erzeugen der Besitzkomplexe werden im Protokoll dokumentiert

Besitzkomplexe übertragen

Übertragen der Besitzkomplexe, die Zuordnung zu den Grundstücke und die Flächen in die Datenbank

① Fonctionnalité non utilisée en Suisse

Menu: [Kommassierung / Besitzkomplexe übertragen]

- ① Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Wählen Sie, ob alle bestehenden BK's in der Datenbank gelöscht werden sollen

Die Besitzkomplexe und die Zuordnung zu den Grundstücken in die Datenbank werden übertragen. Optional werden von dem Befehl alle bestehenden BK's in der Datenbank gelöscht.

- ⚠ Liegt ein Grundstück nicht vollständig im Editierbereich, kann es nicht berücksichtigt werden. Das Grundstück wird im Fehlerprotokoll vermerkt!

Bonitätsteilflächen im alten Stand bilden

Bonitätsteilflächen im alten Stand bilden

① Fonctionnalité non utilisée en Suisse

Menu: [Kommassierung / Bonitätsteilflächen bilden]

Nach Aufruf des Befehls werden alle Besitzkomplexe mit den Bonitätsflächen verschnitten

Die Bonitätsteilflächen werden mit einer laufenden nummer bezeichnet. Als Regionsname wird "BTF" eingetragen, um doppelte Flächenbezeichnungen zu vermeiden.

In der Protokollausgabe wird für jeden Besitzkomplex die Gesamtfläche und für jede Bonitätsklasse, die in einem Besitzkomplex vorkommen, zusammengerechnet ausgegeben.

Sollten Fehler auftreten, werden diese gesondert im Fehlerprotokoll angezeigt.



Liegen ein Besitzkomplex oder eine Bonitätsfläche nicht vollständig im Editierbereich, kann der Verschnitt nicht gebildet werden. Es kommt eine Fehlermeldung!

Bonitätsteilflächen alt in die Datenbank übertragen

Gebildete Bonitätsteilflächen alt werden in Kommassierung-Datenbank übertragen.



Fonctionnalité non utilisée en Suisse

Menu: [Kommassierung / Bonitätsteilflächen alt in die Datenbank übertragen]



Eine Verbindung zur Kommassierungsdatenbank muss vorhanden sein.



Nach dem Aufruf werden alle Bonitätsteilflächen mit den Bonitätsklassen mit ihren Flächenwerten in die Datenbank übertragen.

Es müssen vorher alle Einträge in der Datenbank gelöscht werden, damit die aktuellen Bonitätsteilflächen übertragen werden können.



Sollte Nein gedrückt werden, wird der Befehl abgebrochen. Aus der Kommassierungsdatenbank wird nichts gelöscht!

Es wird jetzt versucht, alle Bonitätsteilflächen mit ihren Flächenwerten in die Datenbank zu schreiben.

In der Protokollausgabe werden für jeden Besitzkomplex, der in der Grafik vorhanden ist, die dazugehörigen Bonitätsteilflächen mit den Flächenwerten aufgelistet. Sollte ein Fehler auftreten, wird zusätzlich ein Fehlerprotokoll geschrieben und die Bonitätsteilflächen nicht in die DB übertragen.

Grundstücke an Außengrenze

Mit diesem Befehl können Grundstücke an Außengrenze gesetzt werden.



Fonctionnalité non utilisée en Suisse

Menu: [Kommassierung / Grundstücke an Außengrenze]



Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Wählen Sie die Grundstücke, die an der Außengrenze liegen.

Die Selektion kann einzeln oder mittels Auswahl eines Polygons erfolgen

Wenn ein Polygon (i.d.R. die Grenze des Operationsgebiets) gewählt wird, werden alle angrenzenden Grundstücke selektiert

Jedes an Außengrenze gesetzte Grundstück wird protokolliert und die Änderung in der Kommassierungsdatenbank gespeichert.



Liegt ein Grundstück nicht vollständig im Editierbereich, kann es nicht berücksichtigt werden. Das Grundstück wird im Fehlerprotokoll vermerkt!

Grundstücke ausschließen

Mit diesem Befehl können Grundstücke aus dem Verfahren ausgeschlossen werden.

① **Fonctionnalité non utilisée en Suisse**

Menu: [Kommassierung / Grundstücke ausschließen]

① Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Wählen Sie die Grundstücke, die ausgeschlossen werden sollen.

Jedes ausgeschlossene Grundstück wird protokolliert und die Änderung sofort in der Kommassierungsdatenbank gespeichert.

⚠ Liegt ein Grundstück nicht vollständig im Editierbereich, kann es nicht ausgeschlossen werden. Das Grundstück wird im Fehlerprotokoll vermerkt!

Neue Grundstücke bewerten und übertragen

Übertragen sie Besitzkomplexe, die Zuordnung zu den Grundstücke und die Flächen in die Datenbank

① **Fonctionnalité non utilisée en Suisse**

Menu: [Kommassierung / Neue Grundstücke bewerten und übertragen]

① Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine dementsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Nach Aufruf des Befehls kann zwischen mehreren Optionen gewählt werden. Diese werden in der Multifunktionsleiste angezeigt :

Wenn die Projektionsabteilungen/Gruppen einzeln ausgewählt werden, kann der Befehl mit Fertig abgeschlossen werden.

Bei aktiver Option werden die Werte der neuen Grundstücke berechnet.

Bei aktiver Option werden die Werte der neuen Grundstücke berechnet und in die Datenbank übertragen-

Mit weden alle Projektionsabteilungen/Gruppen ausgewählt.

beendet den Befehl.

Es gibt für jedes neue Grundstück einen Eintrag in der Protokollausgabe.
Sollten Fehler in der Berechnung auftreten, werden diese extra im Fehlerprotokoll vermerkt.

Der Gesamtwert von einem neuen Grundstück wird als Typattribut "Wert" hinterlegt.

Grundstücke einbeziehen

Mit diesem Befehl können Grundstücke in das Verfahren einbezogen werden.

① **Fonctionnalité non utilisée en Suisse**

Menu: [Kommassierung / Grundstücke einbeziehen]

① Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Wählen Sie die Grundstücke, die einbezogen werden sollen.

Jedes einbezogene Grundstück wird protokolliert und die Änderung in der Kommassierungsdatenbank gespeichert.



Liegt ein Grundstück nicht vollständig im Editierbereich, kann es nicht einbezogen werden. Das Grundstück wird im Fehlerprotokoll vermerkt!

Grundstücke hervorheben

Mit diesem Befehl können Grundstücke hervorgehoben werden, welche einbezogen sind oder an der Außengrenze liegen.



Fonctionnalité non utilisée en Suisse

Menu: [Kommassierung / Grundstücke hervorheben]

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Hier kann eingestellt werden, ob die Hervorhebung angezeigt werden soll und welche Schraffur, Farbe und Skalierung verwendet werden soll.

Mit ☐ werden die Einstellungen gespeichert und die einbezogenen bzw. an Außengrenze liegenden Grundstücke hervorgehoben.

Import Grundstücksbeschriftung

Übernehmen Sie die Daten für die Beschriftung von Grundstücken direkt aus der Kommassierungs-Datenbank

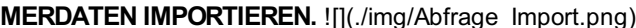


Fonctionnalité non utilisée en Suisse

Menu: [Kommassierung/ Eigentümerdaten importieren]



Damit der Import durchgeführt werden kann, muss eine Verbindung zur Datenbank vorhanden sein.

MENÜ: KOMMASSIERUNG / VERBINDUNG ZUR DATENBANK HERSTELLEN. 2. MENÜ: KOMMASSIERUNG / EIGENTÜMERDATEN IMPORTIEREN. 

Vor dem Import muss die aktuelle Datei gespeichert werden. Wird nicht gespeichert, wird der Befehl beendet.



Nach dem Import ist kein UNDO möglich.

Mit dem Import werden die Daten für die Grundstücksbeschriftung aus der Kommassierungsdatenbank übernommen.

Wenn der Import erfolgreich war, dann kann fortgesetzt werden.

Menu: [Daten / Grundstücke beschriften]

Nach dem Import der Daten können diese über den Befehl GRUNDSTÜCKSINFORMATIONEN ANZEIGEN in einem Dialog angezeigt oder über den Befehl GRUNDSTÜCKE BESCHRIFTEN in der Grafik eingefügt werden:

MENÜ: DATEN / GRUNDSTÜCK BESCHRIFTEN 2. Wählen Sie jetzt die Grundstücksflächen, welche Sie mit Grundstücksinformationen beschriften möchten, direkt in der Grafik. 

Anschließend erscheint ein Dialog, in dem Sie Einstellungen bezüglich der Grundstücksbeschriftung vornehmen können:

- ① • **Weitere Eigentümer zusammenfassen** : Hiermit steuern Sie, ob und ab wie vielen Miteigentümern lediglich ein Platzhaltertext beschriftet wird.
- **max. Eigentümer** : Diese Anzahl von Eigentümern wird mit dem ausgewählten Muster beschriftet.
- **Ersatztext** : Dieser Text wird anstelle weiterer Eigentümer abschließend ausgegeben.
- **Adressen zusammenfassen** : Unterdrück sich wiederholende Adressen bei unmittelbar aufeinander folgenden Eigentümern.

Nach Bestätigung des Dialogs mittels **Ok** werden die Grundstücksinformationen zu den gewählten Grundstücksflächen ermittelt und die Beschriftungen erzeugt.

Ladungszeit setzen

Setzen Sie für ausgewählte Grundstücke Datum und Zeit der Ladung.

① Fonctionnalité non utilisée en Suisse

Menu: [Kommassierung / Ladungszeit setzen]

⚠ Dieser Befehl ist nur für die Fachschalen "Kommassierung Steiermark" bzw. "Kommassierung Burgenland" verfügbar!

Starten Sie den Befehl

GeoMapper zeigt eine Eingabemaske, in der Sie Datum und Uhrzeit einstellen können

- ① Geben Sie optional ein *Ladungsintervall* an, um die Ladungszeiten für die gewählten Grundstücke automatisch zeitversetzt zu definieren. Aktivieren Sie dazu die Option **[x] Ladungsintervall**

Wählen Sie ein oder mehrere Grundstücke aus der Grafik

GeoMapper setzt die gewählten Ladungsdaten der gewählten Grundstücke in der Kommassierungsdatenbank

Der Befehl wiederholt sich so lange, bis Sie die Eingabemaske mit **Schließen** beenden

Alternative

Wählen Sie eine oder mehrere Grundstücke in der Grafik

Starten Sie dann den Befehl

⚠ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine dementsprechende Meldung.

Thematische Karte erstellen

Mit diesem Befehl kann Legendenpalette für die thematische Karte ein-/ausgeschaltet werden.

① Fonctionnalité non utilisée en Suisse

Menu: [Kommassierung / Legende für thematische Karte Ein-/Ausschalten]

- ① • Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.
- Die Legende für die thematische Karte wird beim Herstellen der Datenbankverbindung automatisch eingeblendet.

⇒)

Wenn die Legende nicht sichtbar ist, kann sie über den Menüpunkt wieder eingeblendet werden.

Starten Sie die Legende über das Menü.

Bei einem Doppelklick in der Legende wird der Befehl Thematische Karte Erstellen direkt geöffnet

Jetzt können Änderungen durchgeführt werden.

Nach Klick auf **Fertigstellen** wird die thematische Karte gezeichnet und die Legende erneuert.

Neue Nutzungen in die Datenbank übertragen

Überträgt neue Nutzungen in die Datenbank

 **Fonctionnalité non utilisée en Suisse**

Menu: [Kommassierung / Neue Nutzungen in die Datenbank übertragen]

Bei diesem Befehl werden alle Nutzungen aus der Grafik der entsprechenden Abfindung zugeordnet und in die Kommassierungs-Datenbank übertragen. Im Protokoll werden die Gesamtflächen von Abfindungen und die Teilsummen der Nutzungen ausgegeben.

 Für die Fachschale "Kommassierung Burgenland" ist zusätzlich eine benutzerdefinierte Auswahl verfügbar! Hier hat man die Möglichkeit, neue Grundstücke oder Projektionsabteilungen oder - wie bisher - alle Nutzungen zu wählen.

-  • Die Flächenwerte im Protokoll sind mit aktivierter CM-Berechnung und m²-gerundet ausgegeben.
• Es können nur Nutzungen übertragen werden, die vollständig im Editierbereich liegen

OP-Grenze aus Grundstücken ermitteln

Automatisches Erstellen der Operationsgrenze

 **Fonctionnalité non utilisée en Suisse**

Menu: [Kommassierung / OP-Grenze aus Grundstücken erstellen]

 Dieser Befehl ist nur für die "Fachschale Kärnten" verfügbar!

-  Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine dementsprechende Meldung.

Es wird aus allen einbezogenen Grundstücken die Operationsgrenze ermittelt.

-  Wenn sich die Grundstücke nicht nebeneinander befinden, werden mehrere Grenzen eingefügt.

Bewerten und Übertragen von Projektionsabteilungen/Gruppen

Bewerten und Übertragen von Projektionsabteilungen

 **Fonctionnalité non utilisée en Suisse**

Menu: [Kommassierung / Bewerten und Übertragen von Projektionsabteilungen/Gruppen]

-  Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Nach Aufruf des Befehls kann zwischen mehreren Optionen gewählt werden. Diese werden in der Multifunktionsleiste angezeigt.

Wenn die Projektionsabteilungen/Gruppen einzeln ausgewählt werden, kann der Befehl mit Fertig abgeschlossen werden.

- 2. Nur berechnen der Projektionswerte/Gruppenwerte mit allen Bonitätsklassen.
- 3. Berechnen der Projektionswerte/Gruppenwerte mit allen Bonitätsklassen und Übertragen der Projektionsabteilungen/Gruppen.

Alle Projektionsabteilungen/Gruppen auswählen.

Abbrechen des Befehls.

Wenn die Werte in die Datenbank geschrieben werden, überschreibt man damit die alten Projektionsabteilungen/Gruppen. Bei Abbruch oder bei der Abfrage mit **Nein** werden keine Veränderung in der Datenbank durchgeführt.

Es gibt für jede Projektionsabteilung/Gruppe einen Eintrag in der Protokollausgabe. Sollten Fehler in der Berechnung auftreten, werden diese extra im Fehlerprotokoll vermerkt.

Der Gesamtwert einer Projektionsabteilung/Gruppe wird als Typattribut "Wert" hinterlegt.

Projektionsabteilungen/Gruppen löschen

Löschen von Projektionsabteilungen/Gruppen

Fonctionnalité non utilisée en Suisse

[Filter:geomapper] Menu: [Kommassierung / Projektionsabteilungen/Gruppen löschen]

Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine dementsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü

Auswahl einer oder mehrerer Flächen

Wenn der Button

- gedrückt oder ausgewählt wird, werden alle markierten Flächen aus der Grafik und aus dem Kommassierungsprojekt entfernt

Hat mindestens eine Projektionsabteilung/Gruppe Abhängigkeiten zu Wünschen oder Abfindungen, kommt eine Fehlermeldung, dass diese Flächen nicht gelöscht werden können.

Wenn der Button

- gedrückt wird, werden keine Daten gelöscht

Thematische Karte erstellen

Mit diesem Befehl kann pro Grundstücksbesitzer eine thematische Karte erstellt werden.

Fonctionnalité non utilisée en Suisse

Menu: [Kommassierung / Thematische Karte erstellen]

❗ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine dementsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Es erscheint die erste Seite des Wizards, in dem allgemeine Einstellungen für die thematischen Karten getroffen werden können. Je nachdem welche Version ausgewählt wird der Objekttyp auf die richtige Version angepasst

Klickt man danach auf **Weiter** erscheint die Personenauswahl/Elementauswahl. Hier können die Personen ausgewählt werden, für die eine thematische Karte erstellt werden soll. Je nachdem welche Grundstücksbesitzer auf der rechten Seite sind kann für diese auf der nächsten Seite eine thematische Karte definiert werden. Um die ausgewählten Personen zu verändern müssen diese angeklickt werden und mit den Pfeilen auf die gewünschte Seite verschoben werden.

Wenn die Auswahl getroffen ist, klicken Sie auf **Weiter** falls Sie die Einstellungen der thematischen Karte verändern möchten, oder klicken Sie auf **Fertig stellen** um die Thematischen Karten mit den Default-Farben zu zeichnen. Klickt man auf **Weiter**, erscheint nun die dritte Seite des Wizards, in dem man die Einstellungen für die jeweilige thematische Karte treffen kann.

