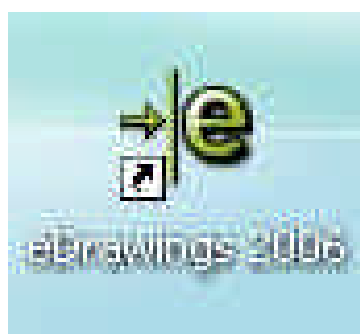


EDRAWING



**COLLEGE LE GRAND MEAULNES
BOURGES**

SOMMAIRE

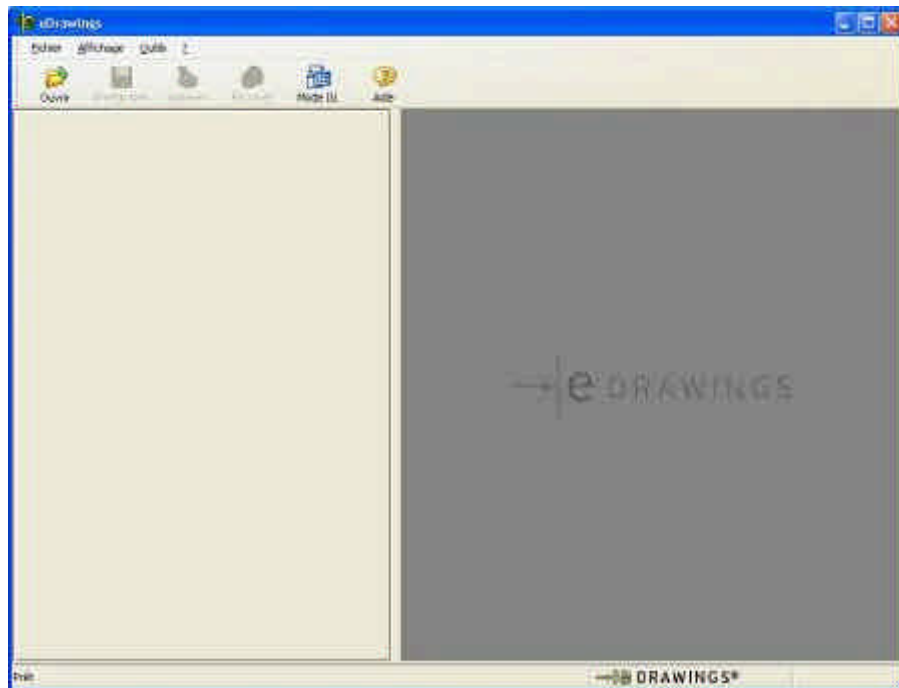
Animer l'objet	Fiche 5
Basculer en mode IU	Fiche 10
Couper un objet	Fiche 13
Déplacer les composants	Fiche 11
Enregistrer	Fiche 3
Enregistrer un marquage	Fiche 21
Faire pivoter la pièce	Fiche 7
Lancer Edrawing	Fiche 1
Manipuler les composants	Fiche 14
Marquer avec une cote	Fiche 18
Marquer un objet : les outils	Fiche 15
Marquer un objet avec du texte	Fiche 16
Marquer un objet avec un élément dessin	Fiche 17
Mesurer des composants	Fiche 12
Modifier un marquage	Fiche 19
Ouvrir un document	Fiche 2
Ouvrir un fichier de marquage	Fiche 22
Réinitialiser le document	Fiche 6
Répondre à un commentaire	Fiche 20
Translater l'ensemble	Fiche 8
Utiliser le zoom	Fiche 9
Utiliser les vues standard	Fiche 4



