

# **INTERFACE ATHENA<sub>2014</sub>**

CAD-PLAN GmbH  
Frankfurter Straße 59-61  
63067 Offenbach, Allemagne  
Tél. : +49-69-800818-0  
Fax : +49-69-800818-18  
[info@cad-plan.com](mailto:info@cad-plan.com)  
[www.cad-plan.com](http://www.cad-plan.com)

Janvier 2014



© CAD-PLAN GmbH 1990-2014

Tous droits réservés.

Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit, (photocopie, microfilm ou autre procédé), ni traitée, reproduite ou diffusée en utilisant des systèmes électroniques.

CAD-PLAN GmbH décline toute responsabilité quant aux capacités et au bon fonctionnement des matériels livrés, et met uniquement ce matériel à disposition sous sa forme actuelle.

CAD-PLAN GmbH ne peut en aucun cas être tenue responsable face à quiconque en cas de dommages spécifiques, collatéraux, fortuits ou indirects résultant de l'achat ou de l'utilisation de ces matériels. En cas de responsabilité de CAD-PLAN GmbH, CAD-PLAN GmbH s'engage exclusivement et au maximum au remboursement du prix d'achat des matériels décrits ici.

CAD-PLAN GmbH se réserve le droit de réviser ou de modifier ses produits à son gré. Cette publication est une description de l'état du produit au moment de la parution et ne concorde pas obligatoirement avec les versions futures.

Les dispositions concernant l'utilisation et l'autorisation de publication de ce matériel dans une langue autre que l'allemand doivent être sollicitées auprès de CAD-PLAN GmbH. CAD-PLAN GmbH, D-Offenbach, détient tous les droits de traduction de la présente publication.

Tous les noms de marques, noms de produits ou noms déposés sont la propriété de leurs titulaires.



# Contenu

<b>1</b>	<b>Interface .....</b>	<b>1</b>
1.1	Procédure de travail avec l'interface LogiKal .....	2
1.2	Importation de coupes LogiKal .....	3
1.3	Déterminer Jointure de barres .....	4
1.4	Exporter Logikal .....	5
1.5	Insertion de coupe LogiKal .....	6
1.6	Élément LogiKal .....	7
1.7	Importer l'objet LogiKal .....	12
1.8	Modifier élément LogiKal .....	15
1.9	Modifier élément LogiKal Sous-boîtes de dialogue .....	19
1.10	Générer une coupe à partir de 2D .....	22
1.11	Exploitation avec LogiKal .....	23
1.12	Spécifier le répertoire LogiKal .....	25
1.13	Dépassement de délai LogiKal .....	26
1.14	Réinitialisation LogiKal .....	27



# 1 Interface

---

## Commandes dans cette section :

- Procédure de travail avec l'interface LogiKal
- Importation de coupes LogiKal
- Déterminer Jointure de barres
- Exporter Logikal
- Insertion de coupe LogiKal
- Élément LogiKal
- Importer l'objet LogiKal
- Modifier élément LogiKal
- Générer une coupe à partir de 2D
- Exploitation avec LogiKal
- Spécifier le répertoire LogiKal
- Dépassement de délai LogiKal
- Réinitialisation LogiKal

## Remarque sur les commandes des interfaces

Les commandes des interfaces sont contenues dans un fichier d'adaptation séparé (fichier CUI). Si ce fichier d'adaptation ne se charge pas de façon automatique, il est nécessaire de charger manuellement le fichier ...USERDATA\CAD-PLAN\201X\ATHENA\interface.cuix. Utilisez pour ce faire l'instruction `_cuiload`. Pour plus d'informations concernant cette instruction, consultez la documentation AutoCAD.

## 1.1 Procédure de travail avec l'interface LogiKal

### Les positions d'un projet sont enregistrées dans LogiKal

Dès qu'un projet de LogiKal est importé dans ATHENA, par exemple pour créer des documents techniques, il est nécessaire de définir la procédure suivante. Il existe deux possibilités :

1. Les modifications du projet sont réalisées dans ATHENA, le projet n'est plus traité ni exploité dans LogiKal, mais uniquement dans ATHENA.
2. Les modifications du projet sont réalisées dans LogiKal. Le projet doit être de nouveau importé dans ATHENA. Les documents existants doivent être modifiés ou créés de nouveau.

### Les positions d'un projet sont enregistrées dans ATHENA

Dès que les positions d'un projet (ou d'une construction 3D) sont transmises à LogiKal, il est nécessaire de définir la procédure suivante. Il existe deux possibilités dans ce cas également :

1. Les modifications du projet sont réalisées dans ATHENA. Le projet doit de nouveau être transmis à LogiKal.
2. Les modifications du projet sont réalisées dans ATHENA. L'exploitation s'effectue exclusivement dans ATHENA.



Aucune autre procédure n'est recommandée, elle sera appliquée sous la responsabilité exclusive de l'utilisateur !

### Concepts

Au sens de LogiKal, un projet peut contenir plusieurs positions (ou éléments). Le projet est identifié par un numéro de commande et un numéro d'offre.

Au lieu de la position, on utilise souvent dans ATHENA le concept d'élément. Un élément est ainsi en principe la même chose qu'une position. Les positions (ou éléments) peuvent être des fenêtres, des portes ou également des façades.

## 1.2 Importation de coupes LogiKal



<b>Ruban :</b>	<b>Onglet Interface &gt; Groupe LogiKal &gt; Importation de coupes LogiKal</b>
<b>Menu :</b>	<b>Interface &gt; Importation de coupes LogiKal</b>
<b>Barre d'outils :</b>	<b>Interface</b>
<b>Saisie de commandes :</b>	<b>ath_logi_import</b>

Importe de la base de données de LogiKal des coupes de combinaisons de profil ou de combinaisons de façade en tant que groupes construction barres.