Sobald Sie alle Einstellungen getroffen haben klicken Sie auf **Fertig stellen** um die thematische Karte zu zeichnen.

Verbindung herstellen mit Kommassierungsdatenbank

Mit diesem Befehl wird eine Verbindung zur Kommassierungsdatenbank hergestellt.

❗ **Fonction non utilisée en Suisse**

Menu: [Kommassierung / Verbindung zu Datenbank herstellen]

❗ Es darf noch keine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Es erscheint ein Ladebildschirm mit der Information, dass die Verbindung zum Kommassierungsprojekt erstellt wird.

Die Verbindung zur Datenbank wurde hergestellt.

Verbindung trennen von der Kommassierungsdatenbank

Mit diesem Befehl wird eine bestehende Verbindung zur Kommassierungsdatenbank getrennt.

❗ **Fonctionnalité non utilisée en Suisse**

Menu: [Kommassierung / Verbindung zu Datenbank trennen]

❗ Es muss eine Verbindung zu einer Datenbank bestehen, ansonsten kommt eine entsprechende Meldung.

Starten Sie den Befehl über das Menü.

Es erscheint eine Meldung, dass die Verbindung zur Datenbank getrennt wurde und die Verbindung zur Datenbank wurde getrennt.

Vorläufige Besitzkomplexe einfügen

Erstellen von Vorläufigen Besitzkomplexen in der Grafik

❗ **Fonctionnalité non utilisée en Suisse**

Menu: [Kommassierung/Vorläufige Besitzkomplexe einfügen]

- ❶ Diese Funktion steht nur in der Fachschale "Kommassierung Steiermark" zur Verfügung. Für die Fachschale "Kommassierung Kärnten" steht der Befehl ["Besitzkomplex autom. einfügen"]
(../kommassierung/besitzkomplexeinfuegen) bereit.

- ❶
- Eine Verbindung zur Datenbank muss vorhanden sein.
 - Kommassierung --> Verbindung zu Datenbank herstellen
 - Bei den Grundstücken müssen die Flächen berechnet sein.

Wählen Sie ein oder mehrere Grundstücke aus.

Nach erfolgreicher Auswahl wird die vorläufige Besitzkomplexnummer in der Grafik eingefügt und ein Abgrenzungspolygon erzeugt

- ❶
- Die gewählten Grundstücke müssen räumlich zusammenhängen, damit ein Besitzkomplex gebildet werden kann
 - Die Flächen der Grundstücke müssen berechnet sein
 - Allfällige Fehler beim Erzeugen der Besitzkomplexe werden im Protokoll dokumentiert

Zuteilung

Erstellen Sie Abfindungen innerhalb einer Projektionsabteilung über Angabe des gewünschten Wertes oder der gewünschten Fläche.

- ❶ **Fonctionnalité non utilisée en Suisse**

Menu: [Kommassierung / Zuteilung]

Starten Sie den Befehl über das Menü und wählen Sie eine Projektionsabteilung/Gruppe aus.

Mit dem -Button fügen Sie eine neue Zuteilungszeile ein. Dann wählen Sie die gewünschte Beteiligtennummer/Ordnungsnummer und geben die gewünschte Fläche oder den gewünschten Wert ein, welcher zugeteilt werden soll.

Mit dem -Button löschen Sie die zu diesem Zeitpunkt selektierte Zeile.

Für jede gewählte Beteiligtennummer/Ordnungsnummer wird der offene (noch nicht zugeteilte) Wert angezeigt.

Wenn Sie für den gewünschten Wert mehr angeben als noch offen ist, erhalten Sie eine Fehlermeldung.

Mit den Pfeil-Buttons ändern Sie die Reihenfolge in der Liste. Diese Reihenfolge ist bei der automatischen Zuteilung wichtig.

Bei der Art der Zuteilung wird unterschieden zwischen:

Laut *Fläche/Wert* : Die gewählte Zeile (BNr.)/(ONr) wird zugeteilt.

Zwangspunkt : Die neue Grundstücksgrenze wird durch einen zu wählenden Punkt gelegt.

Automatisch : Alle Listeneinträge werden nacheinander zugeteilt.

Option *Ganze Fläche* : Mit dieser Option wird die gesamte freie Fläche in der Projektionsabteilung/Gruppe zugeteilt. Damit kann der Rest in einer PA/Gruppe einer Beteiligtennummer/Ordnungsnummer zugeteilt werden.

Bei der Richtung der Zuteilung stehen folgende Optionen zur Verfügung:

Parallel : die neuen Grenzen werden parallel zu einer bestehenden Linie gezogen

Orthogonal : die neuen Grenzen werden rechtwinklig zu einer bestehenden Linie gezogen

Frei durch 2 Punkte : die gewünschte Richtung der Grenze wird durch 2 Punkte vorgegeben.

Mit **BNr/ONr zuteilen** wird die Zuteilung gestartet.

Entspricht die Zuteilung ihren Wünschen, klicken Sie **OK** um die Zuteilung zu beenden.

Wenn Sie aber Änderungen vornehmen wollen löschen Sie die zugeteilten Flächen über den **Zuteilung löschen**. Die manuell eingetragenen Werte in Spalte *Gew. Fläche* oder *Gew. Wert* bleiben dabei erhalten.

Mit **Wünsche speichern** bzw. **Wünsche laden** werden die aktuellen Einträge in der Datenbank gespeichert bzw. ausgelesen.

- ⚠ Diese Funktion steht nur in der "Fachschale Kärnten" zur Verfügung.

Folgende Optionen stehen im unteren Bereich des Dialogs zur Verfügung:

Maximale Iterationsanzahl : wird diese erreicht, wird die Zuteilung unterbrochen.

Maximale Abweichung : liegt der zugeteilte Wert im Bereich der maximalen Abweichung wird die Zuteilung abgebrochen und das neue Grundstück wird mit dieser Fläche eingefügt.

 Liegt eine PA/Gruppe nicht vollständig im Editierbereich, kann diese nicht verwendet werden.

Steiermark

Général

 **Module d'application non utilisé en Suisse**

Die Konfiguration wurde auf Grundlage der *Vermessungsverordnung 2016 (VermV), in der Fassung vom 01. Oktober 2018* erstellt. Mit Hilfe dieser Konfiguration erstellen Sie Pläne über Vermessungen gemäß dieser Verordnung.

Systemvoraussetzungen

rmDATA GeoMapper	mind. Version 2021.3
rmDATA GeoDesigner	mind. Version 2021.3

Modifications dans la Version 2021.3

 **Module d'application non utilisé en Suisse**

- Grundstücksnummern in der Darstellung DKM
Um der DKM-DXF-Schnittstelle zu entsprechen, wurde die Schriftgröße der Grundstücksnummern in der Darstellung DKM von 3 auf 2 geändert. - Zeichnungsmaßstab
In GeoDesigner wird in der Planvorlage der Maßstab automatisch gesetzt - Korrektur in den Konfigurationen beim Typ „Höhenlinien 10 m“
Die Höhenlinien waren ausgeblendet - Exakte Bemaßung
Es gibt für das Sperrmaß neue Objekttypen im Bestand für exakte Werte - Korrektur bei den Varianten
Die Flächenbeschriftung bei Trennstücken oder Grundstücksnummern wurden freigestellt. - CodeGrafik-Messcodetabellen
Beim Erstellen der Messcodelisten werden LI-DEF Zeilen für das Umdrehen und für das Ausrunden von Linienzügen eingetragen. - Korrektur beim „sonstiger Punkt (SO)“
Attributname wurde auf „Stabilisierung“ geändert

Fichiers et dossiers

 **Module d'application non utilisé en Suisse**

Folgende Dateien werden mit dem Setup installiert:

Verzeichnis Configurations	
AT_Teilungsplan_Kataster.config	Konfiguration für versionierte Katasterobjekte
AT_Teilungsplan_Kataster.dwg	Prototypzeichnung mit Block-, Layer- und Textstildefinitionen
AT_Teilungsplan_Natur.config	Konfiguration für Naturbestandsdaten
AT_Teilungsplan_Natur.dwg	Prototypzeichnung für den Naturbestand
AT_Teilungsplan_Varianten.config	Konfiguration für Varianten in Teilungsplänen
AT_Teilungsplan_Varianten.dwg	Prototypzeichnung für Varianten
AT_Teilungsplan_Skizze.config	Konfiguration für Skizze
AT_Teilungsplan_Skizze.dwg	Prototypzeichnung für Skizze

Verzeichnis Documentation	
AT_Teilungsplan _Objektkatalog.geodb3	GeoMapper-Projektdatei mit Darstellung aller Objekttypen
AT_Teilungsplan _Objektkatalog.dwg	GeoDesigner-Projektdatei mit Darstellung aller Objekttypen
AT_Teilungsplan _Handbuch.doc	Diese Dokumentation

Verzeichnis Templates\Projecttemplates	
AT_Teilungsplan.projecttemplate	Projektvorlage mit den entsprechenden Einstellungen für Teilungspläne.
AT_Teilungsplan mit Varianten.projecttemplate	Projektvorlage mit den entsprechenden Einstellungen für Teilungspläne mit Varianten
AT_Teilungsplan mit Skizzen.projecttemplate	Projektvorlage mit den entsprechenden Einstellungen für Teilungspläne mit Skizzen

Gemeinsames Verzeichnis CodeGrafik	
AT_Teilungsplan.csv	Messcodezuordnungsdatei für das Hochzeichnen mit rmGEO/CodeGrafik
AT_Teilungsplan.dxf	Prototypzeichnung für das Hochzeichnen mit rmGEO/CodeGrafik nach DWG/DXF
AT_Teilungsplan.ptt	Punkttypzuordnungstabelle zum Zuordnen der Punkttypen gemäß Messcode
AT_Teilungsplan_alt.csv	Messcodezuordnungsdatei für das Hochzeichnen mit rmGEO/CodeGrafik, Codierungssystem wie in rmMAP
AT_Teilungsplan_alt.ptt	Punkttypzuordnungstabelle zum Zuordnen der Punkttypen gemäß Messcode, Codierungssystem wie in rmMAP
Unterverzeichnis Leica/Trimble/Topcon	Messgerätetabellen für die unterschiedlichen Messgeräte.

Fonctions

 **Module d'application non utilisé en Suisse**

Durch Laden der Konfiguration Teilungsplan AT wird die Fachschale Teilungsplan aktiviert. Dadurch stehen Ihnen zusätzliche Funktionen zur Verfügung:

Funktion	Aufruf
Katastralmappe aus DKM-DXF Daten importieren (Teilungsplan)	Menü Datei – Importmanager
Katastralmappe aus DKM-SHP Daten importieren (Teilungsplan)	Menü Datei – Importmanager
Streichung bearbeiten	Kontextmenü und Multifunktionsleiste zu Linienzug
Version eines Objekts ändern	Eigenschaften-Manager
Trennstücke automatisch einfügen	Kontextmenü zu Flächen im Objektmanager
Trennstücke entlang einer Linie einfügen	Kontextmenü zu Flächen im Objektmanager
Teilungslinie einfügen	Kontextmenü zu Linienzügen im Objektmanager
Export nach rmKATOffice	Menü Datei – Exportmanager
Klassifizierung setzen	Menü Daten - Punktklassifizierung setzen
Betroffenes Grundstück	Kontextmenü und Multifunktionsleiste zu Fläche

Immeuble concerné

Modification de l'état et de l'affichage des limites d'immeuble en élaboration.

Cmd: [AreaChangeBoundingAppearances] Next



Cette commande est disponible seulement avec le module "Plan de division Autriche".



Nach dem Import von Basisdaten mittels des dafür vorgesehenen *DKM-Import (Teilungsplan)* besitzen Grundstücks- und Nutzungsgrenzen den Status *übernommen*. Diese *Übernommenen Grenzen* werden durch die Teilungsplan-Konfiguration *strichliert* dargestellt.

Mittels dieses Befehls können Sie auf einfachste Weise aus übernommenen *gegenständliche* Grenzen machen.

Wählen Sie die gewünschten Grundstücke bzw. Flächen in der Grafik.

Rufen Sie den Befehl über das Rechtsklick-Kontextmenü oder die Multifunktionsleiste auf.

GeoMapper ändert den Status der die Fläche umgrenzenden Linienzüge sowie der enthaltenen Nutzungsgrenzen von *übernommen* auf *gegenständig*, wodurch die grafische Darstellung automatisch angepasst und die Grenzen *ausgezogen* dargestellt werden.



Diese Funktion setzt berechnete Flächen voraus. Es können keine Grenzen oder Nutzungen von nicht berechneten Flächen berücksichtigt werden.

KVZ-Assistent für rmGEO

Setzt die Klassifizierung für Punkte und bereitet die Daten für das Koordinatenverzeichnis in rmGEO auf.



Fonctionnalité exclusivement dédiée à l'Autriche

Menu: [Daten / KVZ-Assistent für rmGEO]



Diesen Befehl gibt es nur in der Fachschale "Teilungsplan Österreich".

Gehen Sie wie folgt vor:

Beim Starten des Befehls wählen Sie

Punkte aus der Grafik,

alle Punkte mit sichtbarer Punktnummer oder

alle Punkte

In der ersten Registerkarte können Sie die Punktklassifizierungen setzen

Bei den KVZ-Einstellungen werden alle gewählten Punkte aufgelistet

Diese können mittels Drag&Drop zwischen den Rubriken verschoben werden

Neue Rubriken können eingefügt werden

Der Name der Rubriken kann geändert werden

Mit Fertigstellen werden die Einstellungen an rmGEO übergeben und das Koordinatenverzeichnis kann gedruckt werden

Vorlagendateien In einer Auswahlliste werden alle vordefinierten Vorlagen aufgelistet. Diese sind in Form von Dateien mit der Endung *.coordinatelist* in den Reports-Verzeichnissen abgelegt:

%ProgramData%\rmDATA\ GeoMapper Templates\Reports

%Firmenverzeichnis%\rmDATA\ GeoMapper Templates\Reports

%AppData%\rmDATA\ GeoMapper Templates\Reports

Aussehen der Datei: *RUBRIK=Festpunkte;Messpunkte;Grenzpunkte;Sonstige Punkte ETRS89=Ja;Ja;Ja;Ja*

FILTER=Filter_Festpunkte;Filter_Messpunkte_Filter_Grenzpunkte;Filter_Sonstige

KVZ-Assistent für den Plan

Setzen Sie optional die Punktklassifizierungen und bereiten Sie die Daten für die Ausgabe in einem Koordinatenverzeichnis auf.

Fonctionnalité exclusivement dédiée à l'Autriche

 Die Möglichkeit, die Punkte zu klassifizieren, gibt es nur in der Fachschale "Teilungsplan Österreich".

Gehen Sie wie folgt vor:

Beim Starten des Befehls wählen Sie

Punkte aus der Grafik,

alle Punkte mit sichtbarer Punktnummer oder

alle Punkte

In der ersten Registerkarte können Sie die **Punktklassifizierungen** setzen

Bei den KVZ-Einstellungen werden alle gewählten Punkte aufgelistet

Diese können mittels Drag&Drop zwischen den Rubriken verschoben werden

Neue Rubriken können eingefügt werden

Der Name der Rubriken kann geändert werden

In den Plan-Einstellungen wählen Sie eine eindeutige Bezeichnung für das neu zu erstellende Koordinatenverzeichnis und eine Formattabelle.

Aussehen der Formattabelle: Diese müssen die Dateiendung *.layouttable haben und sind in den Reports-Verzeichnissen abgelegt.

[Format]

```
Internal~Name = 1, 14, L, Punkt
Internal~East = 21, 33, R, 2, Y [m]
KVZÜberschrift = Koordinatenverzeichnis
```

[Textdarstellung]

```
KVZÜberschrift = Monospac821 BT, 4, 256
Gruppenüberschrift = Monospac821 BT, 2, 256
Spaltenüberschrift = Monospac821 BT, 2, 256
KVZText = Monospac821 BT, 2, 256
```

In der Sektion Format werden alle auszugebenden Informationen gewählt. Neben dem Attribut wird angegeben von welcher Spalte bis zu welcher Spalte der Text ausgegeben werden soll, ob (L)inksbündig, (R)echtsbündig oder (M)ittig, die Anzahl der Nachkommastellen und die Bezeichnung für die Spaltenüberschrift.