1. Double clic sur l'icône :



2. une fenêtre apparaît : l'écran Edrawing



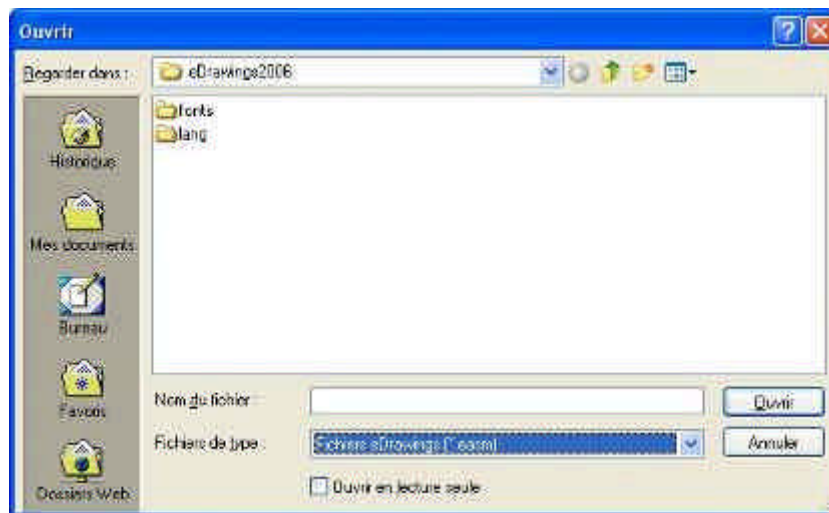
EDRAWING EST OUVERT



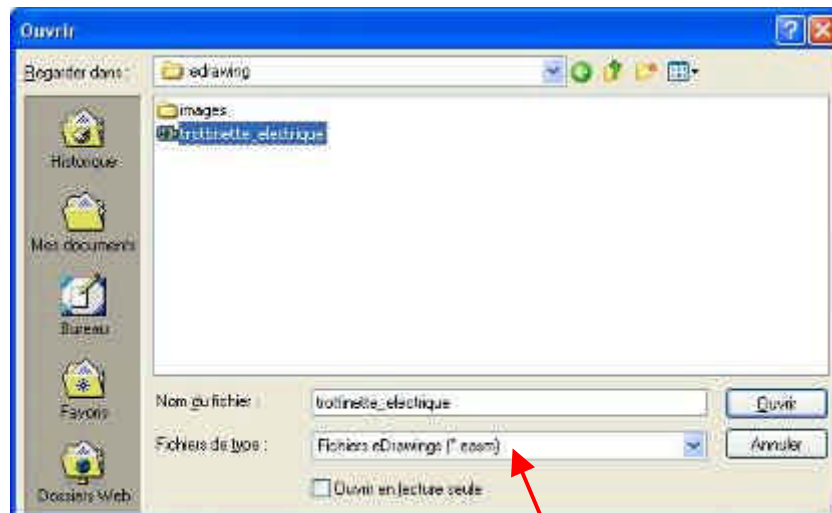
1. dans le menu fichier choisir « ouvrir » ou cliquer sur l'icône suivante :



2. une fenêtre apparaît :



3. remonter dans l'arborescence pour trouver le bon fichier



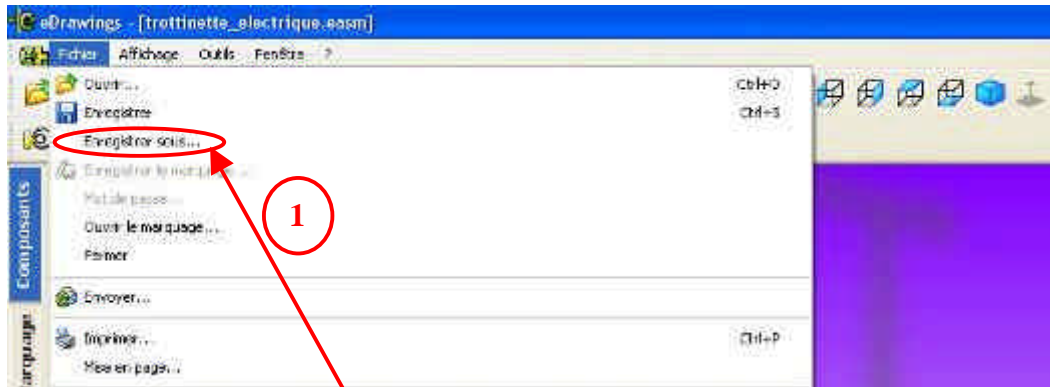
4. sélectionner le fichier puis valider « ouvrir »

ATTENTION : Vérifier le format Edrawing (.eam)

LE PROJET EST OUVERT

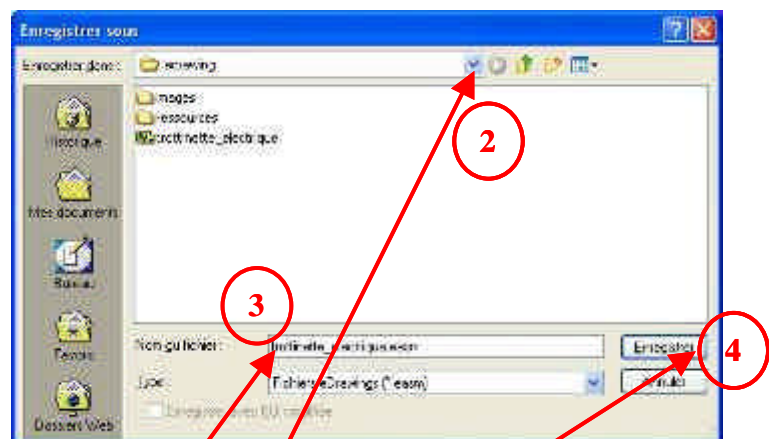


1. aller dans le menu « fichier », sélectionner « enregistrer sous » ; la fenêtre suivante apparaît :