Le groupe de construction barres peut être utilisé aussi bien pour des constructions 2D que 3D.

### Requête de saisie

*Importer [Fenêtre ou porte/Façade/?] <Façade> :*

*Choisissez l'option Façade si vous souhaitez importer une combinaison de façade avec vitrage. La définition s'effectue dans la boîte de dialogue combinaison de façade avec vitrage ; vous trouverez d'autres informations à ce sujet dans la documentation logiKal.*

*Sélectionnez l'option Fenêtre ou Porte si vous souhaitez importer une combinaison de profil avec vitrage. La définition s'effectue dans la boîte de dialogue combinaison de profil avec vitrage ; vous trouverez d'autres informations à ce sujet dans la documentation logiKal.*

L'option ? vous permet d'appeler l'aide.



Si vous exécutez l'instruction pour la première fois, la boîte de dialogue standard pour la sélection de fichier est ouverte, et vous pouvez y indiquer le classeur LogiKal.

Après avoir défini la combinaison de profil ou la combinaison de façade dans les boîtes de dialogue correspondantes, celle-ci est chargée dans le gestionnaire de groupes de construction barres et peut y être enregistrée. Pour plus d'informations, voir le chapitre *Gestionnaire de groupes de construction barres* page 648 de la documentation d'ATHENA

## 1.3 Déterminer Jointure de barres



<b>Ruban :</b>	<b>Onglet ATHENA &gt; Groupe Modélisation &gt; Déterminer Jointure de Barres</b>
<b>Menu :</b>	<b>Modélisation &gt; Appliquer &gt; Déterminer Jointure de barres</b>
<b>Barre d'outils :</b>	<b>Analyse ATH</b>
<b>Saisie de commandes :</b>	<b>ath_c3d_join</b>

Cette fonction permet d'assigner une jointure de barres aux barres sélectionnées.

### **Requête de saisie**

*Sélectionner la barre pour la découpe :*

*Sélectionnez la barre sur laquelle des modifications doivent être entreprises par adjonction d'une autre barre.*

*Sélectionner l'objet limite :*

*Sélectionnez la barre qui doit délimiter la barre à modifier.*

Si vous choisissez ici des profils qui ont été importés à partir de la base de données logiKal, la base de données Variantes de jointure s'affiche, dans laquelle et vous pouvez assigner la variante de jointure aux barres. Pour plus d'informations à ce sujet, voir la documentation logiKal.

## 1.4 Exporter Logikal



**Ruban :** Onglet Interface > Groupe LogiKal > Exporter LogiKal  
**Menu :** Interface > Exporter LogiKal  
**Barre d'outils :** Interface  
**Saisie de commandes :** ath\_logi\_out

Établit un fichier XML d'une construction 3D choisie qui a été définie avec des données de profil à partir de la base de données logiKal. Vous pouvez importer ce fichier XML dans logiKal et l'y traiter par la suite ou l'y évaluer.

Après l'appel d'instruction, la boîte de dialogue standard s'ouvre pour la sélection de fichier ; vous devez y indiquer l'emplacement de mémoire et le nom de fichier XML. Si vous cliquez sur le bouton Enregistrer, la requête de saisie suivante apparaît :

### **Requête de saisie**

*Sélectionner des objets :*

*Choisissez les objets qui doivent être inscrits dans le fichier XML.*

*Après la sélection d'objet, un message indique que le fichier XML a été enregistré.*

## 1.5 Insertion de coupe LogiKal



<b>Ruban :</b>	<b>Onglet Interface &gt; Groupe LogiKal &gt; Insertion de coupes LogiKal</b>
<b>Menu :</b>	<b>Menu Interface &gt; Insertion de coupe LogiKal</b>
<b>Barre d'outils :</b>	<b>Interface</b>
<b>Saisie de commandes :</b>	<b>ath_logi_section</b>

Insère des coupes de profils, de combinaisons de profils ou de combinaisons de façades de la base de données de profils LogiKal dans le dessin.

### Requête de saisie

*Génération coupe [Fenêtre ou porte/Façade/Individuel/?] <Fenêtre ou porte> :*

*Sélectionnez l'option Fenêtre ou Porte si vous souhaitez insérer une combinaison de profil de fenêtre ou porte avec vitrage en tant que coupe. La définition s'effectue dans la boîte de dialogue combinaison de profil avec vitrage ; vous trouverez d'autres informations à ce sujet dans la documentation logiKal.*

*Choisissez l'option Façade si vous souhaitez insérer une combinaison de façade avec vitrage en tant que coupe. La définition s'effectue dans la boîte de dialogue combinaison de façade avec vitrage ; vous trouverez d'autres informations à ce sujet dans la documentation logiKal.*

*Choisissez l'option Individuel si vous souhaitez insérer un profil individuel en tant que coupe. La définition s'effectue dans la boîte de dialogue Charger dessin de profil ; vous trouverez d'autres informations à ce sujet dans la documentation logiKal.*

L'option ? vous permet d'appeler l'aide.



Si vous exécutez l'instruction pour la première fois, la boîte de dialogue standard pour la sélection de fichier est ouverte, et vous pouvez y indiquer le classeur LogiKal.

Après avoir défini la combinaison de profil ou Après avoir défini la combinaison de façade dans les boîtes de dialogue correspondantes, le profil choisi pend sur le réticule, puis une requête de saisie s'affiche pour l'insertion.

### Requête de saisie

*Spécifier le point d'insertion ou [?] :*

*Déterminez le point d'insertion de la coupe.*

*L'option ? vous permet d'appeler l'aide.*

*Indiquez l'angle de rotation ou [?] <0> :*

*Déterminez l'angle de rotation de la coupe ou appuyez sur la touche entrée pour prendre en charge l'angle par défaut.*

## 1.6 Élément LogiKal



<b>Ruban :</b>	<b>Onglet Interface &gt; Groupe LogiKal &gt; Élément LogiKal</b>
<b>Menu :</b>	<b>Interface &gt; Élément LogiKal</b>
<b>Barre d'outils :</b>	<b>Interface</b>
<b>Saisie de commandes :</b>	<b>ath_logi_elem</b>

Établit une visualisation en deux ou trois dimensions d'élément en utilisant la base de données de profils logiKal. Une génération automatique de coupe est possible avec l'instruction Générer une coupe à partir de 2D.