In der Sektion Textdarstellung kann man pro Zeilenart die Schriftart, die Texthöhe und die Farbe eingeben.

Définir la classification des points

Avec cette commande il est possible de modifier l'attribut classification des points.

 **Cette commande est disponible seulement avec le module "Plan de fractionnement Autriche".**

Menu: [Données / Classifier points]

Gehen Sie wie folgt vor:

Beim Starten des Befehls wählen Sie

Punkte aus der Grafik,

alle Punkte mit sichtbarer Punktnummer oder

alle Punkte

Alle gewählten Punkte werden in der Liste im Dialog mit den aktuellen Attributwerten dargestellt.
Die gewählten Punkte werden mit dem markierten Filter eingeschränkt.
Mit Klassifizierung: Defaults setzen werden sinnvolle Werte für das Attribut "Klassifizierung" vorgeschlagen. Dabei werden folgende Werte gesetzt:

Wenn:	wird gesetzt:
Aktive Version ist neu und Punkt hat einen Vorgänger in Version berichtigt mit dem Wert neu oder überprüft	überprüft
Die Version des Punktes befindet sich in einer niedrigeren als die aktive Version	übernommen
Aktions des Punktes ist gelöscht	gelöscht
Aktions des Punkte ist Hinzugefügt	hinzugefügt (sofern noch kein Wert gesetzt war)
Punkt von der Gruppe Grenzpunkte ist neu vermarkt	überprüft (sofern noch kein Wert gesetzt war)
Punkt befindet sich in der Gruppe Grenzpunkte mit Vermarkung	überprüft (sofern noch kein Wert gesetzt war)

Mögliche Werte für die Klassifizierung sind:

- <keine>
- geändert
- gelöscht
- neu
- überprüft
- transformiert
- übernommen
- sonstige

Mit **BEV-Typ:Default setzen** wird die Grundeinstellung laut Konfiguration zu allen Punkten in der Liste gesetzt. Das ist auch für das Attribut "Kennzeichnung" möglich.
Selektieren Sie alle Punkte in der Liste, die Sie manuell ändern möchten und wählen anschließend den gewünschten Wert aus der Auswahlliste im unteren Bereich. Sofort nach der Auswahl wird der gewählte Wert für die gewünschten Punkte vorgeschlagen.
Nach Bestätigen mit **Ok** werden alle Punkte in der Liste mit dem neuen Wert versehen und protokolliert.

 Durch Doppelklick in eine Tabellenzeile zoomt GeoMapper zu dem Punkt im Zeichenbereich. Der Punkt wird selektiert.

 Mit **Weitere Punkte hinzufügen ...** können zusätzliche Punkte in die Liste aufgenommen werden

 Drücken Sie "Strg+A" um alle Punkte in der Liste zu selektieren

 Drücken Sie "Entf" um selektierte Punkte aus der Liste zu entfernen.

Barrer les objets

Avec cette commande les objets versionnés peuvent être barrés.

 Cette commande est disponible avec les modules "Plan de fractionnement Autriche", "Plan de fractionnement Luxembourg", "Plan de fractionnement Südtirol" et "Propositions de mutation Suisse".

La commande considère seulement les objets qui sont versionnés et qui n'ont pas été ajoutés dans la version active.

Barrer les objets

Sélectionnez dans le Menu 'Modifier' --> 'Barrer des objets'.

La sélection des objets peut s'effectuer avant ou après le démarrage de la commande.

Si aucun objet n'a encore été sélectionné, maintenant vous pouvez exécuter la sélection.

En appuyant sur **Finir** les objets sont barrés (avec le symbole d'élimination).

Ensuite d'autres objets peuvent être sélectionnés.

En appuyant sur **Finir** la commande est terminée.

- ❗ La commande se trouve aussi dans le menu contextuel ou sur la barre multifonctionnelle. Quand un objet, qui aurait pu être barré, est sélectionné, la commande s'affiche sur le menu contextuel.

Modifier un symbole d'élimination

Avec cette commande il est possible de modifier les symboles d'élimination.

Cmd: [LinestringEditSweeping] Next

- ⚠ Cette commande est disponible seulement avec le module "Plan de division Autriche".

Der Befehl hat drei Optionen:

Streichung hinzufügen

Streichung verschieben

Streichung löschen

wobei die Option "Streichung verschieben" nach Befehlsaufruf aktiv ist. Die jeweils nicht aktiven Optionen rufen Sie über das Kontextmenü oder die Multifunktionsleiste auf.

- ❗ Der Befehl steht nur bei aktivierter *Fachschale Teilungsplan* zur Verfügung.

Streichung hinzufügen

Wählen Sie 'Streichung hinzufügen' um neue Streichungssymbole einzufügen.

Anschließend klicken Sie auf die Position des Linienzuges, auf der die Streichung eingesetzt werden soll.

Wählen Sie Fertig oder fügen Sie weitere Streichungen hinzu.

- ❗ Der Abstand zur Ordinate wird aus der Konfiguration des jeweiligen Objekttyps übernommen.

Streichung verschieben

Um eine Streichung zu verschieben wählen Sie in der Multifunktionsleiste die Option 'Streichung verschieben'.

Anschließend wählen Sie die zu verschiebende Streichung aus.

Wählen Sie die Einfügeposition für die Streichung.

Wählen Sie Fertig oder verschieben Sie weitere Streichungen.

Streichung löschen

Um eine Streichung zu löschen wählen Sie in der Multifunktionsleiste 'Streichung löschen'.

Danach wählen Sie die nächstgelegene Position auf dem Linienzug-Segment.

Wählen Sie Fertig oder Löschen Sie weitere Streichungen.

- ❗ Es muss zumindest eine Streichung pro Linienzug existieren, das letzte Streichungssymbol pro Linienzug kann daher nicht gelöscht werden.

Insérer automatiquement les fractions d'immeuble

Insertion totalement automatique de fractions d'immeuble sur la base de deux versions de plan.

Menu: [Objektmanager / Rechte Maustaste auf Typ des Trennstücks / Trennstücke automatisch einfügen] Cmd: [PartitionGenerateInsert] Next



Cette commande est disponible seulement avec le module "Plan de division Autriche".

Starten Sie den Befehl über das Kontextmenü des gewünschten Objekttyps auf der Objektmanagerseite *Fläche*.

GeoMapper ermittelt automatisch den Unterschied zwischen 2 Planversionen (neu hinzugefügte Grenzen, gelöschte Grenzen, etc.) und setzt die Trennstücke mit dem ausgewählten Objekttyp ein.

GeoMapper fasst die eingefügten Trennstücke übersichtlich aufbereitet im Arbeitsprotokoll zusammen. Es ist kein weiterer Eingriff durch den Benutzer notwendig.



Die Vergabe der Trennstücksnummern erfolgt standardmäßig nicht geordnet. Um diese an einer Achse stationiert auszurichten, verwenden Sie bitte den Befehl [Trennstücke entlang einer Linie einfügen](#), ebenfalls im Objektmanager.

Insérer automatiquement les fractions d'immeuble le long d'une ligne

Insertion totalement automatique de fractions d'immeuble sur la base de deux versions de plan dans une séquence géométrique définie.

Cmd: [PartitionGenerateWithGuidelineInsert]



Cette commande est disponible seulement avec le module "Plan de division Autriche".

Starten Sie den Befehl über das Kontextmenü des gewünschten Objekttyps auf der Objektmanagerseite *Fläche*.

Zeigen Sie die Richtung der Achse für die aufsteigende Nummerierung durch Auswahl eines Linienzuges.

GeoMapper ermittelt automatisch den Unterschied zwischen 2 Planversionen (neu hinzugefügte Grenzen, gelöschte Grenzen, etc.) und setzt die Trennstücke mit dem ausgewählten Objekttyp nach Stationierung entlang der Ausrichtungssachse aufsteigend sortiert ein.![./.img/PartitionsAutoAfterGuideline.png]

GeoMapper fasst die eingefügten Trennstücke übersichtlich aufbereitet im Arbeitsprotokoll zusammen. Es ist kein weiterer Eingriff durch den Benutzer notwendig.



Sie brauchen sich nicht um die ursprüngliche Zeichenrichtung der Achse kümmern. GeoMapper unterstützt Sie bei der Auswahl und zeigt während Sie die Maus über die Achse bewegen eine Vorschau in Form eines Richtungspfeils an. Die Richtung bestimmen Sie, indem Sie die Achse *vor oder nach der Mitte* anklicken.



Sie brauchen sich auch nicht um die Länge der Achse zu kümmern. Falls die Achse zu kurz ist, dann wird der Schnittpunkt für die Stationierung in der Verlängerung der Achse berechnet - siehe Beispiel oben.

Versionsübergreifender Punktvergleich

Gegenüberstellung aller unterschiedlichen Punkte über alle Versionen hinweg.



Fonctionnalité exclusivement dédiée à l'Autriche

Menu: [Daten / Versionsübergreifender Punktvergleich]



Diesen Befehl gibt es nur in der Fachschale "Teilungsplan Österreich".

Gehen Sie wie folgt vor:

Beim Starten des Befehls wählen Sie

Punkte aus der Grafik,

alle Punkte mit sichtbarer Punktnummer,

Polygonale Selektion oder

alle Punkte

Es werden alle Unterschiede über die Versionen hinweg aufgelistet. Die Differenzen zum niedrigsten Stand sind fett markiert. Durch Aktivieren der Checkboxes wird bestimmt, welche Werte verwendet werden. Im Kontextmenü können Spalten und Versionen ein- bzw. ausgeblendet werden.

Mit **Übernehmen** werden die Aktionen durchgeführt.

Rétablir une version précédente

Avec cette commande, les objets versionnés peuvent être restaurés à la version précédente.

Menu: **[Modifier / Rétablir version précédente]**



Cette commande n'est disponible que pour les modules "Plan de fractionnement Autriche", "Plan de fractionnement Luxembourg", "Plan de fractionnement Tyrol du Sud" et "Proposition de mutation Suisse".

La commande considère seulement les objets versionnés et possédant une version précédente.

Rétablir la version précédente

Sélectionnez dans leMenu 'Rétablir version précédente' .

La sélection des objets peut se faire avant ou après l'appel de la commande

Si aucun objet n'a pas encore été sélectionné, on peut maintenant faire la sélection.

Une fois cliqué sur **Finir** tous les objets à modifier sont mis en surbrillance.

Ensuite vous pouvez décider si exécuter ou pas les modifications.

Avec **Finir** la commande est terminée.

Importation cadastre et représentation des limites



Module d'application non utilisé en Suisse

Mit den beiden Importen *Katastralmappe aus DKM-DXF Daten importieren (Teilungsplan)* und *Katastralmappe aus DKM-SHP Daten importieren (Teilungsplan)* werden alle Grenzen gemäß dem Zeichenschlüssel zur Vermessungsverordnung 2010 als übernommene Grenzen importiert und somit strichliert dargestellt.

In den Einstellungen zum Import kann jedoch ausgewählt werden, dass die Grenzen „gegenständlich“, also ausgezogen, dargestellt werden sollen.

Für alle Grenzen (Verwaltungs- Grundstücks- Gebäude- und Nutzungsgrenzen) ist für die Änderung der Darstellung das Attribut „Status“ definiert. Je nach Status wird die Grenze mit einem anderen Linientyp dargestellt:

Status	Linientyp	Beispiel	Anmerkung
Gegenständlich	Continuous		Anhang zur VermV 2016 - Zeichen Nr. 29
Übernommen	Strichliert_4_-1		Zeichnen Nr. 30
Nicht messbar Einbindung Kataster	Strichliert_3_-0.5_1_-0.5		Zeichen Nr. 31 und 35
Strittig	Strichpunktirt_2_-1_0_-1		Zeichen Nr. 32
Ideell	Dot		

Représentation des points limites

Module d'application non utilisé en Suisse

Das Kennzeichen und die nähere Bezeichnung von neu gekennzeichneten Grenzpunkten sind gemäß der aktuellen Verordnung in rot darzustellen, andere gänzlich in der Farbe der jeweiligen Version/Ansicht (violett im Q-Plan, blau in der Mappenberichtigung). In GeoMapper/GeoDesigner wird diese Darstellung durch das Attribut „neu vermarktet“ und die jeweilige Aktion gesteuert:

neu vermarktet	Q-Plan			Berichtigung			Teilung		
	hinzugefügt	geändert	gelöscht	hinzugefügt	geändert	gelöscht	hinzugefügt	geändert	gelöscht
nein	violett (204)	schwarz (7)	schwarz (7)	blau (5)	schwarz (7)	schwarz (7)	rot (1)	schwarz (7)	schwarz (7)
ja	rot (1)	rot (1)	schwarz (7)	rot (1)	rot (1)	schwarz (7)	rot (1)	rot (1)	schwarz (7)

Beispiel: Ein Grenzpunkt, der in der Mappenberichtigung hinzugefügt wurde und nicht „neu vermarktet“ ist, wird in blau dargestellt. Ein solcher Punkt wurde in der Natur vorgefunden, war im Kataster aber noch nicht enthalten.

Autres commandes et fonctions

Module d'application non utilisé en Suisse

Import eines Netzbildes von rmGEO

Netzbilder, die in rmGEO als DXF-Datei (Maßstab 1:1000) mit den Standard-Einstellungen exportiert wurde, können nach GeoMapper mit folgenden Mappingtabellen importiert werden

rmGEO_Netzbild_Mit-Punkten

rmGEO_Netzbild_Ohne-Punkte.

Starten Sie dafür den Import-Manager (Menü Daten) und wählen das Format „Daten aus Autodesk DXF Dateien importieren“.

Wenn Sie dies Festpunkte aus dem Festpunktanschluß bereits im GeoMapper-Projekt haben, verwenden Sie die Konvertierungstabelle *rmGEO_Netzbild_Ohne-Punkte*. Dadurch wird vermieden, dass Punkte doppelt nach GeoMapper importiert und mit einem Suffix dargestellt werden.

Beim Import sollten Sie auf der letzten Seite des Assistenten die Option „Nicht konvertierbare AutoCAD Objekte in die Grafik einfügen“ auf „Nein“ setzen. Sie erhalten dann eine korrekte und vollständige Darstellung des Netzbildes in GeoMapper.

Dessiner le graphique du réseau

Module d'application non utilisé en Suisse

Für das Zeichnen eines Netzbildes stehen die entsprechenden Objekttypen im Objektmanager zur Verfügung.

Das Netzbild wird in allen Darstellungen (mit Ausnahme von „DKM“) angezeigt. Wenn Sie das Netzbild nicht sehen möchten, können Sie diese mit dem Filter „Netzbild ausblenden“ unsichtbar schalten.

Reprise de plans de situation

Module d'application non utilisé en Suisse

Wenn ein Lageplan mit der Konfiguration „AT Kataster“ erstellt wurde, und auf Basis dessen ein Teilungsplan gezeichnet werden soll, kann dies durch Änderung der Konfiguration ganz einfach bewerkstelligt werden.

Die Konfiguration „AT Kataster“ wird dafür über die Projekteinstellungen durch die Konfiguration „AT Teilungsplan“ ersetzt:

Anmerkung: Ein zusätzliches Laden (d.h. das Arbeiten mit 2 geladenen Konfigurationen „AT Kataster“ und „AT Teilungsplan“) ist nicht zu empfehlen, da dann alle Kataster-Objekte doppelt (einmal versioniert und einmal nicht versioniert) vorhanden sind. Dadurch kann es zu unerwartetem Verhalten kommen.

Ausblenden von Teilen des Plans

Objekte, die für den Teilungsplan nicht benötigt werden (Geländemodell, Naturbestand, ...) können entweder durch den Darstellungsmanager unsichtbar geschaltet werden oder einfach gelöscht werden.

Darstellung der Grenzen

Um die Darstellung der Grenzen zu ändern (übernommene Grenzen), verwenden Sie am besten auch einen Filter: Mit dem Filter „Benützungsabschnittsgrenzen“ werden nur noch Grenzlinien angezeigt. Selektieren Sie diese. Über den Eigenschaften-Manager können Sie das Attribut „Status“ für alle ausgewählten Grenzen gemeinsam ändern.

Wechsel von AT Teilungsplan nach AT Lageplan (Kataster)

Wenn eine versionierte Konfiguration in einem Projekt durch eine nicht versionierte Konfiguration ersetzt wird, werden alle Versionierungsinformationen gelöscht. Es bleibt dabei die jeweils älteste Version eines Objekts erhalten, neuere Versionen werden verworfen.