2. Sélectionner « enregistrer sous » :

La fenêtre suivante apparaît :



3. sélectionner le dossier où on va enregistrer
4. indiquer le nom du fichier
5. cliquer sur « enregistrer »

LE DOCUMENT EST ENREGISTRÉ



L'utilisation des boutons « vues standard » facilite la compréhension des différentes vues d'un objet

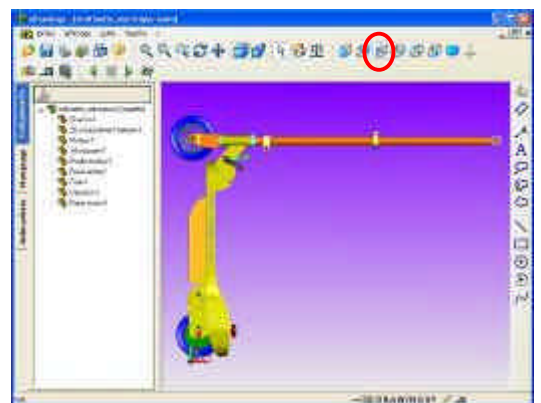
barre d'outils des "vues standard" :



1. Cliquer sur le bouton qui correspond à la vue que l'on souhaite avoir :

- vue de face : 
- vue arrière : 
- vue de gauche : 
- vue de droite : 
- vue de dessus : 
- vue de dessous : 
- vue isométrique : 

2. l'élément se positionne suivant la vue demandée
exemple : vue de gauche



L'OBJET EST PRESENTE DANS LA VUE DEMANDEE



Il est possible d'animer l'objet en passant d'une vue à l'autre, donc vue par vue, ou de façon continue en enchaînement automatique.

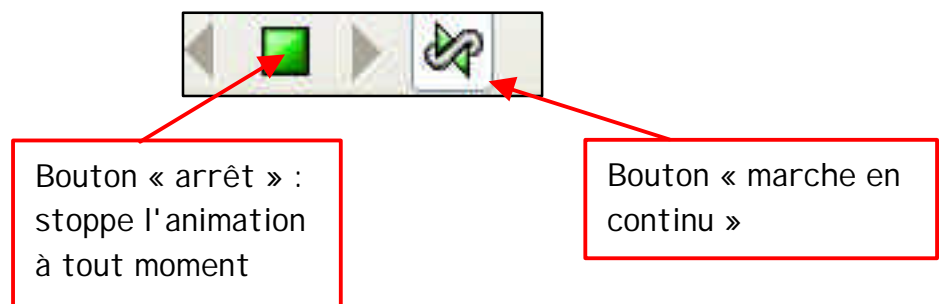
Boutons d'animation :



ANIMATION VUE PAR VUE : cliquer sur les boutons verts



ANIMATION AUTOMATIQUE (en continue) :



Remarque : lorsque le bouton « marche en continu » est activé, le bouton « stoppe l'animation » devient actif.

L'OBJET EST « ANIME »

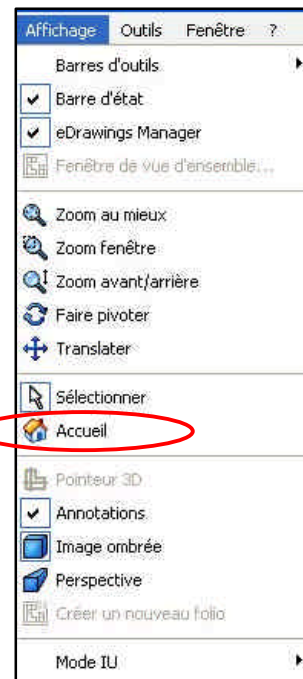


1. Cliquer sur le bouton "Accueil"



2. La vue revient telle qu'elle était à l'ouverture du fichier

REMARQUE : on peut sélectionner dans le menu affichage le sous-menu « Accueil »



LE DOCUMENT EST REINITIALISE



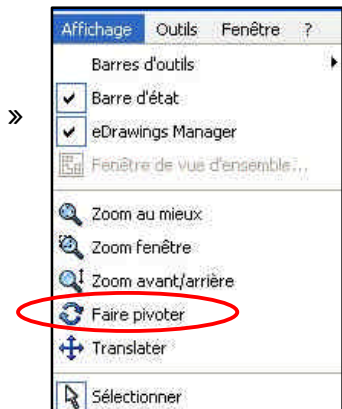
1. Sélectionner l'icône « faire pivoter »



Le pointeur de la souris prend la forme de l'icône

2. Laisser son doigt appuyé sur le clic gauche de la souris et faire pivoter l'objet dans tous les sens.

REMARQUE : on peut sélectionner dans le menu « Affichage » le sous-menu « Faire pivoter »



REMARQUE : On peut faire pivoter la pièce en maintenant la molette de la souris enfoncée.