Après avoir appelé la commande, vous êtes invité à déterminer les dimensions et la forme de l'élément à l'intérieur du dessin. La requête de saisie suivante s'affiche à cet effet :

### Requête de saisie

#### Option Surface

*Spécifier le point sur la surface ou [Point d'angle/Sélection d'objet/Saisie cote Logikal/Importer/?] :*

*Spécifiez un point sur la surface pour définir la forme et la taille de l'élément.*

**Option Points d'angle** permet de spécifier les points d'angle de l'élément.

**Option Sélection objets** permet de définir l'élément en sélectionnant l'objet.

**Option Saisie cote Logikal** permet de spécifier les dimensions de l'élément au moyen du masque de saisie de LogiKal.

**Option Importer** permet d'importer un élément d'un projet existant.

#### Option Points d'angle

*Spécifier le point d'angle ou [Surface/Sélection d'objet/Saisie cote Logikal/Importer/?] :*

*Définissez le point d'angle de l'élément à l'aide de la souris ou en spécifiant ses coordonnées.*

**Option Surface** permet de définir l'élément en spécifiant un point sur une surface.

**Option Sélection objets** permet de définir l'élément en sélectionnant l'objet.

*L'option Retour permet de corriger le dernier point d'angle.*

*Spécifier le point d'angle ou [Surface/Sélection d'objet/Retour/Saisie cote Logikal/Importer/Fermer/?] : <Fermer> :*

*Définissez le point d'angle suivant de l'élément.*

*Sélectionnez l'option Fermer ou appuyez sur la touche Entrée après avoir spécifié le dernier point d'angle.*

#### Option Sélection objets

*Sélectionner des objets :*

*Sélectionnez un contour fermé pour définir la forme et la taille de l'élément.*

#### Option Saisie cote Logikal

Ouvre la Boîte de dialogue Position LogiKal, qui permet de définir les données de la position de l'élément.

En fermant cette boîte de dialogue, vous pourrez définir l'élément dans le masque de saisie correspondant de l'assistant LogiKal. Pour plus d'informations, consultez la documentation LogiKal.

L'écran affiche ensuite :

### Indiquer point d'insertion

*Déterminez le point d'insertion de l'élément.*

#### Option Importer

Ouvre la Boîte de dialogue Position LogiKal, qui permet de définir les données de la position de l'élément à importer.

En fermant cette boîte de dialogue, l'écran affiche la gestion de projet LogiKal, qui permet de sélectionner un élément (position) d'un projet existant. Pour plus d'informations, consultez la documentation LogiKal.



Lors de l'importation d'un élément, on prend l'élément Logikal comme modèle pour créer un nouvel élément. Aucune donnée Pos et aucune quantité ne sont transmises.

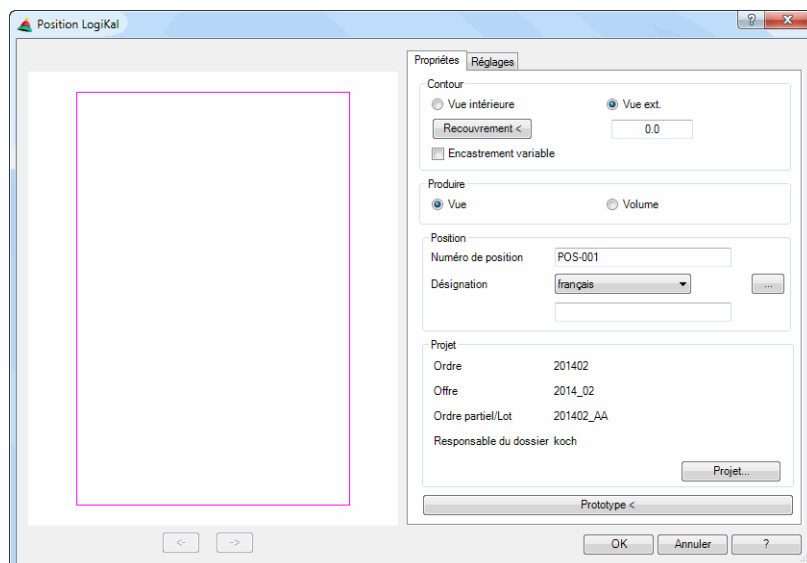
Au terme de la sélection, l'écran affiche :

### Indiquer point d'insertion

*Déterminez le point d'insertion de l'élément.*

Après avoir spécifié les dimensions de l'élément, l'écran affiche la Boîte de dialogue Position LogiKal, qui permet de définir d'autres propriétés de l'élément. Dans le cas où aucun ordre n'a encore été créé dans le dessin, le Boîte de dialogue Projets s'affiche auparavant. Vous trouverez des informations à ce sujet dans votre documentation ATHENA au chapitre *Projets*.

### Boîte de dialogue Position LogiKal



### Zone de représentation

#### Zone de boîte de dialogue Aperçu

Le côté gauche de la boîte de dialogue contient un aperçu de la surface de l'élément. En dessous de cet aperçu, des touches fléchées permettent de sélectionner le côté actif de l'élément. Les touches fléchées ne sont actives que si l'option Encastrement variable a été activée auparavant.

->

Passer au côté suivant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

&lt;-

Passes au côté suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.



Le côté actif de l'élément est affiché en rouge dans l'aperçu.