Typattribute, die in der nicht versionierten Konfiguration vorhanden sind, werden in Objektattribute umgewandelt. Allenfalls definierte Wertelisten (z.B. für die Klassifizierung) gehen dabei verloren.

Variants

Module d'application non utilisé en Suisse

Durch Einsatz der Konfigurationen „Varianten_AT“ können Sie im Plan verschiedene Teilungsvorschläge konstruieren. Wählen Sie einfach in den Dateieinstellungen die Dateivorlage „AT - Teilungsplan mit Varianten“.

Es stehen 5 Varianten für Teilungsvorschläge bereit. Jede Variante hat ihre eigenen Objekttypen für Grenzen, Flächen und Bemaßungen.

Bei der Verwendung von Varianten muss man beachten:

Zeichnet man Varianten ein, werden natürlich die bestehenden Grundstücksgrenzen unterbrochen.

Alte Grundstücksgrenzen können nicht pro Variante unterschiedlich gestrichen werden.

Trennstücke können nicht pro Variante automatisch eingefügt werden.

Esquisses

Module d'application non utilisé en Suisse

Diese Konfiguration „AT_Skizze“ enthält Objekte, die in einer „Skizze“, z.B. für das Erstellen von Grenzbegehungsplänen oder nicht maßstäblichen Details, verwendet werden können. Für das Erstellen von Skizzen ist die Fachschale „Verzerrte Darstellung“ Voraussetzung.

Objectif

Module d'application non utilisé en Suisse

Die Fachschale für Projektgebiete unterstützt Sie dabei, dass Sie in GeoWeb alle Ihre Projekte sehen. Bei neuen Aufträgen haben Sie damit sofort eine Übersicht, ob Sie in diesem Gebiet bereits gemessen haben und auf welche Festpunkte Sie zugreifen können. In den nachfolgenden Kapiteln sehen Sie, wie Sie Ihre Projektgebiete am besten aufbereiten:

[Projektübersicht erstellen](#)

[Übersicht der Festpunkte erstellen](#)

[Adressinformationen aufbereiten](#)

[DKM-Daten aufbereiten](#)

[Karte in GeoWeb erstellen](#)

Applications Suisse

MO Suisse

Informations sur la version

Général

 La configuration s'installe avec son propre setup!

Dépendances

La configuration peut être utilisée avec
rmDATA GeoMapper à partir de la version **2023.4**

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"

 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



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.

Mutations

Afficher la chronologie des objets

La chronologie 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).

Menu: [Mutation / Chronologie de l'objet]

L'affichage des modifications s'effectue via la commande **Afficher chronologie de l'objet** dans le dialogue "Informations d'objet"

Erfassung

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_dénoté: 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	SurfaceCSPProj: 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.

Scripts

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.

Livraison

Nom du fichier

Dans le canton de Vaud, veuillez 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.

GEWISS Suisse (Système d'information sur l'eau et les cours d'eau)

Exportation de données pour GEWISS



Cette exportation est disponible seulement si la configuration "CH_GEWISS" est chargée.



Lors de l'exportation on peut définir le répertoire et le fichier d'enregistrement. Pour l'exportation des simples fichiers, le préfixe correspondant est ajouté au nom du fichier (exportation de profils en travers, en long, de points repérés, d'objets spéciaux).



Les profils peuvent être sélectionnés pour l'exportation. Par défaut tous les profils sont sélectionnés.



Pour l'exportation, les points du terrain doivent être affectés aux profils comme points de profil. Points repérés, profils d'espace libre et objets spéciaux sont à affecter comme points particuliers.

❗ Les nombres décimaux sont exportés avec un point (.) comme séparateur des chiffres décimaux. Pour empêcher qu'Excel, à l'ouverture des fichiers CSV, ne formate les nombres de manière erronée, il faut d'abord configurer Excel avec aussi le point comme séparateur des chiffres décimaux.

❗ Les coordonnées planimétriques et altimétriques sont exportés avec 3 chiffres décimaux et les valeurs calculées avec 2 chiffres décimaux.

Appuyez sur **Terminer**, pour conclure l'exportation. Un dialogue qui montre l'état de l'exportation, s'ouvre.

Réseau de conduites Suisse

Informations sur la version

Général

La configuration des réseaux de conduite Suisse est basée sur les normes **SIA405** mais elle est beaucoup plus détaillée.

❗ La configuration s'installe avec son propre setup!

Dépendances

La configuration peut être utilisée avec

rmDATA GeoMapper à partir de la version **2021.3**

rmDATA GeoDesigner à partir de la version **2021.3**

rmDATA GeoDesktop à partir de la version **2021.3**

Version 2021.3 de septembre 2021

Nouveaux types d'objets

Le groupe Réseau de froid a été complété et il y a deux points supplémentaires pour la vidéosurveillance

Dessin prototype

Le dessin prototype a été mis à jour avec les blocs modifiés par les Regionalwerke de Baden

Correction

L'objet "Limnimètre" a été modifié

Extension

Ajout du diamètre pour les chambres et les vannes

Plan de situation

Informations sur la version

Général

❗ La configuration s'installe avec son propre setup!

Dépendances

La configuration peut être utilisée avec

rmDATA GeoMapper à partir de la version **2023.4**

rmDATA GeoDesktop à partir de la version **2023.4**

Version 2023.3

Configuration Registre Foncier

Numéros des Immeubles

Les numéros des immeubles ne sont pas automatiquement tournés lors de leur insertion, car ils sont généralement insérés vers le nord.

Scripts

Scripts

Les scripts ont été migrés vers Python 3 adapté à rmDATA GeoMapper version 2023.3.

Scripts

Gestion de projets

Général

Introduction

rmDATA GeoProject est une application pour l'organisation des projets.

Tous les fichiers de projet des produits rmDATA et d'autres applications sont mémorisés et gérés dans des dossiers correspondants. Des attributs différents peuvent être spécifiés pour chaque projet, ce qui permet de rechercher et d'ouvrir des projets individuels en fonction de paramètres très spécifiques.

Qu'est-ce qu'un projet?

Un projet est un terme générique désignant les activités liées à un mandat. Un projet possède certains attributs tels que le nom du projet, la date de création, l'éditeur, etc. Un projet génère de nombreux fichiers auxquels il doit être possible d'accéder facilement et rapidement. C'est pourquoi il existe également un répertoire de projets pour un projet, structuré selon une structure spécifique en fonction de l'entreprise. Le nom du projet correspond au nom du dossier de projet.

Stockage physique

Un projet se compose d'un dossier de projet dans lequel des sous-dossiers peuvent être créés pour d'autres fichiers. Le dossier ou les sous-dossiers du projet contiennent les fichiers de projet de chaque produit. Il peut également y avoir plusieurs fichiers pour un même produit dans un projet.

Les données sont enregistrées de la manière suivante:



DossierBase1\			
	Projet 1\		
		Projet 1.dwg	
		Projet 1b.dwg	
		Geoprodukte\	
			CarteCadastrale.definition
			CarteCadastrale.dxf
		Rohdaten\	
			Releve1.gsi
	Projet 2\		
		Projet 2.dwg	
DossierBase2\			
	Projet 100\		
		Projet 100.rmg	
		Projet 100.rmv	
		Geoprodukte\	
			Gst-VZ.definition
			Gst-VZ_Gst.txt
			Gst-VZ_Eig.txt
		Rohdaten\	
			Releve100.gsi
	Projet 200\		
		Projet 200.dwg	

Base de données des projets

Tous les noms de projet et leurs attributs sont gérés dans une base de données dans le dossier de base. Cela permet de rechercher rapidement des projets spécifiques ou des attributs de projet et d'ouvrir le projet désiré.

GeoProject est conçu pour fonctionner en parallèle avec plusieurs répertoires de base. Par exemple, vous pouvez regrouper vos projets par année: le 1er dossier de base comprend tous les projets de 2012, le 2ème dossier de base de tous les projets de 2013,...

Un projet a les attributs fixes suivants:

Description

Créateur

Opérateur

Date de création

Pais

En plus des attributs fixes, vous pouvez prédéfinir n'importe quels attributs qui seront ensuite ajoutés à chaque projet (dans ce dossier de base). (Voir [Paramètres](#)).

Vous pouvez également ajouter d'autres attributs à chaque projet.

Instructions d'installation

Prérequis du système

Les prérequis du système dépendent de la version du produit. Pour connaître les prérequis du système actuelles du système, veuillez consulter les informations de version disponibles dans l'assistant d'installation.

Droits d'administrateur

En principe, les droits d'administrateur local sont nécessaires pour installer tous les programmes rmDATA.

Droits d'utilisateur

GeoProject est également installable avec des droits d'utilisateur (utilisateur à accès limité, groupe d'utilisateurs).

Installation de Servicepacks

Pour certains produits rmDATA, l'installation des packs de service (par ex.: vcaredist, dotnetfx) est nécessaire. Lors de l'installation via le CD du logiciel ou le paquet d'installation *SetupForWeb*, les Servicepacks nécessaires, s'ils ne sont pas déjà présents sur l'ordinateur, sont automatiquement installés dans le bon ordre. Dans les paquets d'installation *SetupForWeb*, ces Servicepacks sont parfois limités en raison de la taille des fichiers. Dans ce cas, une connexion à Internet est nécessaire pour l'installation des Servicepacks requis.

Disponibilité des disques

Plusieurs redémarrages peuvent être nécessaires lors de l'installation, en fonction des prérequis du système. Par conséquent, le disque à partir duquel la configuration est lancée doit être disponible au démarrage! Une connexion au disque au démarrage de Windows ne suffit pas, dans ce cas, l'installation doit être redémarrée manuellement!

Fichiers et structure des dossiers

rmDATA GeoProject place les fichiers de configuration et les bases de données sous forme de **fichiers cachés** dans le système de fichiers Windows. Pour voir ces fichiers quand même, ouvrez les options du dossier Windows: Dans l'onglet "Affichage", sélectionnez l'option "Afficher les fichiers, dossiers et disques masqués".

Dossier de base

Dans le dossier de base, vous trouverez:

GeoProjectIndex.xml: Base de données de tous les projets enregistrés depuis ce dossier de base. Elle contient les attributs des projets.

GeoProjectSettings.xml: Contient les paramètres des projets de ce dossier de base.

Dossier de projet : Répertoires de projet contenant les fichiers de projet.

Paramètres par défaut

Les paramètres par défaut d'une nouvelle base de données sont disponibles à l'adresse suivante:

%programdata%\rmDATA\GeoProject\Templates. Si vous créez un nouveau répertoire de base à partir d'un produit rmDATA, ces paramètres par défaut seront utilisés. Si vous créez un nouveau dossier de base à partir de rmDATA GeoProject, les paramètres du dossier de base ouvert précédemment seront utilisés.

Modalité AzGz

En mode AzGz, il est impossible de créer ou d'enregistrer des projets, de sorte que seuls le dossier de base et les dossiers du projet sont pertinents dans ce mode. L'affectation des projets au dossier de base local de base s'effectue à l'aide du numéro d'entreprise

d'AzGz, "/" étant remplacé par "-" lors de la recherche dans le dossier.

Interface utilisateur

Export-Métadonnées-bAIK

❗ **Module d'application non utilisé en Suisse**

Exportieren Sie die Metadaten zum Projekt im XML-Format für die weitere Verwendung im bAIK-Archiv

Menu: [Projekte - bAIK-Export] oder über das **Kontextmenü** in der Projektliste

Mit diesem Export wird eine XML-Datei geschrieben, die im Smart-Client für die Archivierung im bAIK-Archiv ausgelesen werden kann.

⚠ Diese Funktionalität wird im AzGz-Modus nicht unterstützt.

Die Werte der Metadaten werden aus den Projekt-Attributen von GeoProject übernommen, soweit möglich. Alle Felder sind vom Typ "Text", wenn nicht anders angegeben.

Bezeichnung im Dialog	Attribut in GeoProject	Feld im XML-Format	Anmerkung
GZ	Projektname	gz	
Auftraggeber	Auftraggeber Bezeichnung	agBezeichnung	
Straße	Auftraggeber Straße	agStrasse	
PLZ	Auftraggeber PLZ	agPLZ	Typ: Ganzzahl
Ort	Auftraggeber Ort	agOrt	
Auftragsdatum	Auftragsdatum	auftragsDatum	Typ: Datum
Dokumentendatum	Dokumentendatum	dokumentDatum	Typ: Datum
Anmerkungen		anmerkungen	wird nicht aus Projektattributen übernommen
Gescannt		gescannt	wird nicht aus Projektattributen übernommen
Gegenstand	Gegenstand	gegenstand	
GST	Grundstücksnummer	grundstuecke	mehrere Grundstücksnummern durch Leerzeichen trennen
GFN	Geschäftsfallnummer	geschaeftsfallnummer	
EZ	Einlagezahl	einlagezahl	
KG	Katastralgemeinde	katastralgemeinde	Nach Auswahl der KG werden Meridian, Bundesland und Gemeinde automatisch gesetzt
Meridian		meridian	wird nicht aus Projektattributen übernommen
Bundesland		bundesland	wird nicht aus Projektattributen übernommen
Gemeinde		gemeinde	Feldwert kann bei Bedarf gelöscht werden
Koordinaten		charkterisierenderPunkt bzw. Koordinaten	Die Koordinatendatei wird von rmMAP geschrieben. Beispiel siehe unten

Betroffene Einstellungen: Über **Extras - Einstellungen/Allgemein** geben Sie an, in welchem Pfad die XML-Datei gespeichert werden soll ("XML-Ausgabepfad") bzw. in welchem Pfad die Datei mit den Koordinaten des Projektgebiets gesucht wird ("CSV-Koordinatendatei")

Format der Koordinatendatei:

```
rmDATA:31251      ... Code für das Koordinatensystem, liefert den Meridianstreifen
-7535,85;244877,75 ... charakterisierender Punkt

-7566,17;244901,76 ... Liste der Stützpunkte des beschreibenden Polygons
-7553,57;244864,77
-7790,64;244797,87
-7782,76;244776,62
-7496,47;244858,47
-7536,25;244961,18
-7558,30;244955,27
-7544,52;244907,66
-7566,17;244901,76
```

In der Vorlage für die Programmeinstellungen sind die benötigten Attribute angelegt, aber nicht aktiv geschaltet. Bei einer Neuinstallation von GeoProject können Sie die Attribute über **Extras - Einstellungen/vordefinierte Attribute** einfach aktivieren. Bei einer bestehenden Projektstruktur müssen Sie die (versteckte) Einstellungsdatei GeoProjectSettings.xml im aktiven Projektverzeichnis bearbeiten. Die Vorlagedatei finden Sie im Verzeichnis %programdata%\rmDATA\GeoProject\Templates.

Dossier de base

Paramétrage du dossier de base pour les projets

Le répertoire de base contient tous les projets qui sont affichés dans rmDATA GeoProject ou dans lequel rmDATA GeoProject enregistre de nouveaux projets.

rmDATA GeoProject support le travail avec plusieurs répertoires de base différents. Pour ce faire, vous pouvez modifier le dossier de base courant dans la fenêtre principale et dans les boîtes de dialogue Ouvrir et Nouveau. Pour ce faire, cliquez simplement sur la zone dans laquelle le dossier de base actuel est affiché:

Normalement dans GeoProject sont affichés les projets enregistrés du dossier de base courant ainsi que tous les projets non enregistrés du dossier de base actuel. Mais comme tous les répertoires de base utilisés une fois sont enregistrés dans rmDATA GeoProject, vous pouvez également afficher tous les projets de tous les répertoires de base. Pour ce faire, activez l'option:

☐

Si les projets de tous les dossier de base sont affichés, la recherche trouve également les projets qui ne sont pas dans le dossier de base courant. Avant d'ouvrir un projet à partir d'un autre dossier de base, le dossier de base est automatiquement changé.

rmDATA GeoProject enregistre directement dans le dossier de base la base de données du projet. Lors du passage dans un nouveau répertoire, une nouvelle base de données de projets est créée.

Explorateur de fichiers

Afficher et ouvrir d'autres fichiers, travailler avec des fichiers

Dans l'explorateur de fichiers de rmDATA GeoProject, tous les autres fichiers appartenant au projet sont affichés à côté des fichiers du projet. Cela permet d'afficher clairement les fichiers présents dans le projet pour chaque projet.