L'OBJET A PIVOTE



1. Sélectionner l'icône « tradater » :

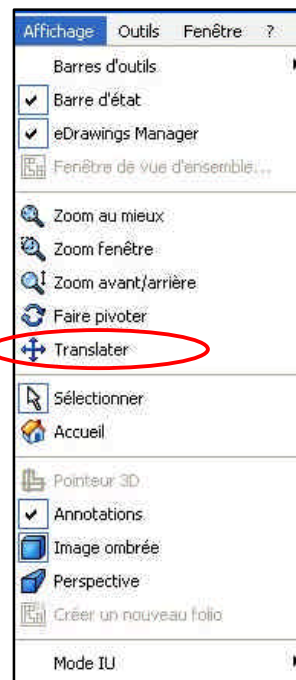


Le pointeur de la souris prend la forme de l'icone

2. Laisser son doigt appuyé sur le clic gauche de la souris et déplacer l'objet .

REMARQUE : On peut déplacer l'objet en maintenant la molette de la souris enfoncée.

REMARQUE : on peut sélectionner dans le menu affichage le sous-menu « Translater »



L'ELEMENT A « TRANSLATE »



Boutons ZOOM :



Pour « zoomer l'ensemble au mieux » dans l'écran :

1. Cliquer sur l'icône



2. L'élément prend l'espace maximum sur l'écran

Pour zoomer une partie de l'objet :

1. Cliquer sur l'icône « zoom fenêtre » :



Le pointeur de la souris prend la forme d'une loupe

2. Sélectionner la zone à agrandir (tracer un cadre en maintenant le clic gauche de la souris enfoncé).

3. La partie sélectionnée prend l'espace maximum sur l'écran.

Pour « zoomer avant-arrière » :

1. Cliquer sur l'icône « zoom avant-arrière »



Le pointeur de la souris prend la forme d'une loupe

2. Appuyer sur le clic gauche de la souris (le garder enfoncé) et la déplacer.

3. L'image de l'objet s'agrandit ou se réduit.

REMARQUE : on peut utiliser la molette pour faire un « zoom avant-arrière » ou le menu « Affichage de la barre d'outils »

L'OBJET EST « ZOOME »



Mode IU : mode Interface Utilisateurs

Il existe deux modes d'interface utilisateur dans l'eDrawings Viewer: simplifié et complet.

En mode IU simplifié:

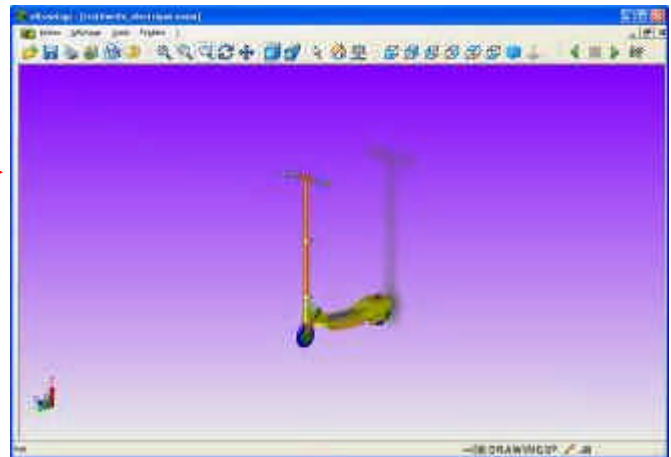
- L'eDrawings Manager n'apparaît pas.
- La zone graphique s'étend sur la largeur totale de l'eDrawings Viewer.
- Sous **Outils**, ni les éléments liés au marquage, tels que **Déplacer**, **Mesurer**, **Coupe transversale**, **Commentaires**, ni les outils de marquage ne sont disponibles.
- La barre d'outils de marquage n'apparaît pas.