## Zone de commande

### Bouton Propriétés

### Zone de boîte de dialogue Contour

#### Vue intérieure

Établit la vue intérieure de l'élément.

#### Vue ext.

Établit la vue extérieure de l'élément.

#### Recouvrement

Définit le recouvrement de l'élément. Il est possible d'indiquer directement le recouvrement ou de l'afficher dans le dessin en cliquant sur le bouton.



Le recouvrement affecte chaque côté et agrandit l'élément en conséquence. Dans le cas d'éléments dans des ouvertures de construction brute (par exemple une fenêtre perforée) il est possible de spécifier un recouvrement négatif.

#### Encastrement variable

Fait en sorte qu'un recouvrement soit différent sur chaque côté de l'élément. En activant le commutateur, il est possible d'indiquer séparément le recouvrement pour chaque côté de l'élément. Pour passer d'un côté de l'élément à un autre, utilisez les touches fléchées en dessous de l'aperçu.

### Zone de boîte de dialogue Produire

#### Vue

Établit une vue 2D de l'élément.

#### Volume 3D

Établit une vue 3D de l'élément.

### Zone de boîte de dialogue Position

#### Numéro de position

Définit le numéro de position de l'élément.

### Désignation

Définit la désignation de l'élément. La désignation peut être enregistrée en différentes langues. Pour cela, choisissez la langue souhaitée dans la liste.

[...]

Ouvre la Boîte de dialogue Désignation, où vous pouvez éditer confortablement les désignations en différentes langues. Vous trouverez de plus amples informations au chapitre *Désignation* page 124.

### Zone de boîte de dialogue Projet

Affiche les données du projet auquel l'élément a été attribué.

Projet ...

Affiche le Boîte de dialogue Projets, où vous avez la possibilité d'affecter l'élément à un autre projet. Vous trouverez des informations à ce sujet dans votre documentation ATHENA au chapitre *Projets*.

Prototype

Sélectionne un élément LogiKal existant comme échantillon.

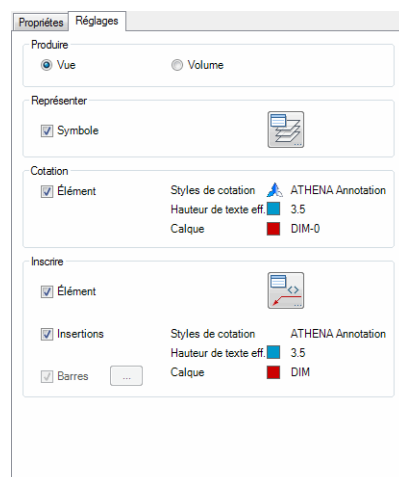
Si vous avez déjà créé un élément similaire dans le dessin, vous pouvez le sélectionner pour sauter la définition de la série de profilés. Pour la sélection de l'élément, la boîte de dialogue se ferme et la requête de saisie suivante s'affiche :

### Requête de saisie

*Sélectionner élément LogiKal ou [?] :*

*Sélectionnez un élément existant. Après avoir sélectionné un élément, le masque LogiKal s'ouvre. Pour plus d'informations, consultez la documentation LogiKal.*

### Bouton Réglages



### Zone de boîte de dialogue Produire

Vue

Génère une vue bidimensionnelle de l'élément.

Volume 3D

Génère un solide de l'élément.

### Zone de boîte de dialogue Représenter

Symbole

Gère la représentation de symboles (par exemple symboles de rotation/basculement) du battant et les éléments.



Ouvre la Boîte de dialogue Gestion des calques. Pour plus d'informations, voir le chapitre *Gestion des calques* de la documentation ATHENA

#### Zone de boîte de dialogue Cotation

##### Élément

Détermine si l'élément est coté.

Les réglages de cotation du dessin sont utilisés pour la cotation. Le style de cotation, la hauteur de texte effective et le calque de cotation sont affichés pour information.

#### Zone de boîte de dialogue Inscrire

##### Élément

Détermine si l'élément est inscrit.

##### Insertions

Détermine si les éléments d'insertion sont désignés.



Ouvre la Boîte de dialogue Désignation. Pour plus d'informations, voir le chapitre *Annotation* de la documentation ATHENA

Les réglages de cotation du dessin sont utilisés pour l'inscription. Le style de cotation, la hauteur de texte effective et le calque d'inscription sont affichés pour information.

### Fin du programme

##### Fermer

Ferme la boîte de dialogue sans créer un élément.

##### OK

Ferme la boîte de dialogue et ouvre la boîte de dialogue Établir nouvelle position, puis les autres masques de saisie LogiKal. Ces boîtes de dialogue sont partie intégrante de LogiKal ; pour plus d'informations, consultez la documentation LogiKal.

## 1.7 Importer l'objet LogiKal



**Ruban :** Onglet Interface > Groupe LogiKal > Importer l'objet LogiKal

**Menu :** Interface > Importer l'objet LogiKal

**Barre d'outils :** Interface

**Saisie de commandes :** ath\_logi\_elem\_import

Importe des positions d'un projet LogiKal dans le dessin.  
Une génération automatique de coupe est possible avec l'instruction Générer une coupe à partir de 2D.

Si la commande est exécutée pour la première fois dans le dessin actuel, la gestion de projet LogiKal s'ouvre. Permet de sélectionner le projet que vous souhaitez importer. Pour en savoir plus sur la gestion de projet LogiKal, voir la documentation LogiKal.

Après avoir sélectionné un projet et fermé la gestion de projet, la Boîte de dialogue Importer projet Logikal s'ouvre.