Les fonctions suivantes sont disponibles dans le menu contextuel (clic droit sur un dossier ou un fichier dans la partie **droite** de l'explorateur de fichiers):

Renommer: Un nouveau nom de fichier ou de dossier est attendu.

Supprimer: Après une requête de sécurité, le fichier ou le dossier sélectionné (avec tous les fichiers et sous-dossiers qu'il contient) est supprimé.

Déplacer: Le fichier/dossier est déplacé dans le dossier spécifié.

Copier: Une copie du fichier/dossier est créée dans le dossier courant ou dans un autre dossier à spécifier.

Les fonctions suivantes sont disponibles dans le menu contextuel de la partie **gauche** de l'explorateur (arborescence des fichiers):

Supprimer dossier: Après une requête de sécurité, le dossier sélectionné (avec tous les fichiers et sous-dossiers qu'il contient) est supprimé.

Créer nouveau dossier: Un sous-dossier est créé dans le dossier courant.

Via l'explorateur de fichiers tous les fichiers peuvent être ouverts aussi avec un double clic. Les fichiers de projet sont ouverts avec les applications rmDATA correspondantes, d'autres types de fichiers sont ouverts avec les programmes enregistrés sous Windows.

Afficher l'explorateur de fichiers

Afficher à nouveau l'explorateur de fichiers.

Menu: [Vue - Afficher explorateur de fichiers]

Utilisez l'élément de menu pour ouvrir l'explorateur de fichiers.

Afficher le gestionnaire des propriétés

Afficher à nouveau le gestionnaire des propriétés.

Menu: [Vue - Afficher le gestionnaire des propriétés]

Utilisez l'élément de menu pour ouvrir le gestionnaire des propriétés.

Gestionnaire des propriétés

Modifier les propriétés d'un projet

Dans le Gestionnaire de propriétés, toutes les propriétés modifiables (non grisées) d'un projet sont éditées.

 Cette fonctionnalité n'est pas supportée en mode AzGz.

Nom de projet

Le nom du projet doit être univoque et ne doit pas être vide. Le caractère "/" peut également être utilisé dans le nom du projet (par exemple "103/2010"), un dossier nommé "103-2010" est alors créé. Le nom du projet peut être modifié, mais aucun nom de projet existant ne peut être utilisé. Cela ne permet pas d'écraser un projet existant. Si vous changez le nom du fichier, tous les fichiers de projet du même nom sont également renommés (option).

Attributs prédéfinis

Les attributs prédéfinis sont des attributs disponibles pour tous les projets du dossier de base courant. Les attributs prédéfinis sont gérés dans les [Paramètres](#) et créés automatiquement dans chaque projet.

Attributs libres

Les attributs libres ne sont créés que dans le projet courant. Les attributs libres sont créés, modifiés ou supprimés via le menu contextuel du Gestionnaire de propriétés (clic droit):

Pour les attributs libres il faut définir le type d'attribut souhaité (Texte, nombre à virgule flottante, nombre entier, date, valeur booléenne) anzugeben.

Commune cadastrale

Attribut non utilisé en Suisse

Die Katastralgemeindenummer oder der Katastralgemeinde name kann entweder direkt eingegeben werden (in diesem Fall wird die fehlende Information automatisch ergänzt), oder über eine Datenbank ermittelt werden.

Die Datenbank der Katastralgemeinden wird durch drücken von geöffnet:

Über den Button  im Feld der Katastralgemeinde öffnet sich ein Dialog in dem man die Katastralgemeinden priorisieren und bearbeiten kann:

Mit  können neue Katastralgemeinden hinzugefügt werden. Mit  können markierte Katastralgemeinden entfernt werden. Die Katastralgemeinde kann auch über verändert werden. Es öffnet sich die Datenbank der Katastralgemeinden.

Sind mehrere Katastralgemeinden eingetragen, wird für die Übernahme in rmDATA - Anwendungen immer die erste in der Liste eingetragene Katastralgemeinde verwendet. Für das Umreihen der Einträge stehen daher im Dialog Pfeiltasten zur Verfügung.

Listes de valeurs

Les attributs Créateur et Opérateur, ainsi que d'autres attributs prédéfinis ou libres, peuvent être dotés de listes de valeurs. Les listes peuvent également être utilisées exclusivement pour un attribut.

Pour qu'un attribut reçoive une liste de valeurs, créez un fichier CSV portant le nom de l'attribut, par exemple, Operateur.csv et placez-le dans le dossier %ProgramData%\rmDATA\Shared\DataSources\ValueLists. Dans le fichier CSV, vous pouvez maintenant écrire toutes les valeurs à sélectionner en colonne. Pour que la liste de valeurs soit utilisée exclusivement, écrivez EXKLUSIV comme première valeur dans le fichier CSV. Ainsi, seules les valeurs de la liste peuvent être définies pour l'attribut.

Hyperlinks

Pour les attributs prédéfinis et libres, des hyperliens peuvent être définis pour permettre l'ouverture rapide de dossiers ou de sites Web. Dans chaque attribut de type Texte, il est possible de définir un hyperlien en insérant une URI absolue.

 Pour que le URI soit reconnu, le gestionnaire des propriétés doit être actualisé. Cela peut se faire via **Vue - Actualiser l'affichage** ou en changeant de projet.

Un bouton apparaît maintenant pour chaque attribut . Si vous cliquez dessus, le lien s'ouvrira.

Exemples d'URIs absolus:

Pour ouvrir un fichier: file:///localhost/c:/Dateien/Projektdaten

Pour ouvrir un site Web: <http://www.rmdata.at>

Enlever un projet

Supprimer les projets inutiles de la base de données des projets

Menu: [Projet - Enlever les projets depuis GeoProject] ou via le **menu contextuel** dans la liste des projets.

La commande démarre le processus inverse vers [Enregistrer des projets](#). Les projets et leurs attributs sont supprimés de la base de données des projets, mais les fichiers et dossiers existants sont conservés.

 Cette fonctionnalité n'est pas supportée en mode AzGz.

La fenêtre principale de GeoProject affiche tous les projets enregistrés et non enregistrés.

Après l'appel de la commande, les projets enregistrés sélectionnés sont supprimés de la liste des projets enregistrés et insérés dans la liste des projets non enregistrés.

Si aucun projet n'a été sélectionné, une boîte de dialogue s'ouvre avec tous les projets enregistrés:

Sélectionnez les projets que vous souhaitez désenregistrer.

 Aucun fichier de projet n'est supprimé lors de la suppression, mais toutes les propriétés spécifiées du projet sont perdues.

Si vous voulez supprimer un projet avec tous les fichiers, exécutez la commande [Supprimer le projet] (`../benutzeroberflaeche/loeschen`).

Autres fonctions de la boîte de dialogue

Recherche rapide:

Général: Saisissez votre texte de recherche. Seuls les projets contenant le texte dans l'un de leurs attributs sont affichés dans la liste.

Selon un attribut spécifique: En cliquant sur le bouton ☐ à droite de la recherche rapide, un champ de saisie apparaît sous chaque attribut. Saisissez ici votre texte de recherche. Seuls les projets contenant le texte dans cet attribut sont affichés dans la liste.

Trier par attributs : Cliquez sur le nom de la colonne pour trier la liste en fonction de cet attribut.

Changer dossier de base: En cliquant sur le dossier de base, la boîte de dialogue pour sélectionner un nouveau dossier de base apparaît.

Recherche de projet avancée

Recherche par colonnes individuelles et par fichiers dans le répertoire de base

En plus de la [recherche rapide](#) la recherche de projet avancée est disponible. Contrairement à la recherche rapide, elle recherche non seulement dans la base de données du projet, mais aussi dans le système de fichiers. Cela permet de trouver n'importe quel fichier dans le répertoire de base.

La recherche avancée de projet consiste en une ligne de filtre supplémentaire dans la liste des projets.

Sous chaque colonne, vous pouvez saisir le critère de recherche correspondant. Les colonnes *Fichiers*, *Date du* et *Date au* recherchent dans le dossier du projet les fichiers correspondants dans le projet. Le nombre de fichiers trouvés est indiqué dans la colonne.

La liste des projets est affichée filtrée lors de la saisie des paramètres de recherche.

Filtres

Filtrer par projet avec des attributs de projet spécifiques

Un filtre parcourt la base de données des projets pour les valeurs d'attributs souhaitées et affiche tous les projets de la liste des projets correspondant aux paramètres de recherche. Les filtres sont enregistrés et peuvent être paramétrés, modifiés ou supprimés à l'aide d'une sélection rapide.

Créer un filtre

Vous pouvez créer n'importe quel filtre pour lequel les critères de filtrage peuvent être associés dynamiquement. Pour créer un filtre, cliquez sur l'icône

--

dans la barre d'outils. Une vue d'ensemble s'ouvre pour afficher les filtres actifs, définir et supprimer les filtres déjà créés ou créer de nouveaux filtres.

Cliquez sur le bouton **Nouveau filtre**.

Saisissez un nom pour le nouveau filtre.

Définissez les critères de filtre:

Les attributs des projets sont disponibles. Si vous insérez plusieurs conditions, 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.

Vous pouvez inverser chacun des critères de filtrage à l'aide de la case "Inverser le filtre". Par exemple, cela masque les projets spécifiés correspondant aux filtres. Tous les autres projets restent visibles.

Cliquez sur **OK** pour enregistrer le filtre. Maintenant il peut être activé. Tous les projets correspondant à au moins un des filtres cochés sont affichés. Tous les autres projets sont masqués. Si au moins un filtre est actif, l'icône de filtre est rempli.

Si vous déplacez la souris sur l'icône de filtre, une infobulle affiche tous les filtres actifs.

Editer un filtre

Cliquez dans la ligne sur le bouton "Modifier filtre".

Le filtre est chargé, confirmez les éventuelles modifications en cliquant sur le bouton **OK**.

Pour désactiver 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.

Supprimer un filtre

Cliquez dans la ligne sur le bouton "Supprimer filtre" **X**.

Filtrer par attributs

Sélectionnez l'attribut

Sélectionnez l'opérateur. Selon le type d'attributs un des opérateurs suivants vous est proposé:

= : Strictement égal à la valeur comparative

!= : Strictement non égal à la valeur comparative

< : Inférieur

<= : Égal ou inférieur

> : Supérieur

>= : Égal ou supérieur

Regex: Expression régulière (voir ci-dessous)

comme: Il contient la valeur comparative

pas comme: Il ne contient pas la valeur comparative

Insérez la valeur comparative

Ajoutez d'autres opérateurs de comparaison avec **+**. Ils sont liés avec:

AND: Toutes les conditions doivent être remplies

OR: Au moins une des conditions doit être remplie

Expressions régulières

Avec les expressions régulières définissez un exemple, qui doit correspondre à la valeur d'attribut. On peut utiliser:

a Exactly la lettre a (Les écritures en majuscules et minuscules sont considérées)

7 Exactement le numéro 7

[abc] Exactement un caractère entre les caractères donnés entre les 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

. Juste un caractère

\d Exactement un nombre



P : La valeur commence par P P : La valeur commence par P P\$: La valeur termine par P

Comprimer et exporter un projet

Comprimer et exporter des projets depuis rmDATA GeoProject.

Menu: [Projet - Comprimer et exporter] ou via le **menu contextuel** dans la liste des projets

Pour faciliter la transmission des projets, l'ensemble du dossier du projet peut être automatiquement comprimé dans un fichier ZIP.

Sélectionner un ou plusieurs projets

Appeler la commande

Une boîte de dialogue d'enregistrement apparaît pour chaque projet sélectionné et le nom du projet est proposé comme nom du nouveau fichier ZIP

Le dossier d'enregistrement proposé est le dossier de base

Avec [Enregistrer] toutes les données du dossier de projet sont comprimées dans le fichier ZIP.

Paramètres

Définition des paramètres de rmDATA GeoProject

Menu: [Extras - Paramètres]

Général

Dans l'onglet "Général" définissez les paramètres suivants:

Nom utilisateur: Le nom d'utilisateur est enregistré à chaque nouveau projet (créateur, opérateur). Il est utilisé par défaut du nom d'utilisateur Windows. Ou vous pouvez donner un autre nom ici. Pour le créateur et l'opérateur vous pouvez aussi définir des [listes de valeurs](../benutzeroberflaeche/eigenschaften_bearbeiten).

Créer fichier Projektinfo: rmDATA GeoProject peut être utilisé aussi avec des applications rmDATA plus anciennes, lesquelles utilisent encore l'ancienne gestion de projet. Elle enregistre les informations de projet dans un fichier nommé Projektinfo.txt. Si cette option est activée, ce fichier est créé et les informations du projet y sont enregistrées.

Considérer les majuscules/minuscules: Dans la recherche, la recherche avancée et les filtres, les majuscules et minuscules sont différenciées si cette option est activée.

Mode AzGz: Les projets ne sont pas lus depuis le système de fichiers, mais depuis la base de données de l'application AzGz. Les numéros d'affaires d'AzGz sont affichés dans la liste des projets. L'affectation des projets au dossier de base local de base s'effectue à l'aide du numéro d'entreprise d'AzGz, "/" étant remplacé par "-" lors de la recherche dans le dossier. Toutes les fonctions ne sont pas disponibles dans le mode AzGz. Les paramètres d'AzGz sont remplis automatiquement, mais une installation d'AzGz est requise.

Paramètres du pays

Le paramétrage du pays détermine quelle base de données spécifique à la région sera utilisée pour la recherche (par ex. Base de données Commune Cadastre).

Assignation des programmes

L'assignation des programmes détermine quels types de fichiers doivent être ouverts avec quelles applications rmDATA. Par exemple, vous spécifiez que les fichiers DWG ne peuvent être ouverts qu'avec rmDATA GeoDesigner.

Unterordner

Lorsqu'un nouveau projet est créé, n'importe quel sous-dossier peut être créé automatiquement.

Attributs prédéfinis

Les attributs prédéfinis sont mémorisés dans chaque projet. Si certains attributs ne sont pas actuellement requis, ils peuvent être désactivés.

Il est également possible de définir le type d'attribut et une valeur par défaut, et de déterminer si l'attribut doit être univoque ou obligatoire.



Cette fonctionnalité n'est pas prise en charge en mode AzGz car les attributs sont lus dans AzGz.

Les attributs prédéfinis sont insérés, modifiés ou supprimés à l'aide des icônes correspondantes dans la partie droite du dialogue.

Réinitialiser la vue

La vue de l'interface utilisateur est réinitialisée aux paramètres par défaut.

Menu: [Vue - Réinitialiser la vue]

L'interface utilisateur peut être personnalisée à la demande de l'utilisateur.

Les paramètres suivants sont enregistrés:

Dimensions de la fenêtre

Position de la fenêtre

Largeur des colonnes

Séquences de colonnes

Tri des colonnes

Avec Extras / Réinitialiser la vue, ces valeurs sont rétablies à leur valeur initiale.

Projekte und dazugehörige Projektdaten löschen

Supprimer les projets inutiles et toutes les fichiers

Menu: [Projet - Supprimer les projets et les fichiers de projet associés] ou via le **menu contextuel** dans la liste des projets.

La fenêtre principale de GeoProject affiche tous les projets enregistrés et non enregistrés.



Cette fonctionnalité n'est pas supportée en mode AzGz.

Après l'appel de la commande, les projets sélectionnés, leurs dossiers et tous les fichiers sont supprimés.

Si aucun projet n'a été sélectionné, une boîte de dialogue s'ouvre avec tous les projets:

Sélectionnez les projets que vous souhaitez supprimer.

Une requête de sécurité s'ouvre pour demander si les projets et leurs fichiers doivent être supprimés.



Cette commande efface tous les fichiers du répertoire du projet sélectionné. Si aucun fichier ne doit être supprimé, utilisez plutôt la commande **Enlever projet!**

Nouveau...

Créer un nouveau projet et/ou un nouveau fichier de projet

Menu: [Projet - Nouveau]

Cette commande permet de créer un nouveau projet et/ou un nouveau fichier de projet.

Pour créer un nouveau fichier de projet dans un projet existant, marquez d'abord le projet.

Pour un nouveau projet, cliquez sur la ligne "Projets enregistrés " avant d'appeler la commande, pour qu'aucun projet existant ne soit

sélectionné.

Nouveau projet avec un nouveau fichier de projet

Aucun projet n'est sélectionné dans la fenêtre principale. Un nouveau projet et un nouveau fichier de projet sont créés:
Après l'appel de la commande, saisissez le nom du projet et tous les attributs nécessaires.