REMARQUE: Si on ouvre un fichier eDrawings contenant des données de marquage, l'eDrawings Viewer affiche initialement IU complète

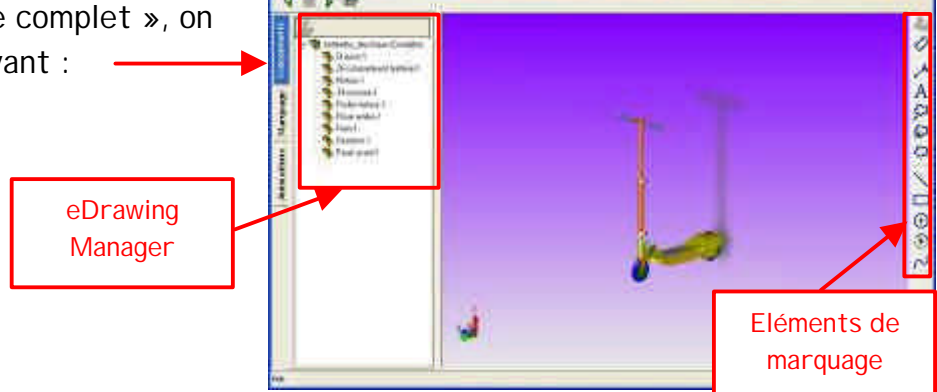
1. Cliquer sur l'icône :



2. Si on est en « mode simplifié », on obtient l'écran suivant :



3. Si on est en « mode complet », on obtient l'écran suivant :



REMARQUE : on peut sélectionner dans le menu « affichage » le sous-menu mode « IU » pour valider l'option choisie (complet ou simplifié), puis sélectionner ou non « eDrawing manager ».

ON BASCULE DU MODE « IU COMPLET » AU MODE « IU SIMPLIFIE »



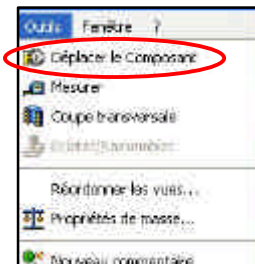
1. Cliquer sur l'icône :



Le pointeur de la souris prend la forme d'une main.

2. Faire un clic gauche sur l'élément que l'on souhaite déplacer.
3. Garder le clic gauche de la souris enfoncé jusqu'à l'endroit où l'on souhaite positionner l'élément.

REMARQUE : on peut sélectionner dans le menu « outils », le sous-menu « déplacer le composant ».



REMARQUE : Pour faire revenir les différentes pièces tour à tour à leur place, double-cliquer sur chaque élément déplacé.

LES ELEMENTS SONT DEPLACES



Il faut être en mode « IU complet »

1. Cliquer sur l'icône :



2. Cette option ajoute l'onglet "mesurer". On obtient la fenêtre suivante :



3. Sélectionner un filtre de sélection :

pour mesurer 2 faces



pour mesurer 2 arêtes



pour mesurer 2 sommets



pour mesurer un perçage

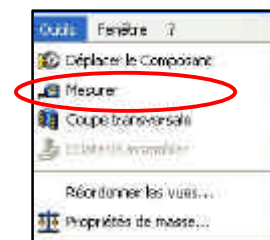


4. Faire un clic gauche sur le point de départ de la mesure.

5. Faire un clic gauche sur le point d'arrivée de la mesure.

6. Etirer avec la souris puis faire un clic gauche pour valider la dimension.

REMARQUE : on peut sélectionner dans le menu « outils », le sous-menu « Mesurer »



LE COMPOSANT EST MESURE



Il faut être en mode « IU complet »

1. Sélectionner dans la barre des menus l'icône : « insérer coupe transversale ».

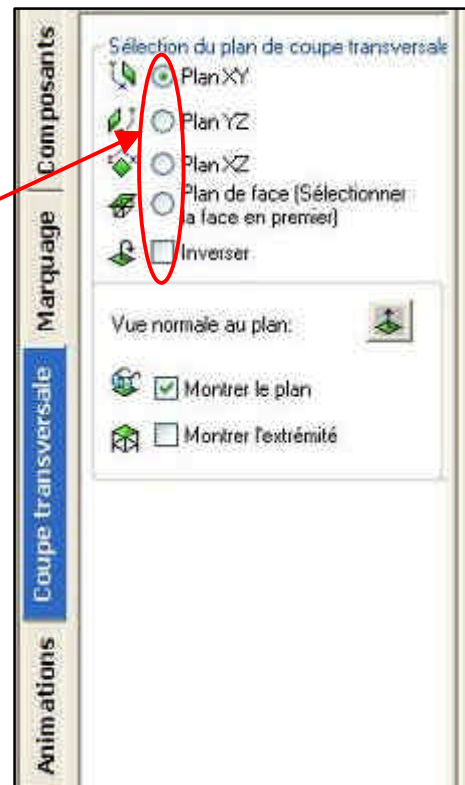


2. Cette option ajoute l'onglet "coupe transversale".

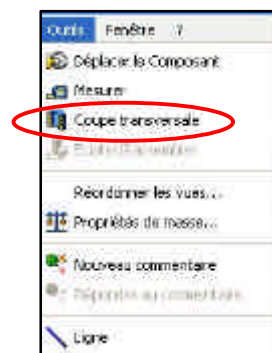
La fenêtre suivante apparaît à l'écran :