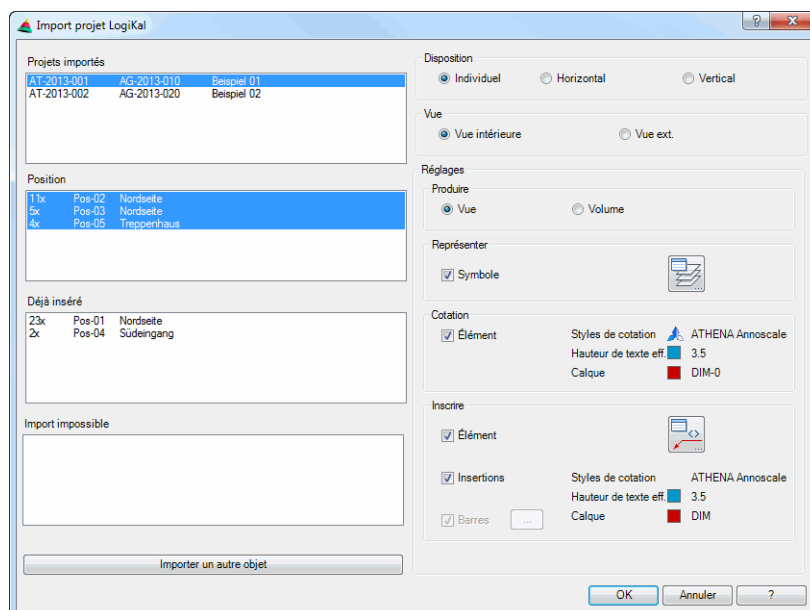


En fonction du nombre et des dimensions des positions contenues dans le projet, l'importation peut prendre un certain temps. Cela est dû au fait que toutes les données (informations sur le projet, prix, connecteur, etc.) doivent être importées.

Dès que l'importation du projet est achevée, le projet est géré par ATHENA et peut y être traité. Pour la procédure suivante, veuillez tenir compte des remarques du chapitre *Procédure de travail avec l'interface LogiKal* page 2.

Si vous avez déjà importé des projets dans le dessin, l'écran affiche directement la Boîte de dialogue Importer projet Logikal et les projets déjà importés sont affichés.

### Boîte de dialogue Importer projet Logikal



#### Projets importés

Affiche les projets qui ont déjà été importés dans le dessin. Le numéro de commande, le numéro d'offre et le nom du projet sont affichés à chaque fois

dans la liste. Permet de sélectionner un projet pour afficher les positions contenues dans ce dernier.

#### Positions

Affiche les positions du projet sélectionné. La liste affiche le nombre, le numéro de position et la désignation de la position.



Indépendamment de leur nombre, toutes les positions ne sont insérées qu'une seule fois dans le dessin. Le nombre est placé dans la position correspondante.

#### Déjà inséré

Affiche les positions qui ont déjà été insérées dans le dessin.

#### Import impossible

Affiche les positions qui ne peuvent pas être insérées dans le dessin.

#### Importer un autre objet

Démarré la gestion de projet LogiKal. Permet d'importer d'autres projets.

### Zone de boîte de dialogue Disposition

#### Individuel

Insère les positions sélectionnées individuellement l'une après l'autre dans le dessin.

#### Horizontal

Insère les positions sélectionnées les unes à côté des autres dans le dessin.

#### Vertical

Insère les positions sélectionnées l'une en dessous de l'autre dans le dessin.

### Zone de boîte de dialogue Vue

#### Vue intérieure

Génère des vues intérieures des positions importées.

#### Vue ext.

Génère des vues extérieures des positions importées.

### Zone de boîte de dialogue Produire

#### Vue

Génère des vues bidimensionnelles des positions importées.

#### Volume 3D

Génère des solides des positions importées.

### Zone de boîte de dialogue Représenter

#### Symbole

Gère la représentation de symboles (par exemple symboles de rotation/basculement) du battant et les éléments.



Définit le calque pour la bordure, le battant et les symboles. La Boîte de dialogue Gestion des calques s'ouvre pour la définition du calque. Pour plus d'informations, voir le chapitre *Gestion des calques* page 110.

### Zone de boîte de dialogue Cotation

#### Élément

Active la cotation pour l'élément à insérer.

Les réglages de cotation du dessin sont utilisés pour la cotation. Le style de cotation, la hauteur de texte effective et le calque d'inscription sont affichés pour information.

#### Zone de boîte de dialogue Inscrire

##### Élément

Détermine si l'élément est inscrit.

##### Insertions

Détermine si les éléments d'insertion sont désignés.

##### Barres

Détermine si les barres sont désignées.

[...]

Ouvre la Boîte de dialogue Annotation des barres. Pour plus d'informations, voir le chapitre *Annotation des barres* page 20.



Ouvre la Boîte de dialogue Désignation. Pour plus d'informations, voir le chapitre *Annotation* page 119.

Les réglages de cotation du dessin sont utilisés pour l'inscription. Le style de cotation, la hauteur de texte effective et le calque d'inscription sont affichés pour information.

#### Fin du programme

##### Fermer

Ferme la boîte de dialogue sans créer un élément.

##### OK

Ferme la boîte de dialogue, les positions sélectionnées peuvent être insérées individuellement ou simultanément dans le dessin. L'écran affiche :

#### Requête de saisie

*Indiquer point d'insertion :*

*Déterminez le point d'insertion des positions.*

*En fonction de l'option de disposition sélectionnée, cette requête de saisie se répète jusqu'à ce que toutes les positions aient été insérées dans le dessin.*