Les projets existants ne peuvent pas être écrasés.

 Cette fonctionnalité n'est pas supportée en mode AzGz.

La boîte de dialogue suivante "Créer un fichier de projet" liste tous les produits standard rmDATA disponibles. Un **nom de fichier** s'affiche pour le nouveau fichier de projet du produit souhaité. Celui-ci peut être modifié si nécessaire. En outre, le fichier de projet peut être créé dans n'importe quel sous-dossier du répertoire courant du projet. Les sous-répertoires peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante "**Dossier**".

Pour le produit "rmDATA GeoDiscoverer", il n'y a pas de fichier de projet propre, les informations nécessaires sont lues à partir des fichiers présents dans le dossier du projet.

Si vous le souhaitez, seul le dossier du projet peut être créé.

Ensuite, le projet est enregistré avec tous ses attributs dans la base de données du projet. Dans le dossier de base est créé le dossier de projet avec tous les sous-dossier relatifs. Le produit standard rmDATA sélectionné est ouvert et le nouveau fichier de projet est créé.

Nouveau fichier de projet dans un projet existant

Si un projet a été sélectionné dans la fenêtre principale, un nouveau fichier de projet peut être créé dans celui-ci. Après l'appel de la commande, la boîte de dialogue "Créer fichier de projet" s'affiche immédiatement et liste tous les produits standards rmDATA disponibles. Un **nom de fichier** s'affiche pour le nouveau fichier de projet du produit souhaité. Celui-ci peut être modifié si nécessaire. En outre, le fichier de projet peut être créé dans n'importe quel sous-dossier du répertoire courant du projet. Les sous-répertoires peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante "**Dossier**".

Si vous le souhaitez, un nouveau projet peut également être créé d'abord. Dans ce but sélectionnez l'option "Créer nouveau projet".

Si un projet non enregistré a été sélectionné dans la fenêtre principale, l'utilisateur peut l'enregistrer s'il le souhaite. La marche à suivre reste la même que celle décrite ci-dessus.

Nouveau ... (avec rmDATA GeoProject intégré)

Créer un nouveau projet et/ou un nouveau fichier de projet

Cette commande permet de créer un nouveau projet et/ou un nouveau fichier de projet.

 Cette fonctionnalité n'est pas supportée en mode AzGz.



Pour un nouveau projet cliquez sur **Créer nouveau projet**

Pour créer un nouveau fichier de projet dans un projet existant, marquez d'abord le projet et cliquez sur **Ok**. Vous accédez alors à la boîte de dialogue de création d'un nouveau fichier de projet (voir "Nouveau fichier de projet" ci-dessous).

Nouveau projet

Après avoir cliqué sur **Créer nouveau projet**, le dialogue suivant apparaît:

Saisissez le nom du projet et tous les attributs nécessaires. Vous accédez alors à la boîte de dialogue de création d'un nouveau fichier de projet

Les projets existants ne peuvent pas être écrasés.

Nouveau fichier de projet

Un nom de fichier s'affiche pour le nouveau fichier de projet du produit souhaité. Celui-ci peut être modifié si nécessaire. De même, le projet peut être créé dans n'importe quel sous-répertoire (existant) du répertoire du projet.

Ensuite, le projet est enregistré avec tous ses attributs dans la base de données du projet. Dans le dossier de base est créé le dossier de projet avec tous les sous-dossier relatifs.

Déterminer automatiquement les limites du projet

Déterminez les limites du projet à partir des fichiers DWG, appliquez-les à GeoProject et préparez les données sous forme graphique

Menu: **[Extras - Déterminer automatiquement limites du projet]**

Cette fonction permet de déterminer les coordonnées des limites/contours des projets sélectionnés. Elles sont enregistrées dans un fichier CSV et ici peuvent être modifiées et réimportées.

Dans la partie du dialogue nommée "Fichier pour limites de projet", vous pouvez choisir l'endroit où enregistrer le fichier CSV. En cliquant sur le bouton

vous pouvez ouvrir un fichier existant et si nécessaire l'éditer.

Au centre de la boîte de dialogue se trouvent deux onglets:

Déterminer limites du projet: Indiquez ici les dossiers dans lesquels se trouvent les projets à considérer. En appuyant sur **Courant**, le dossier de base actuel est utilisé. Le bouton **Tout** charge tous les dossiers utilisés et le bouton **...** permet de sélectionner un dossier quelconque.

Importer limites du projet: Ici vous pouvez charger un fichier CSV avec des limites de projet déjà existant pour l'éditer ou pour **l'exporter**.

En outre, il y a la sélection du système de coordonnées à utiliser pour les projets pour après traiter correctement les coordonnées.



Les projets qui utilisent des systèmes de coordonnées différents de ceux indiqués peuvent aboutir à des résultats erronés!

Si toutes les données ont été indiquées, on peut cliquer sur **Déterminer** pour obtenir les limites.

Le processus peut prendre un certain temps, en fonction du nombre de projets.

Exporter les limites de projet

Exportez les **limites de projet déterminées** de vos projets dans un fichier XML-rmDATA ou KML pour utiliser les données dans

d'autres produits

Menu: [Extras - Exporter limites de projet]

Cette fonction permet d'exporter les limites de projet déterminées pour importer le XML rmDATA dans d'autres produits ou utiliser le KML avec le logiciel de cartographie correspondant.

Tout d'abord, choisissez le fichier(s) dont vous avez besoin et indiquez où le fichier(s) doit être mémorisé.

Export XML-rmDATA: Vous devez spécifier le système de coordonnées avec lequel vous voulez exporter les limites.

Si les limites se trouvent dans un système de coordonnées différent, elles sont transformées dans le système de coordonnées sélectionné lors de l'exportation.

Export KML: Crée un fichier que l'on peut visualiser avec différents logiciels cartographique et donc voir ses projets directement sur une carte de paysage.

Il est également possible d'exporter les attributs souhaités qui seront associés aux limites de projet correspondantes.



Pour l'exportation KML, un fichier gabarit est utilisé, qui peut être adapté, par exemple pour changer la couleur des surfaces marquées. Le fichier gabarit se trouve dans le dossier %ProgramData%\rmDATA\GeoProject\Templates.

Exporter les informations de projet

Exporter les données du projet dans un document Microsoft Word basé sur un modèle personnalisable

Menu: [Projets - Exporter informations de projet] ou via le **menu contextuel** dans la liste des projets.

Cette exportation génère un nouveau document Microsoft Word. Les valeurs des données sont reprises depuis les attributs de projet de GeoProject.



Microsoft Word doit être installé pour exécuter cette exportation et un document modèle doit être sélectionné.

Le document modèle peut être sélectionné dans les paramètres.

Paramètres concernés: Via Extras - Paramètres/Général indiquez quel document modèle doit être utilisé.

Insertion d'un attribut de projet GeoProject dans le document modèle

Pour reprendre un attribut de projet GeoProject, définissez le nom de l'attribut dans le document modèle sous "<" resp. ">".



L'attribut "Nom_projet" est inséré dal document modèle avec "<Nom_projet>". Ce texte sera remplacé par le nom réel du projet lors de l'exportation.

De plus, il est possible d'accéder aux données des [listes de valeurs] (../benutzeroberflaeche/eigenschaften_bearbeiten) existantes. Les listes de valeurs doivent se trouver dans le dossier %programdata%\rmDATA\Shared\DataSources\ValueLists. Pour accéder à une valeur d'une liste de valeurs, écrivez "<Attributname.NomDansListeValeurs>".



À gauche se trouve la liste des valeurs et à droite un document modèle correspondant:

En conséquence, si par exemple dans le projet l'opérateur est M. Huber, on obtient:

Il est également possible d'exporter des attributs prédéfinis et libres.



Les attributs qui peuvent avoir plusieurs valeurs, par exemple un numéro KG, sont exportés de la manière suivante: D'abord valeur1, puis un saut de ligne est effectué, puis valeur2, etc. Il est conseillé de traiter ces éléments dans des tableaux. Si vous voulez utiliser les valeurs séparées par virgule, vous pouvez ajouter le suffixe "_einzeilig" au nom.



Document modèle

Résultat

Enregistrer les projets

Ajout de dossiers de projet existants dans la base de données de projets

Menu: [Projet - Enregistrer les projets] ou via le **menu contextuel** dans la liste des projets.

Les projets sont gérés par rmDATA GeoProject dans une base de données. Le processus qui mémorise les informations du projet dans la base de données est appelé "enregistrer". Les projets sont automatiquement enregistrés lorsqu'ils sont nouvellement créés avec GeoProject. Cependant, il peut arriver que des dossiers et des fichiers de projet soient déjà présents dans le répertoire du projet et qu'ils doivent être inclus dans la base de données du projet.



Cette fonctionnalité n'est pas supportée en mode AzGz.

Tous les projets enregistrés et non enregistrés sont affichés dans la fenêtre principale de GeoProject.

Après l'appel de la commande, les projets non enregistrés sélectionnés dans la liste, sont enregistrés.

Si aucun projet n'a été sélectionné, un dialogue avec tous les projets non enregistrés s'ouvre:

Sélectionnez les projets que vous souhaitez enregistrer.

Cette commande permet également d'intégrer les informations de l'ancien gestionnaire de projet rmDATA (contenu du fichier Projektinfo.txt) dans la base de données du projet.

Pour supprimer un projet de la base de données, voir [Enlever un projet](#).

Recherche rapide

Recherche de projets avec des attributs de projet spécifiques

La recherche rapide permet de rechercher dans la base de données des projets les valeurs d'attributs souhaitées et d'afficher tous les projets de la liste des projets correspondant aux paramètres de recherche.

Dans la barre d'outils de GeoProject la fonction **Recherche rapide** est à disposition.

Les projets sont filtrés lors de la saisie d'un terme de recherche dans la liste des projets et le critère correspondant est affiché en surbrillance. Outre les chaînes de caractères normales, la recherche supporte également les jokers * pour remplacer plusieurs caractères et ? pour remplacer un seul caractère.

Un clic sur [...] permet de lancer la [recherche de projet avancée](#). La recherche avancée de projet permet également de rechercher des fichiers qui ne sont pas mémorisés dans la base de données du projet.

Renommer les projets

Modifiez les noms des projets si nécessaire pour restructurer votre dossier de projet.

Menu: [Projet - Renommer un projet] ou via le **menu contextuel** dans la liste des projets.

Tous les projets enregistrés et non enregistrés sont affichés dans la fenêtre principale de GeoProject.

 Cette fonctionnalité n'est pas supportée en mode AzGz.

Après avoir appelé la commande, GeoProject affiche une boîte de dialogue dans laquelle vous saisissez le nouveau nom du projet:

GeoProject veille à ne pas saisir un nom qui est déjà utilisé par un autre projet dans le dossier de base.

Confirmez le dialogue avec **OK** et il sera renommé:

Le nom di projet dans le gestionnaire de projets (propriété *Projetname*).

Le dossier du système de fichiers dans lequel se trouvent les fichiers du projet.

Si vous activez l'option **Renommer aussi les fichiers de projet**, alors GeoProject renommera également les fichiers de projet enregistrés dont le nom correspond au nom du projet.

Si aucun projet n'a été sélectionné lors de l'appel de la commande, une boîte de dialogue avec tous les projets enregistrés s'ouvre

Sélectionnez un projet à renommer. Le reste du processus se déroule comme décrit ci-dessus.

Autres fonctions de la boîte de dialogue

Recherche rapide:

Général: Saisissez votre texte de recherche. Seuls les projets contenant le texte dans l'un de leurs attributs sont affichés dans la liste.

Selon un attribut spécifique: En cliquant sur le bouton  à droite de la recherche rapide, un champ de saisie apparaît sous chaque attribut. Saisissez ici votre texte de recherche. Seuls les projets contenant le texte dans cet attribut sont affichés dans la liste.

Trier par attributs : Cliquez sur le nom de la colonne pour trier la liste en fonction de cet attribut.

Changer dossier de base: En cliquant sur le dossier de base, la boîte de dialogue pour sélectionner un nouveau dossier de base apparaît.

Déplacer les projets

Déplacez tous les dossiers de projets.

Menu: [Projet - Déplacer les projets] ou via le **menu contextuel** dans la liste des projets.

Tous les projets enregistrés et non enregistrés sont affichés dans la fenêtre principale de GeoProject.

 Cette fonctionnalité n'est pas supportée en mode AzGz.

Après avoir appelé la commande, GeoProject une boîte de dialogue dans laquelle vous saisissez le dossier de destination:

GeoProject liste les derniers dossiers de projet utilisés. Cela vous aidera à trouver vos répertoires de travail habituels.

Confirmez le dialogue avec **OK** et les projets sélectionnés seront déplacés.

Si aucun projet n'a été sélectionné lors de l'appel de la commande, une boîte de dialogue avec tous les projets enregistrés s'ouvre:

Sélectionnez les projets que vous désirez déplacer. Le reste du processus se déroule comme décrit ci-dessus.

Autres fonctions de la boîte de dialogue

Recherche rapide:

Général: Saisissez votre texte de recherche. Seuls les projets contenant le texte dans l'un de leurs attributs sont affichés dans la liste.

Selon un attribut spécifique: En cliquant sur le bouton [...] à droite de la recherche rapide, un champ de saisie apparaît sous chaque attribut. Saisissez ici votre texte de recherche. Seuls les projets contenant le texte dans cet attribut sont affichés dans la liste.

Trier par attributs : Cliquez sur le nom de la colonne pour trier la liste en fonction de cet attribut.

Changer dossier de base: En cliquant sur le dossier de base, la boîte de dialogue pour sélectionner un nouveau dossier de base apparaît.

Afficher les dossiers de projet dans l'Explorateur Windows

Menu: [Projet - Ouvrir les projets dans Windows Explorateur] ou via le **menu contextuel** dans la liste des projets.

Sélectionnez un ou plusieurs projets

Appellez la commande

Le répertoire du projet actuellement sélectionné s'affiche dans une nouvelle fenêtre de l'explorateur Windows. Si plusieurs projets ont été sélectionnés, une fenêtre d'explorateur Windows séparée s'ouvre pour chaque projet.

Ouvrir

Ouverture d'un projet existant

Menu: [Projet - Ouvrir] ou via le **menu contextuel** dans la liste des projets.

Un projet existant peut être ouvert soit directement à partir de rmDATA GeoProject, soit à partir d'une autre application.

Ouverture d'un projet directement dans rmDATA GeoProject:

Si une ligne a été sélectionnée dans la liste des projets, le projet sélectionné s'ouvre

Si aucun projet n'est sélectionné, tous les projets sont affichés dans une fenêtre séparée. Sélectionnez le projet souhaité.

Si plusieurs programmes supportant rmDATA GeoProject sont installés, une boîte de dialogue permettant de choisir le programme s'ouvre:



S'il y a plusieurs fichiers de projet pour le projet sélectionné, une boîte de dialogue s'ouvre pour sélectionner le fichier de projet:



La boîte de dialogue de post-sélection affiche tous les fichiers du dossier et des sous-dossiers du projet. Le nom du sous-dossier est affiché comme en-tête de groupe.

Avec [OK], le projet est ouvert avec l'application sélectionnée. rmDATA GeoProject reste ouvert.

Ouverture d'un projet à partir d'une autre application GeoProject est utilisé par toutes les applications rmDATA qui supportent le travail avec le projet. Il est donc possible de lancer un projet directement à partir de ces applications, en utilisant pour cela les fonctions de rmDATA GeoProject.

Dans une application rmDATA, appelez la commande "Ouvrir projet"

Sélectionnez le projet souhaité.

S'il y a plusieurs fichiers de projet pour le projet sélectionné, une boîte de dialogue s'ouvre pour sélectionner le fichier de projet:



Avec [OK], le projet est lancé dans l'application rmDATA déjà ouverte.

Autres fonctions de la boîte de dialogue

Recherche rapide:

Général: Saisissez votre texte de recherche. Seuls les projets contenant le texte dans l'un de leurs attributs sont affichés dans la liste.

Selon un attribut spécifique: En cliquant sur le bouton [...] à droite de la recherche rapide, un champ de saisie apparaît sous chaque attribut. Saisissez ici votre texte de recherche. Seuls les projets contenant le texte dans cet attribut sont affichés dans la liste.

Trier par attributs : Cliquez sur le nom de la colonne pour trier la liste en fonction de cet attribut.