3. Choisir le plan

4. Bouger le plan (le positionner où l'on veut)



REMARQUE : on peut sélectionner dans le menu « outils », sous-menu « Coupe transversale ».



le

L'OBJET EST COUPE



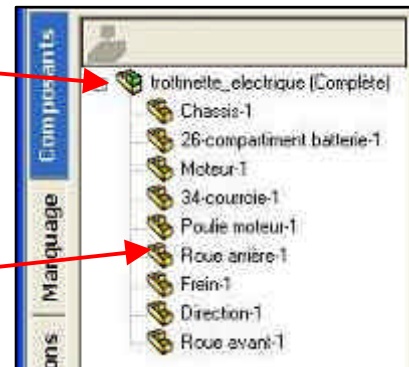
Il faut être en mode « IU complet ».

Onglet « composants » :

(Il permet de repérer le nom des pièces dans un dessin)

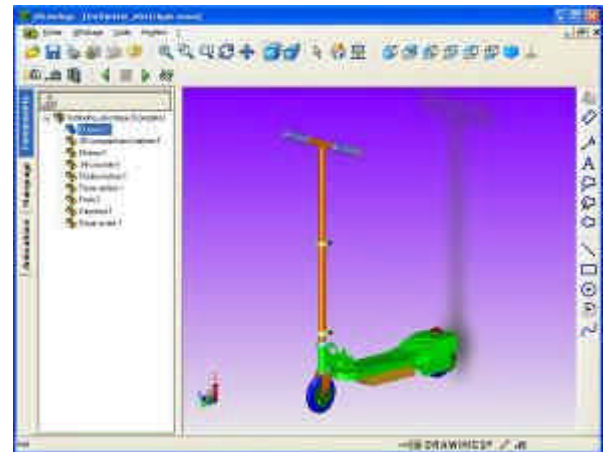
Assemblage

Pièce de l'assemblage



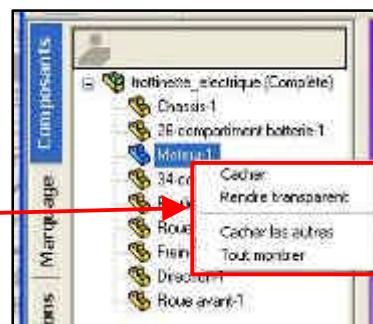
➤ **Mettre en surbrillance les composants :**

1. Sélectionner dans l'arbre des composants, le nom d'une pièce.
2. La pièce correspondante est mise en surbrillance.



- **Cacher ou montrer les composants,**
- **Rendre les composants transparents,**
- **Sélectionner un composant et cacher les autres**

1. Sélectionner dans l'arbre des composants, le nom d'une pièce.
2. Faire un clic droit sur l'élément choisi
3. On obtient la fenêtre suivante :
4. Sélectionner l'option désirée








LE COMPOSANT EST MIS EN SURBRILLANCE OU CACHE OU TRANSPARENT OU MONTRE







Il faut être en mode « IU complet »


1. Les outils de marquage pour ajouter un commentaire :

outil	Nom	Utilisation
	Texte avec ligne d'attache	Permet d'ajouter du texte avec une ligne d'attache.
	Texte	Permet d'ajouter du texte.
	Nuage avec ligne d'attache	Permet d'ajouter un nuage dans lequel on peut taper un texte.
	Nuage avec texte	Permet d'ajouter un nuage dans lequel on peut taper un texte.
	Nuage	Permet d'ajouter un nuage sans texte autour d'un élément.

2. Les outils de marquage pour ajouter un élément géométrique :

outil	Nom	Utilisation
	Ligne	Permet de dessiner une ligne droite
	Rectangle	Permet de dessiner un rectangle
	Cercle	Permet de dessiner un cercle
	Arc de cercle	Permet de dessiner un arc de cercle
	Spline	Permet de dessiner une ligne courbe

3. Les outils de marquage pour coter une pièce :

outil	Nom	Utilisation
	Coter	Permet d'ajouter une cote



1. Sélectionner l'outil de marquage que l'on souhaite utiliser

COTE



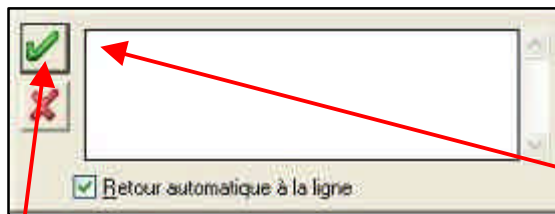
2. Cliquer sur l'élément à marquer

TEXTE



➤ S'il s'agit d'un élément texte avec commentaire :