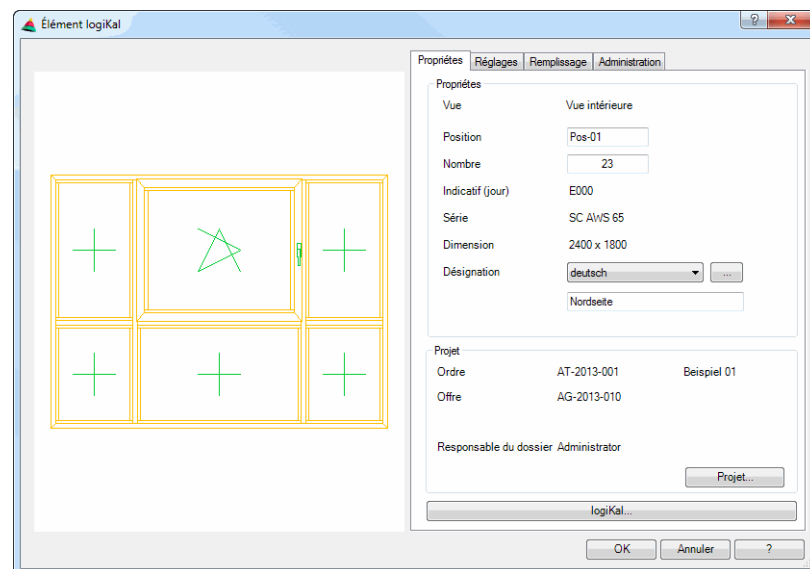
## 1.8 Modifier élément LogiKal

Ruban :	Non disponible
Menu :	Non disponible
Barre d'outils :	Non disponible
Saisie de commandes :	ath_logi_elem_edit

Lorsque vous double-cliquez sur un élément LogiKal existant, cette commande est lancée et vous avez la possibilité de modifier l'élément sélectionné.

L'instruction lance le Boîte de dialogue Élément LogiKal.

### Boîte de dialogue Élément LogiKal



### Zone de représentation

La boîte de dialogue affiche un aperçu dans le coin supérieur gauche. Celui-ci sert au contrôle visuel de la position.

### Zone de commande

Sur le côté droit de la boîte de dialogue se trouve la zone de commande avec les onglets :

- Propriétés
- Réglages
- Remplissages
- Administration

## Bouton Propriétés

### Zone de boîte de dialogue Propriétés

#### Vue

Indique si c'est la vue extérieure ou la vue intérieure de la position qui est représentée.

#### Position

Définit le numéro de position de la position.

#### Nombre

Définit le nombre de positions.

#### Série

Affiche la série de profil de la position.

#### Dimensions

Affiche les dimensions extérieures de la position.

#### Désignation

Définit la désignation de la position. La désignation peut être enregistrée en différentes langues. Pour cela, choisissez la langue souhaitée dans la liste.

#### [...]

Ouvre la Boîte de dialogue Désignation, où vous pouvez éditer confortablement les désignations en différentes langues. Vous trouverez de plus amples informations au chapitre *Désignation* page 124.

#### Ordre partiel/lot

Définit l'ordre partiel / lot de la position.

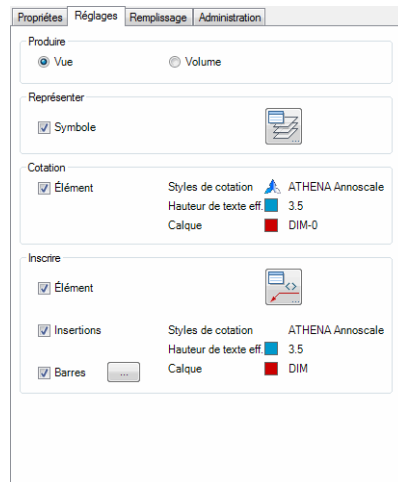
#### Projet ...

Modifie les données de projet de la position. Pour ce faire, la Boîte de dialogue Projets est lancée.

Les données actuelles du projet sont affichées au-dessus du bouton. Lors de l'exploitation, les données du projet sont sorties dans différentes listes.

#### LogiKal ...

Ouvre la Boîte de dialogue Modifier élément LogiKal, qui permet de sélectionner la propriété de la position que vous souhaitez modifier.

**Bouton Réglages****Zone de boîte de dialogue Produire****Vue**

Génère une vue bidimensionnelle de l'élément.

**Volume 3D**

Génère un solide de l'élément.

**Zone de boîte de dialogue Représenter****Symbole**

Gère la représentation de symboles (par exemple symboles de rotation/basculement) du battant et les éléments.



Définit le calque pour la bordure, le battant et les symboles. La Boîte de dialogue Gestion des calques s'ouvre pour la définition du calque. Pour plus d'informations, voir le chapitre *Gestion des calques* page 110.

**Zone de boîte de dialogue Cotation****Élément**

Détermine si l'élément est coté.

Les réglages de cotation du dessin sont utilisés pour la cotation. Le style de cotation, la hauteur de texte effective et le calque de cotation sont affichés pour information.

**Zone de boîte de dialogue Inscrire****Élément**

Détermine si l'élément est inscrit.

**Insertions**

Détermine si les éléments d'insertion sont désignés.

**Barres**

Détermine si les barres sont désignées.

[...]

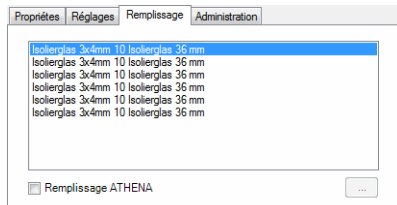
Ouvre la Boîte de dialogue Annotation des barres. Pour plus d'informations, voir le chapitre *Annotation des barres* page 20.



Ouvre la Boîte de dialogue Désignation. Pour plus d'informations, voir le chapitre *Annotation* page 119.

Les réglages de cotation du dessin sont utilisés pour l'inscription. Le style de cotation, la hauteur de texte effective et le calque d'inscription sont affichés pour information.

### Bouton Remplissages



La liste contient les remplissages de l'élément actuel. Sélectionnez ici le remplissage dont vous souhaitez modifier les propriétés.



Les remplissages (verres ou panneaux) qui ont été importés de LogiKal ne sont représentés que de manière simplifiée lors de la génération de coupe.

Employez des remplissages ATHENA pour obtenir des représentations de coupe détaillées.