Changer dossier de base: En cliquant sur le dossier de base, la boîte de dialogue pour sélectionner un nouveau dossier de base apparaît.

Démarrer le programme

Fenêtre principale

La fenêtre principale peut être utilisée comme un outil central pour travailler avec tous les produits rmDATA. Après le démarrage du programme, tous les projets seront lus à partir du répertoire de base et affichés sous forme de liste avec tous les attributs dans la fenêtre principale.



Liste des projets

La liste des projets affiche tous les projets et dossiers de projets du répertoire de base.

L'affichage des colonnes de la liste des projets est configurable:

Cliquez sur le nom d'une colonne pour trier en fonction de cette colonne.

Avec "Drag & Drop" vous modifiez l'ordre des colonnes.

A l'aide du menu contextuel (cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'en-tête de colonne), affichez ou masquez les colonnes individuelles.

Projets enregistrés

Pour tous les projets enregistrés, rmDATA GeoProject gère des informations supplémentaires dans une base de données. Cela vous donne un aperçu rapide du contenu de vos projets. En plus des attributs fixes comme la Description, vous pouvez également saisir vos propres attributs (voir [Configuration](#)).

Projets non enregistrés

Si le répertoire de base contient des dossiers qui ne sont pas stockés dans la base de données, ils sont affichés comme des projets non enregistrés. Vous pouvez ajouter à tout moment les projets non enregistrés dans la base de données (voir [Enregistrer un projet](#)).

Mode AzGz

En mode AzGz il n'y a pas la différence entre projets "enregistrés" et "non enregistrés". La liste des projets est créée depuis les numéros d'affaire de AzGz, aucun projet ne peut être supprimé ou ajouté.

Barre de menu

La barre de menu permet d'accéder à toutes les fonctions de rmDATA GeoProject. Il y a aussi une recherche rapide dans la barre de menus qui permet de rechercher par tous les attributs d'un projet.

Recherche rapide:

Général: Saisissez votre texte de recherche. Seuls les projets contenant le texte dans l'un de leurs attributs sont affichés dans la liste.

Selon un attribut spécifique: En cliquant sur le bouton ☐ à droite de la recherche rapide, un champ de saisie apparaît sous chaque attribut. Saisissez ici votre texte de recherche. Seuls les projets contenant le texte dans cet attribut sont affichés dans la liste.

Gestionnaire des propriétés

Sur la gauche de la liste des projets se trouve le Gestionnaire des propriétés, qui affiche les propriétés du projet sélectionné. Si plusieurs projets sont sélectionnés, toutes les propriétés communes sont affichées.



En mode AzGz, les propriétés du projet sont extraites d'AzGz, ces attributs ne peuvent pas être modifiés via GeoProject.

Explorateur de fichiers

À côté du gestionnaire de propriétés, les fichiers du projet sélectionné sont affichés dans l'explorateur de fichiers.

Démarrage du programme

Démarrage de l'application rmDATA GeoProject.

rmDATA GeoProject peut être démarré en tant qu'application autonome à partir d'une entrée dans le menu Démarrer de Windows, ou d'une icône de bureau ou d'un produit rmDATA.

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 Récification 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.

Zone d'impression

Une zone d'impression est définie dans la zone de dessin et insérée dans une zone layout. La zone d'impression contient les données d'une zone spécifique et montre ces objets dans une affichage, vue et échelle bien définies. Les données dans une zone d'impression peuvent être filtrées.

Gestionnaire des zones d'impression

Avec le gestionnaire des zones d'impression vous pouvez gérer les zones d'impression (créer, supprimer et afficher). Les zones d'impression sont créées via le gestionnaire des zones d'impression ou bien par l'assistant d'impression lors de l'impression du plan.

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 GeoMapper vous pouvez utiliser simultanément différentes configurations.

Menu contextuel

Beaucoup de commandes dans GeoMapper 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 GeoMapper sont aussi disponibles sur la barre multifonctionnelle.

Echelle

L'échelle active est affichée sur la barre multifonctionnelle de GeoMapper. Il s'agit ici d'une échelle de dessin, qui influence l'échelle de visualisation des objets.

Menu

Via le menu vous pouvez démarrer toutes les commandes pour rmDATA GeoMapper

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.

Zone layout

Une zone layout représente la rédaction d'un plan fini. Elle contient par ex. le titre du plan, la barre d'échelle, la flèche du nord, un cadre et une ou plusieurs zones d'impression. Les zones d'impression représentent un extrait des données de la zone de dessin.

Protocole

Le protocole contient toutes les informations pertinentes sur les étapes de travail exécutées. On distingue trois types de protocoles:

Le **Protocole de travail** rapporte toutes les actions pertinentes exécutées lors d'une session de travail.

Le **Protocole utilisateur** rapporte toutes les actions juridiquement pertinentes, 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 énumérées 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 polygone, sont insérés automatiquement les points du type courant.

Barre d'outils

La barre d'outils est affichée au-dessous du menu principal et contient les boutons pour les commandes les plus importantes.

Topologie

Dans GeoMapper une polygone sait à quels points elle est référencée. Quand un point est déplacé, la polygone est automatiquement déplacée avec le point. Cette dépendance s'appelle Topologie et permet de garantir la qualité et la consistance des plans. La consistance topologique est gérée automatiquement par le programme.

Version

Un objet peut être présent dans un projet en plusieurs versions. Sur la base de la vue active et de la version de l'objet, l'objet est affiché avec différents aspects graphiques (ou même pas affiché). Sur la base de la configuration chargée, les versions sont utilisées ou pas. Dans la configuration Plan de fractionnement Autriche sont définies les versions suivantes: ancien, réuni, rectifié et nouveau.

Zone de dessin

Dans la zone de dessin les données du projet actif sont représentées, insérées et modifiées.

Editeur des styles

Editeur de styles

Modifier le style 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

Rhomboidal

Connexion: Forme des points sommet lorsqu'une épaisseur de ligne est indiquée

Anguleux

Arrondi

Ronde

Rhomboidal

D'autres remplissages sont ajoutés avec  resp. supprimés avec  tandis que l'ordre d'affichage peut être modifié à l'aide des boutons fléchés.

Étiquette

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: `valueof(-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. `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 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
	Internal~DimensionEndElevation
BaselinePoint	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~StationDescening
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.

Éditeur des layouts d'impression

Créer une zone de layout

Création des vos propres gabarits pour les plans avec un cartouche personnalisé.

Appelez la commande **Fichier / Créer zone layout**

Sélectionnez le gabarit de plan, qui selon vous est le plus proche de ce que vous souhaitez créer. Sinon selectionnez l'élément de la liste **NOUVEAU**

Cliquez sur

L'éditeur de layout d'impression s'ouvre avec le gabarit.

Modifiez le gabarit selon vos besoins - comme si vous travaillez sur un plan.

Enregistrez le gabarit.

Fermez l'éditeur. Le gabarit peut être tout de suite utilisé pour le prochain plan.

 Si un gabarit est modifié, il n'y aura aucun effet sur les plans existants.

Utiliser vos propres symboles

Dans le gabarit de plan vous pouvez utiliser un fichier de symboles avec vos propres symboles, flèches du nord resp. barres d'échelle.

 Gardez vos fichier de symboles le plus léger possible, car sa taille influence directement les performances et l'utilisation de mémoire.

Cliquez dans l'éditeur de layout d'impression sur le papier.

Sélectionnez dans la fenêtre des propriétés le fichier de symboles.

Les symboles sont tout de suite disponibles dans le gestionnaire d'éléments de layout.

 Les noms des flèches du nord personnalisées doivent commencer avec "Nordpfeil".

 Dans le dessin gabarit n'utilisez pas la police de caractères "Standard". Vérifiez que les polices utilisées soient installées sur vos ordinateurs.

Vos propres attributs de plan

Dans le gabarit vous pouvez insérer aussi des attributs libres. Lors de la création d'un nouveau plan ces attributs sont demandés.

Dans le gestionnaire d'éléments de layout sélectionnez l'attribut "Attribut libre".

Cliquez sur le plan à la position où vous désirez insérer l'attribut.

Sélectionnez l'attribut.

Insérez dans le gestionnaire des propriétés un nom d'attribut entre chevrons.

 <ProjetDeChantier>

Cet attribut sera demandé comme information supplémentaire à la création du plan.

Selon nécessité vous pouvez ajouter des textes avant et depuis les chevrons.

 Projet de chantier: <ProjetDeChantier>

Enregistrer un layout d'impression sous

Enregistrer un layout d'impression créé ou modifié.

Menu: [Layout d'impression / Enregistrer layout d'impression sous]

Avec le dialogue suivant il est possible d'enregistrer un layout d'impression dans un fichier. Pour enregistrer le fichier, saisissez le nom et le répertoire dans lequel l'enregistrer.

Configuration

Editeur de configuration

Une configuration définit la représentation des données sur le graphique. L'éditeur de configuration vous permet de créer des configurations graphiques pour rmDATA GeoMapper, rmDATA GeoDesktop, rmDATA GeoDesigner et rmDATA GeoWeb.

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

Groupe 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.

- ① 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).

- ① 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.

- ① 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.

- ① 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.

- ① 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_<Etage>) 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 types d'objets sont automatiquement regroupés dans la colonne "Groupe". (Cette colonne est utilisée seulement pour la documentation). Si vous faites 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.

Exportation des noms des types d'objet

Pour une utilisation ultérieure dans d'autres programmes, vous pouvez simplement extraire les noms des types d'objet d'une configuration.

Appel:

ConfigurationEditor.exe <Configuration> -o <Fichier XML>



```
ConfigurationEditor.exe C:\ProgramData\rmDATA\GeoMapperSE\Configurations\Lageplan_DE.config -o c:\temp\Demo.xml
```

Dans ce cas:

Configuration: Nom de la configuration (incl. extension)

Fichier XML: Nom du fichier XML, où les noms des types d'objet exportés sont enregistrés

Folgende Daten werden exportiert:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<root>
  <objectclass name="LineString">
    <objecttype name="Abgrenzungslinie" />
    <objecttype name="Abstandslinie" />
    <objecttype name="Bahnmast Fundament" />
    <objecttype name="Balkon" />
    <objecttype name="Baugrenze" />
    <objecttype name="Baulast" />
    <objecttype name="Baulinie" />
    ...
```

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](#)

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.

Versionnement: 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 chargée 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 "tous" 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 ☐ `Normal` 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 coordonnées 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.

Groupe 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 (reprenre 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)	Texte			DefaultValue
Première valeur comme défaut	Il définit 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 polyligne du type *Limite immeuble* : *en vigueur=Continu|en élaboration=Traitillée_4_-1|* ecc.

- `<Status>` restitue *Continuous* ou *Traitillée4-1*, 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 couremment 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	AttrA.ToString("f1")	1234,6
f2	Nombre décimal avec 2 chiffres décimaux	AttrA.ToString("f2")	1234,57
n2	Nombre décimal avec 2 chiffres décimaux et séparateur des milliers	AttrA.ToString("n2")	1 234,57
p1	Restitution des valeurs en pour cent	AttrA.ToString("p1")	123 456,0%
g1	Représentation normée	AttrA.ToString("g1")	1e+03

Clé pour le formatage

Clé	Description	Exemple	Résultat pour nombre entier 1234
d	Nombre entier	AttrA.ToString("d")	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 être 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):

$$\text{pow}(\text{pow}(\text{Internal~Length2d}; 2) + \text{pow}(\text{HOEHE_A} - \text{HOEHE_E}; 2); 0,5)$$



Calcul de la pente d'une polyligne avec 2 points, en sachant la longueur 2D et la longueur 3D:

$$\text{tan}(\text{acos}(\text{Internal~Length2d} / \text{Internal~Length3d})) * 100$$

Fonctions pour les chaînes de caractères

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":**

$$\text{Format}(\text{"Mon nom est \{0\} \{1\}"; AttrA; AttrB})$$
 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
int Compare(String strA, String strB)	Il compare 2 textes entre eux	Compare(test;test2)Il donne 1, si les textes sont différents et 0 si sont identiques.
int Compare(String strA, String strB, bool ignoreCase);	Il compare 2 textes entre euxignoreCase = true, si l'écriture en majuscule/minuscule doit être ignorée	Compare(test;test2;true)Il donne 1, si les textes sont différents et 0 si sont identiques.
int CompareTo(String strA);	Il compare le texte courant avec un autre. Selon l'ordre alphabétique des 2 textes le résultat est -1, 0 ou 1.	Remarque.CompareTo("def") Il donne -1, si Remarque = "abc"Il donne 0, si Remarque = "def"Il donne 1, si Remarque = "defe"
bool Contains(String value)	True, si le String est contenu dans le texte	If(text.Contains("x");"Contenu";"non contenu")
bool EndsWith(String value)	Il compare la fin du texte	Remarque.EndsWith("xyz")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)

Les opérateurs de comparaison suivants sont supportés (e.g. pour les attributions conditionnelles):

< 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 polygline 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+"%o
DN"+H_DN+"/"+H_HOEHE+" "+H_MAT;round(H_LAENGE;2)+"m "+H_GEFAEL+"%o 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.  Le nom doit être indiqué, y compris le suffixe! (par ex: Haltung.py)	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)  Ici des problèmes d'affichage des caractères peuvent se produire.	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 du texte	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 polylignes.	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.

❗ **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.

- ▢ ,...). 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**.

- ① Pour les textes, il est conseillé de créer pour l'attribut une liste de valeurs; e.g.: Attribut Abonnement 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(<Abonnement>.1)`

Exemples

- `valueof(asdf.asdf1)` → Opérateur non supporté, symbole non visible
- `valueof(asdf.asdf)` → Symbole visible
- `valueof(asdf.1)` → Evaluation basée sur l'enchaînement de caractères, symbole visible
- `valueof(asdf.asdf)` → 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)` → 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
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
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

Étiquette

❗ 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 - Étiquette](#)

[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..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.  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 jusqu'à 255 caractères	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 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>Il faut définir un nom de symbole d'elimination</i> , 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

❶ 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

Etiquette

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 - Etiquette](#)

[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

① 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
---------------------------------	--------------------------	----------------------------	--------------------	---

- ① 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'interprétation, 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*.

- ① 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

- ① 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

- ① 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 mémoire de la configuration, enregistrer les images en noir/blanc en format **.png*.

- ⚠ Les images ne sont pas mises à l'échelle. Si une échelle déterminée est nécessaire, elles devraient 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.

Polygones

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

Étiquette

- 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)  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  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

 **Arrondi:** Si une polyligne, à laquelle est référencée une surface (e.g. polyligne 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 polyligne 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 **Epaisseur des lignes:**

- **Epaisseur 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'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	<i>i</i> de -1 à 2 (-1.. Un bloc est inséré comme symbole d'élimination Il faut définir un nom de symbole d'élimination , 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 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'annotationIl est utilisé dans la section bande, pour renvoyer à cette section	Texte	Longueur minimale: 0Longueur maximale: 255	
Etiquette	Nom d'une section d'étiquette.Il définit la configuration de la légende de bande	Texte	Longueur minimale: 1Longueur 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: 1Longueur maximale: 100	

ⓘ Pour les étiquettes des bandes, des textes fixes ou des variables entre "<" et ">" peuvent être utilisé.

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 étiquetées 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 *adjacents* .

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 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 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 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	Text	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.

Script de configuration

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 plages 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 SetKeyTextTypNameBaseAnnotation0001ReferenceLinePathWay3.4,2.3;-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

- ❶ 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

- ❶ Ajouter le groupe d'affichage "Mensuration":
DisplayGroupAdd^Mensuration

Imbriquer un groupe d'affichage

Commande : DisplayGroupSubGroupMove

Paramètre: Nom du groupe d'affichage

- ❶ Déplacer le groupe d'affichage "Electricité" dans le groupe d'affichage "Réseaux de conduites":
DisplayGroupSubGroupMove^Réseaux de conduitesElectricité

Ordre des groupes d'affichage

Les groupes d'affichage sont triés dans le même ordre que vous les avez insérés.

- ❶ 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

- ❶ Insérer le point "Point polygonométrique" dans un groupe:
DisplayGroupTypeAdd^Mensuration^Point^Point 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.

❗ 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"** FilterAddConditionType:NameFilterConditionFilterNamePoint: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

❶ 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.

❶ 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 *Scripting 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

Project.Survey

Astuces

Description du format de 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.

① 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.

Élément: 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.



- 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 génériquent 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.

Elément: AssignmentTable

- ① L'élément *AssignmentTable* peut être imaginée comme une table dans laquelle est défini quel *Type d'objet* CAD et comment il doit être repris dans la Géodatabase. Le *Type d'objet* n'est pas simplement pensé comme une subdivision en *Point*, *Bloc*, *Ligne*, *Polyligne* etc., mais une subdivision plus fine sur la base de Nom de bloc, Layer etc. La subdivision de base est décrite dans [Assistent de mappage](../importmanager/autodesk3).

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>**

Polylignes: **<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>
```

Attributs

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*).