3. La fenêtre suivante apparaît :



ELEMENT DE
DESSIN

Ecrire le commentaire :
exemple : nom de la pièce

Valider



4. Positionner le texte avec la souris à l'endroit souhaité.

5. Valider par un clic gauche de la souris pour le figer.

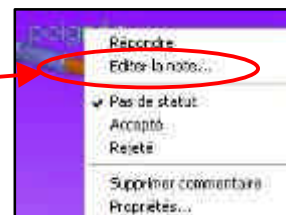
6. Pour modifier le texte :

1^{ère} possibilité :

- double-cliquer sur le texte
- la fenêtre texte apparaît (voir 3)
- modifier le commentaire
- valider

2^{ème} possibilité :

- sélectionner le texte d'un clic gauche
- faire un clic droit
- l'écran suivant apparaît :
- valider « Editer la note »
- la fenêtre « texte » apparaît (voir 3)
- modifier le commentaire
- valider



LE TEXTE EST ECRIT















On peut l'utiliser :

- pour ajouter un élément géométrique à un commentaire,
- pour éditer un élément géométrique,

1. Cliquer sur l'icône souhaitée :

2. Le pointeur prend la forme suivante :

outil	Forme du pointeur
	
	
	
	
	
	

3. Faire un clic gauche dans la zone graphique.

4. Déplacer la souris jusqu'à l'endroit souhaité.

5. Double-cliquer pour terminer la construction de la forme et la figer.

6. Pour redimensionner un élément géométrique :

- Cliquer sur l'élément,
- Des poignées jaunes apparaissent,
- Faire glisser les poignées pour redimensionner l'élément,

7. Pour déplacer l'élément dans la zone graphique :

- Cliquer sur l'élément,
- Le déplacer en maintenant le clic gauche enfoncé,

L' ELEMENT GEOMETRI QUE EST TRACE



1. Cliquer sur l'icône :



2. Le pointeur prend la forme :



et l'onglet « mesurer » apparaît :



3. Cliquer sur une arête à mesurer,

4. Eloigner le pointeur de l'arête, des lignes de rappel et le texte de cotation apparaissent.

5. Cliquer pour les placer, la fenêtre suivante apparaît :

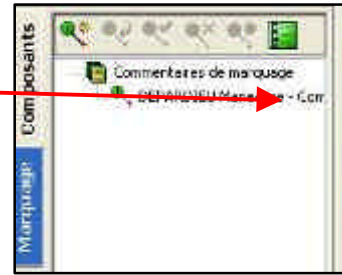


6. Ajouter éventuellement du texte et valider la cote .

LES COTES SONT AJOUTEES AU MARQUAGE



1. Cliquer sur le commentaire à modifier :

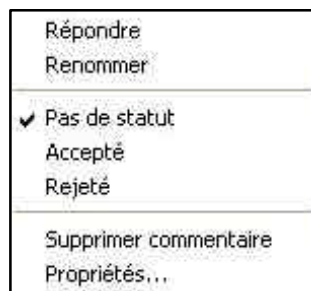


Le bandeau devient actif



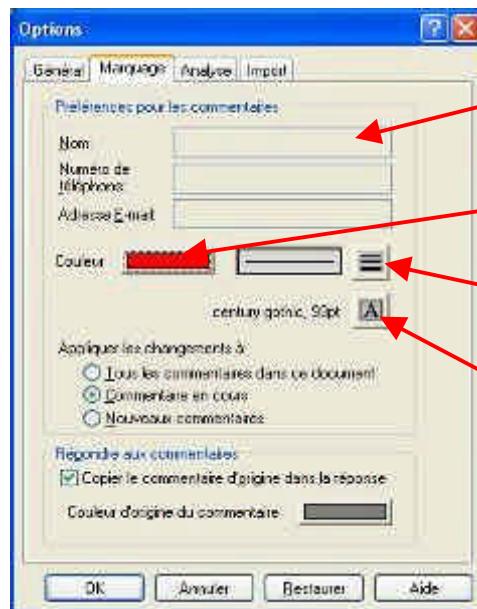
2. Faire un clic droit de la souris

3. La fenêtre suivante apparaît :



4. Sélectionner « Propriétés »

5. La fenêtre suivante apparaît :



Pour compléter le nom de celui qui réalise le marquage

Changer la couleur du marquage

Changer la taille du trait du marquage

Changer taille du texte, sa police et son style

6. Modifier ce que l'on souhaite : couleur, police d'écriture...

7. Valider.

LE MARQUAGE EST MODIFIÉ



1. Se mettre dans l'onglet « marquage ».
2. Sélectionner un commentaire en cliquant dessus.

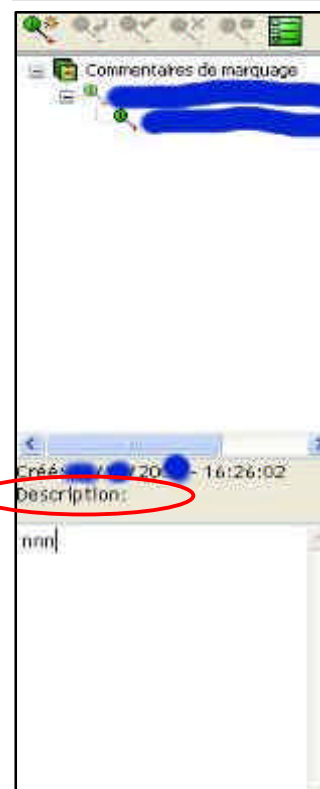
3. Faire un clic droit, on obtient la fenêtre suivante :



4. Cliquer sur « Répondre »

Un nouveau commentaire apparaît et la case « Description » devient active.

5. Ajouter des commentaires dans la zone graphique ou dans la case « **Description** »



LA REPONSE AU COMMENTAIRE EST REDIGEE

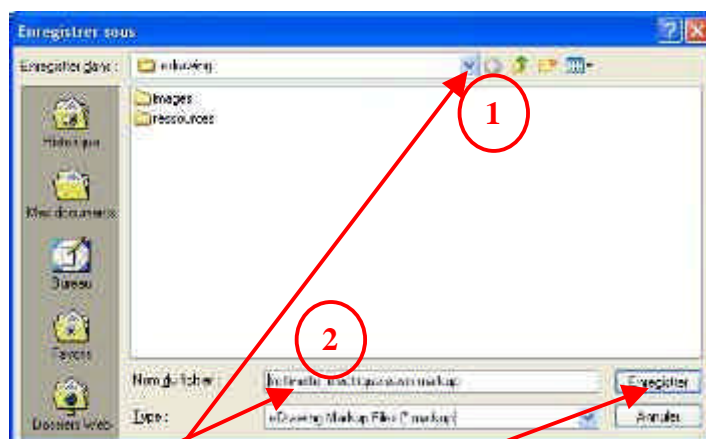


1. Sélectionner le sous-menu « enregistrer le marquage » dans menu « fichier »
2. La fenêtre suivante apparaît à l'écran



3. Sélectionner le marquage à enregistrer puis valider.

4. La fenêtre suivante apparaît :



5. sélectionner le dossier où on va enregistrer,

6. indiquer le nom du fichier,

7. cliquer sur « enregistrer ».

ATTENTION AU FORMAT : Fichiers de marquage eDrawings (*.markup)

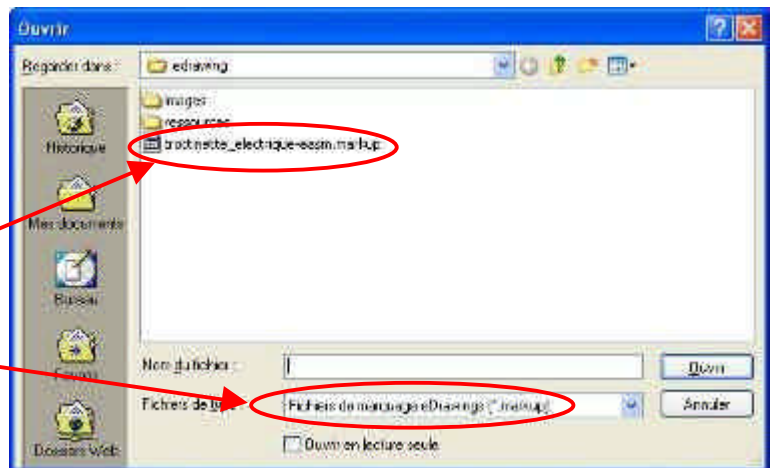
LE MARQUAGE EST ENREGISTRÉ



ATTENTION : On ne peut ouvrir qu'un document qui possède un fichier de marquage qui lui est rattaché et déjà ouvert.

1. Cliquer sur le menu « Fichier » ouvrir le marquage
2. La boîte de dialogue « **Ouvrir** » apparaît.

Par défaut, le **Type** est réglé sur **Fichiers de marquage eDrawings (*.markup)**



3. Sélectionner le fichier
4. Valider « ouvrir »

LE MARQUAGE EST OUVERT