Remplissage ATHENA

Permet d'insérer les remplissages définis dans ATHENA.

[...]

Ouvre le Boîte de dialogue pour le choix d'objet, où il est possible de charger un remplissage enregistré. Voir *Sélection d'objets* page 140 de la documentation ATHENA.

### Fin du programme

Fermer

Ferme la boîte de dialogue et rejette les modifications.

OK

Ferme la boîte de dialogue, la position sélectionnée est mise à jour.

## 1.9 Modifier élément LogiKal Sous-boîtes de dialogue

Décrit les sous-boîtes de dialogue de la commande Modifier élément LogiKal.

### 1.9.1 Projet

Définit les données de projet d'une position.

#### Boîte de dialogue Projet

Projet

Ordre/commission

Numéro d'ordre AB-4718

Numéro d'offre ANG-999

Objet CAD-PLAN 002

Responsable du dossier

Adresse

Titre Mr

Nom1 Miller

Nom2 Steve

Rue Creston Street 187

C.P., localité London

Pays

Tél 0061-5454545

Fax

Aller chercher Remettre

OK Annuler Aide

#### Zone de boîte de dialogue Ordre/commission

Définit les données de l'ordre / commission de la position sélectionnée.

Si vous modifiez le numéro d'ordre ou le numéro d'offre et fermez la boîte de dialogue en cliquant sur OK, l'écran affiche la Boîte de dialogue Modifier projet. Il est nécessaire d'y spécifier si le projet doit être renommé ou si un nouveau projet doit être créé.

#### Zone de boîte de dialogue Adresse

Définit les données d'adresse du donneur d'ordre.

Obtenir

Ouvre une boîte de dialogue dans laquelle sont affichés les ordres du dessin. Permet de sélectionner un ordre et d'assigner ce dernier au dessin.

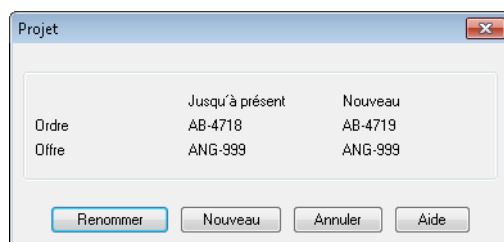
Réinitialisation

Supprime les données d'ordre de la position.

### 1.9.2 Modifier projet

Modifie les données d'ordre d'un projet.

## Boîte de dialogue Modifier projet



### Renommer

Modifie le numéro d'ordre ou le numéro d'offre du projet.



En renommant le projet, les données de projet de toutes les positions contenues sont modifiées.

### Nouveau

Crée un nouveau projet avec un nouveau numéro d'ordre et/ou un nouveau numéro d'offre.

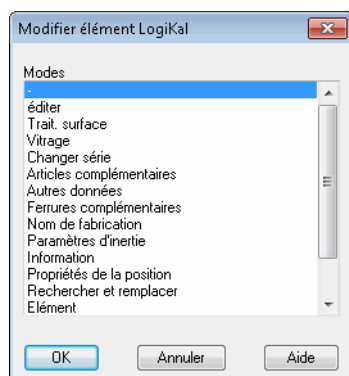


Seule cette position actuelle est assignée au nouveau projet créé. Toutes les autres positions restent dans le projet antérieur.

## 1.9.3 Modifier élément LogiKal

Modifie un élément LogiKal existant.

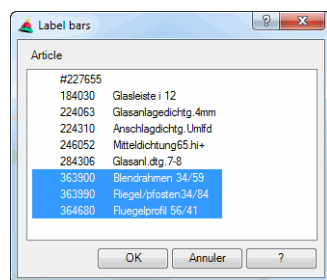
## Boîte de dialogue Modifier élément LogiKal



La boîte de dialogue contient une liste des zones de l'élément actuel. Sélectionnez-y une zone à modifier. En fermant la boîte de dialogue en pressant OK, l'écran affiche la zone sélectionnée dans LogiKal et les modifications peuvent être effectués. Pour plus d'informations, consultez la documentation LogiKal.

## 1.9.4 Annotation des barres

Pilote l'annotation des barres d'un élément LogiKal importé.

**Boîte de dialogue Annotation des barres**

Affiche une liste des barres existantes (numéro d'article et annotation). Sélectionnez la barre que vous souhaitez inscrire. Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments en appuyant sur les touches Ctrl ou Maj.

Fermer la boîte de dialogue en appuyant sur OK pour appliquer la sélection. Avec Annuler, vous supprimez les données saisies.

## 1.10 Générer une coupe à partir de 2D



<b>Ruban :</b>	Onglet interface > Groupe LogiKal > Générer une coupe à partir de 2D
<b>Menu :</b>	Interface > Générer une coupe à partir de 2D
<b>Barre d'outils :</b>	Interface
<b>Saisie de commandes :</b>	ath_elem_cs

Génère une coupe associative à travers un élément LogiKal.

La description fonctionnelle de la commande se trouve dans le chapitre du même nom *Générer une coupe à partir de 2D* page 224 de la Documentation ATHENA.

## 1.11 Exploitation avec LogiKal



**Ruban :** Onglet Interface > Groupe LogiKal > Exploitation avec LogiKal

**Menu :** Interface > Exploitation avec LogiKal

**Barre d'outils :** Interface

**Saisie de commandes :** ath\_logi\_printout

Cette commande permet de créer des exploitations à l'aide de LogiKal, (p. ex. impressions ou calculs) pour des éléments LogiKal.

En appelant la commande, la requête de saisie suivante s'affiche :

### Requête de saisie

*Sélectionner des objets :*

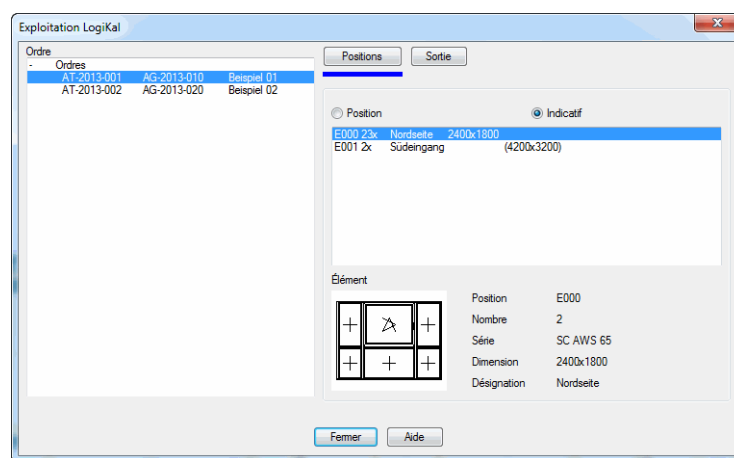
*Sélectionnez les éléments LogiKal que vous souhaitez exploiter.*

*La requête de saisie se répète. Appuyez sur la touche Entrée pour terminer la sélection d'objet et lancer Boîte de dialogue Exploitation LogiKal.*

### Boîte de dialogue Exploitation LogiKal

La boîte de dialogue contient les boutons Positions et Sortie.

### Bouton Positions



Sur le côté gauche de la boîte de dialogue, vous voyez les ordres existant dans le dessin. Ici, vous pouvez choisir l'ordre pour l'exploitation.

Le côté droit affiche une liste des éléments sélectionnés. Ici, vous pouvez sélectionner un élément. Les propriétés de l'élément sélectionné sont affichées en dessous de la liste.



La sélection d'un élément n'a pas d'effet sur l'exploitation. Le système procède toujours à l'exploitation de tous les éléments de l'ordre sélectionné !

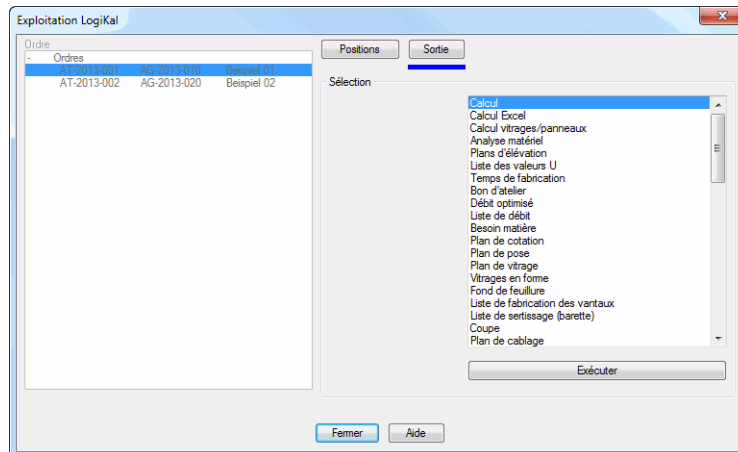
Numéro de position

Classe la liste par numéros de position.

Indicatif

Classe la liste par types (indicatifs).

## Bouton Sortie



### Sélection

Affiche une liste de sélection des exploitations disponibles. Sélectionnez-y l'exploitation souhaitée.

### Exécuter

Passé à la boîte de dialogue correspondante dans LogiKal et procède à l'exploitation pour tous les éléments de l'ordre sélectionné. Pour en savoir plus sur les boîtes de dialogue suivantes de la sortie, reportez-vous à la documentation LogiKal.

## Fin du programme

### Fermer

Ferme la boîte de dialogue.

## 1.12 Spécifier le répertoire LogiKal



<b>Ruban :</b>	<b>Onglet Interface &gt; Groupe LogiKal &gt; Spécifier le répertoire LogiKal</b>
<b>Menu :</b>	<b>Interface &gt; Spécifier le répertoire LogiKal</b>
<b>Barre d'outils :</b>	<b>Interface</b>
<b>Saisie de commandes :</b>	<b>ath_logi_dll</b>

Spécifie le répertoire programme de LogiKal.

En exécutant la commande, l'écran affiche la boîte de dialogue Chercher répertoire. Sélectionnez y le répertoire d'installation de LogiKal (par défaut C:\LOGIKAL).

## 1.13 Dépassement de délai LogiKal

Ruban :	Non disponible
Menu :	Non disponible
Barre d'outils :	Non disponible
Saisie de commandes :	ath_logi_timeout

Définit le laps de temps pendant lequel une licence LogiKal est occupée après l'utilisation d'une commande d'interface.

Lors du démarrage d'une commande de l'interface LogiKal, vous devez vous identifier comme utilisateur dans LogiKal. La valeur définit le laps de temps pendant lequel l'utilisateur reste connecté et occupe ainsi une licence. La limite pour le dépassement de délai, notamment lorsque le nombre de licences réseau LogiKal est limité, doit être court pour que la licence puisse être rapidement libérée.

Une fois la commande exécutée, l'écran affiche :

### **Requête de saisie**

*Entrer une nouvelle valeur de Timeout <15> :*

*Indiquez le temps en minutes.*



Indiquez le temps en minutes. Lorsque vous saisissez la valeur 0, la licence n'est pas libérée et reste en usage jusqu'à ce que vous quittiez ATHENA.

## 1.14 Réinitialisation LogiKal

<b>Ruban :</b>	<b>Non disponible</b>
<b>Menu :</b>	<b>Non disponible</b>
<b>Barre d'outils :</b>	<b>Non disponible</b>
<b>Saisie de commandes :</b>	<b>ath_logi_reset</b>

Libère la licence LogiKal utilisée.

Lorsque vous appelez la commande, la licence est immédiatement libérée. Aucun message n'est affiché.

Lorsque vous utilisez à nouveau une commande de l'interface LogiKal, vous devez vous identifier à nouveau.