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:**



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"

```

<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** _.

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 polylignes.

❗ 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 polylignes (<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:

```
<TwoPointSymbol Name="Exemple1" Scale="1.2" Rotation="100" invertBaseLine="Baseline">
```

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 übernommenn 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 GeoMapper 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. GeoMapper 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



GeoMapper 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 Klassenattrib
```

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 les labels de points. La section peut exister une seule 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 sûrement 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 présents 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'arrivé

<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>
```

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'arrivé

<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 polygône est déterminée sur la base de la séquence des segments. Au cas où la polygône 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 aurait 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>
```

Structure des surfaces avec îlots



```
<Polygon Id="30">
  <Exterior>
    <SegmentList>
      <SegmentId>4</SegmentId>
      <SegmentId>6</SegmentId>
      <SegmentId>8</SegmentId>
      <SegmentId>9</SegmentId>
    </SegmentList>
  </Exterior>
  <Interiors>
    <Interior>
      <SegmentList>
        <SegmentId>15</SegmentId>
        <SegmentId>17</SegmentId>
        <SegmentId>19</SegmentId>
        <SegmentId>20</SegmentId>
      </SegmentList>
    </Interior>
    <Interior>
      <SegmentList>
        <SegmentId>24</SegmentId>
        <SegmentId>26</SegmentId>
        <SegmentId>28</SegmentId>
        <SegmentId>29</SegmentId>
      </SegmentList>
    </Interior>
  </Interiors>
</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 /> (Optional) Donnée d'une modification de l'affichage graphique (voir 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.

Aufbau

```

<AxObjects>
<AxObject Id="3000">
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Gml_Id" Value="DESHLFS300001gAI" Type="System.String" />
<Attribute Name="Buchungsblattkennzeichen" Value="0103480010602" Type="System.String" />
<Attribute Name="Buchungsblattnummer mit Buchstabenerweiterung" Value="0010602" Type="System.String" />
<Attribute Name="Blattart" Value="1000" Type="System.Int32" />
<Attribute Name="Buchungsblattbezirksschlüssel" Value="22222" Type="System.String" />
<Attribute Name="Buchungsblattbezirksbezeichnung" Value="Bezirk" Type="System.String" />
<Attribute Name="Dienststellenschlüssel" Value="11111" Type="System.String" />
<Attribute Name="Dienststellenbezeichnung" Value="Grundbuchamt Rendsburg" Type="System.String" />
</Attributes>
<ObjectType>Ax.Buchungsblatt</ObjectType> Fixer Text - Gibt an, dass es sich um ein Buchungsblatt handelt
</AxObject>

```

<AxObject Id="2000">

<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt

<Attribute Name="Gml_Id" Value="DESHLFS300001j33" Type="System.String" />

<Attribute Name="Buchungsart" Value="1100" Type="System.Int32" />

<Attribute Name="Laufende Nummer" Value="0002" Type="System.String" />

<Attribute Name="Zähler" Value="1.0" Type="System.Double" />

<Attribute Name="Nenner" Value="1.0" Type="System.Double" />

<Attribute Name="Buchungstext" Value="" Type="System.String" />

<Attribute Name="Nummer im Aufteilungsplan" Value="" Type="System.String" />

<Attribute Name="Beschreibung des Sondereigentums" Value="" Type="System.String" />

<Attribute Name="Buchungsblatt_Gml_Id" Value="DESHLFS300001gAI" Type="System.String" />

<Attribute Name="ParentAn_Gml_Id" Value="" Type="System.String " />

<Attribute Name="ParentZu_Gml_Id" Value="" Type="System.String " />

</Attributes>

<ObjectType>Ax.Buchungsstelle</ObjectType> Fixer Text - Gibt an, dass es sich um eine Buchungsstelle handelt - referenziert auf das Buchungsblatt

</AxObject>

<AxObject Id="1000">

<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt

<Attribute Name="Gml_Id" Value="DESHLFS300000DhU" Type="System.String" />

<Attribute Name="Gemarkung" Value="348" Type="System.String" />

<Attribute Name="Flurnummer" Value="2" Type="System.Int32" />

<Attribute Name="Zähler" Value="18" Type="System.Int32" />

<Attribute Name="Nenner" Value="19" Type="System.Int32" />

<Attribute Name="Flurstückskennzeichen" Value="010348002000180019" Type="System.String" />

<Attribute Name="Amtliche Fläche" Value="999.00" Type="System.Double" />

<Attribute Name="Regierungsbezirksschlüssel" Value="111" Type="System.String" />

<Attribute Name="Regierungsbezirksbezeichnung" Value="Darmstadt" Type="System.String" />

<Attribute Name="KreisRegionsschlüssel" Value="01111" Type="System.String" />

<Attribute Name="KreisRegionsbezeichnung" Value="Musterkreis" Type="System.String" />

<Attribute Name="Gemeindeschlüssel" Value="01111111" Type="System.String" />

<Attribute Name="Gemeindebezeichnung" Value="Mustergemeinde" Type="System.String" />

<Attribute Name="Klassifizierung" Value="Gewässer II. Ordnung" Type="System.String" />

<Attribute Name="Lagebezeichnung" Value="Musterstraße 14" Type="System.String" />

<Attribute Name="Hinweise" Value="" Type="System.String" />

<Attribute Name="Buchungsstelle_Gml_Id" Value="DESHLFS300001j33" Type="System.String" />

</Attributes>

<ObjectType>Ax.Flurstück</ObjectType> Fixer Text - Gibt an, dass es sich um Angaben zu einem Flurstück handelt- referenziert auf die Buchungsstelle

</AxObject>

<AxObject Id="4000">

<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt

<Attribute Name="Gml_Id" Value="DESHLFS3000017AW" Type="System.String" />

<Attribute Name="Name" Value="Meier" Type="System.String" />

<Attribute Name="Anrede" Value="Herr" Type="System.String" />

<Attribute Name="Vorname" Value="Max" Type="System.String" />

<Attribute Name="Geburtsname" Value="" Type="System.String" />

<Attribute Name="Geburtsdatum" Value="01.03.2000" Type="System.DateTime" />

<Attribute Name="Namensbestandteil" Value="" Type="System.String" />

<Attribute Name="Akademischer Grad" Value="Ingenieur" Type="System.String" />

<Attribute Name="Zähler" Value="1.0" Type="System.Double" />

<Attribute Name="Nenner" Value="2.0" Type="System.Double" />

<Attribute Name="Laufende Nummer" Value="1" Type="System.String" />

```

<Attribute Name="Eigentümerart" Value="0" Type="System.Int32" />
<Attribute Name="Buchungsblatt_Gml_Id" Value="DESHLFS300001gAI" Type="System.String" />
<Attribute Name="Parent_Gml_Id" Value="" Type="System.String" />
</Attributes>
<ObjectType>Ax.Eigentümer</ObjectType> Fixer Text - Gibt an, dass es sich um einen Eigentümer handelt - referenziert auf das
Buchungsblatt
</AxObject>
<AxObject Id="4001">
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Gml_Id" Value="DESHLFS300001cB9" Type="System.String" />
<Attribute Name="Name" Value="Erbengemeinschaft" Type="System.String" />
<Attribute Name="Anrede" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Vorname" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Geburtsname" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Geburtsdatum" Value="" Type="System.DateTime" />
<Attribute Name="Namensbestandteil" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Akademischer Grad" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Zähler" Value="1.0" Type="System.Double" />
<Attribute Name="Nenner" Value="2.0" Type="System.Double" />
<Attribute Name="Eigentümerart" Value="0" Type="System.Int32" />
<Attribute Name="Laufende Nummer" Value="2" Type="System.String" />
<Attribute Name="Buchungsblatt_Gml_Id" Value="DESHLFS300001gAI" Type="System.String" />
<Attribute Name="Parent_Gml_Id" Value="" Type="System.String" />
</Attributes>
<ObjectType>Ax.Eigentümer</ObjectType> Fixer Text - Gibt an, dass es sich um einen Eigentümer handelt - referenziert auf das
Buchungsblatt
</AxObject>
<AxObject Id="4002">
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Gml_Id" Value="DESHLFS3000017AY" Type="System.String" />
<Attribute Name="Name" Value="Musterfrau" Type="System.String" />
<Attribute Name="Anrede" Value="Frau" Type="System.String" />
<Attribute Name="Vorname" Value="Maria" Type="System.String" />
<Attribute Name="Geburtsname" Value="Berszuck" Type="System.String" />
<Attribute Name="Geburtsdatum" Value="01.01.2000" Type="System.DateTime" />
<Attribute Name="Namensbestandteil" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Akademischer Grad" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Zähler" Value="1.0" Type="System.Double" />
<Attribute Name="Nenner" Value="2.0" Type="System.Double" />
<Attribute Name="Laufende Nummer" Value="2.1" Type="System.String" />
<Attribute Name="Eigentümerart" Value="0" Type="System.Int32" />
<Attribute Name="Buchungsblatt_Gml_Id" Value="DESHLFS300001gAI" Type="System.String" />
<Attribute Name="Parent_Gml_Id" Value="DESHLFS300001cB9" Type="System.String" />
</Attributes>
<ObjectType>Ax.Eigentümer</ObjectType> Fixer Text - Gibt an, dass es sich um einen Eigentümer handelt - referenziert auf das
Buchungsblatt
</AxObject>
<AxObject Id="7000">
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Land" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Postleitzahl" Value="29789" Type="System.Int32" />
<Attribute Name="Ort" Value="Musterort" Type="System.String" />
<Attribute Name="Straße" Value="Hauptstraße" Type="System.String" />

```

```

<Attribute Name="Hausnummer" Value="3" Type="System.String" />
<Attribute Name="E-Mail" Value="mustermann@muster.de" Type="System.String" />
<Attribute Name="Eigentümer_Gml_Id" Value="DESHLFS3000017AW" Type="System.String" />
</Attributes>
<ObjectType>Ax.Adresse</ObjectType> Fixer Text - Gibt an, dass es sich um eine Adresse handelt - referenziert auf den
Eigentümer
</AxObject>
<AxObject Id="7001">
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Land" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Postleitzahl" Value="" Type="System.Int32" />
<Attribute Name="Ort" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Straße" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Hausnummer" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="E-Mail" Value="" Type="System.String" />
<Attribute Name="Eigentümer_Gml_Id" Value="DESHLFS3000017AY" Type="System.String" />
</Attributes>
<ObjectType>Ax.Adresse</ObjectType> Fixer Text - Gibt an, dass es sich um eine Adresse handelt - referenziert auf den
Eigentümer
</AxObject>
<AxObject Id="5000">
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Name" Value="Landratsamt" Type="System.String" />
<Attribute Name="Lagebezeichnung" Value="Musterstraße 14" Type="System.String" />
<Attribute Name="Gebäudefunktion" Value="3010" Type="System.Int32" />
<Attribute Name="Flurstück_Gml_Id" Value="DESHLFS300000DhU" Type="System.String" />
</Attributes>
<ObjectType>Ax.Gebäude</ObjectType> Fixer Text - Gibt an, dass es sich um ein Gebäude handelt - referenziert auf das Flurstück
</AxObject>
<AxObject Id="6000">
<Attributes> Liste der Attribute zum Objekt
<Attribute Name="Name" Value="Karlsplatz (Stachus)" Type="System.String" />
<Attribute Name="Nutzung" Value="42006" Type="System.Int32" />
<Attribute Name="Fläche" Value="585.00" Type="System.Double" />
<Attribute Name="Flurstück_Gml_Id" Value="DESHLFS300000DhU" Type="System.String" />
</Attributes>
<ObjectType>Ax.Nutzung</ObjectType> Fixer Text - Gibt an, dass es sich um eine Nutzung handelt - referenziert auf das Flurstück
</AxObject>
</AxObjects>

```

① Alle nicht grafischen ALKIS-Objekte sind vom Typ <AxObject/>.

① Es wird hier für die Anzeige der Daten auf die Flurstücksattribute "Kennzeichen", "Gemarkung", "Zähler" und "Nenner" zugegriffen. Wenn der Nenner leer ist, muss man "0" eintragen. Der Flächenname selbst spielt dabei keine Rolle.

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
</KeyValuePairs>
</Section>
</Sections>
</AbsolutePositions>

```

Batchtool

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 **C:\Program Files\rmDATA\rmDATA GeoMapper\EnterpriseGeoDBManager.exe** qui peut être appelé par n'importe quel client avec rmDATA GeoMapper installé dessus.

Pour un aperçu de la structure de la base de données, voir [Structure de la base de données](#)

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\rmDATA GeoMapper\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 GeoMapper, 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 **C:\Program**

Files\rmDATA\rmDATA GeoMapper\EnterpriseGeoDBManager.exe qui peut être appelé par n'importe quel client avec rmDATA

GeoMapper installé dessus.

 Avant d'effectuer une mise à jour, assurez-vous qu'aucun utilisateur ne travaille actuellement dans un projet.

GeoDBManager

Le GeoDBManager s'ouvre avec le fichier suivant:

C:\Program Files\rmDATA\rmDATA GeoMapper\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 rmDATA GeoMapper est maintenant disponible et peut être ouverte avec la nouvelle version de rmDATA GeoMapper.

 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!

Droits des utilisateurs

L'administrateur qui a configuré la base de données avec l'outil **C:\Program Files\rmDATA\rmDATA GeoMapper\EnterpriseGeoDBManager.exe**, est automatiquement autorisé à créer et à supprimer des projets.

Tous les autres utilisateurs doivent être enregistrés dans la base de données.

Enregistrer l'utilisateur dans la table dbo.sys_user

Dans la table dbo.sys_credential_user, attribuez les droits à le User-ID

 Pour trouver le nom d'utilisateur correct, ouvrez l'invite de saisie Windows (cmd) sur l'ordinateur sur lequel l'utilisateur est connecté et tapez la commande **whoami** .

Les droits suivants ne peuvent être attribués que directement dans la base de données et gèrent dans GeoMapper les fonctions dans les paramètres de connexion à la base de données:

Dénomination	Numéro	Description
cmd.setsecurity.project	29	Activer la gestion des droits pour un projet
cmd.allrights	8	Tous les droits dans la base de données sur tous les projets, incl. Droites 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 la base de données d'un projet
cmd.edit.multiconnexion	28	Modifier le registre "Sélection de connexion"
cmd.adddatasource.enterprise	7	Insérer une source de données Enterprise Geodatabase
cmd.delete.project	26	Supprimer un projet existant de la base de données

Les utilisateurs peuvent être créés manuellement via Active Directory ou sans domaine via Computername\Username.

 Vous pouvez attribuer des droits d'utilisateur détaillés par projet directement dans le produit.

Certificat

Qu'est-ce qu'un certificat?

Un certificat est une preuve électronique d'une identité numérique (similaire à une carte d'identité). Un certificat d'utilisateur permet à un utilisateur de s'authentifier auprès d'un service serveur, en alternative à un nom d'utilisateur et à un mot de passe.

Les certificats sont souvent cryptés; un mot de passe est alors nécessaire pour y accéder.

Windows gère les certificats dans un espace sécurisé, le magasin de certificats.

Importer des certificats dans le magasin de certificats de Windows

Ouvrez le certificat reçu (par exemple un fichier *.p12) en double-cliquant dessus.

Dans l'assistant d'importation de certificat, l'emplacement proposé est "Utilisateur actuel".

Confirmez avec [Suivant].

A l'étape suivante, le fichier à importer est déjà sélectionné:

Il faut maintenant saisir le mot de passe pour le certificat. Les autres options sont déjà correctement prédéfinies:

Sélectionner automatiquement le magasin de certificats:

Confirmer le résumé en cliquant sur [Terminer]:

Si un avertissement de sécurité s'affiche, confirmez-le en cliquant sur [Oui]:

En dernier lieu vient une confirmation de l'importation: