**RECSOFT Inc.**

# EasyDone pour AutoCAD

## GUIDE DE l'UTILISATEUR

Ce logiciel et sa documentation sont sujets à un copyright et tous droits sont réservés par RECSOFT Inc. EasyDone™ et RECSOFT™ sont des marques déposées de RECSOFT Inc. Toutes les autres marques citées ont été déposées par leur éditeur respectif.

Copyright© par RECSOFT Inc. Tous droits réservés.

## Table des matières


4 **Information Générale**

**Processus de Reconnaissance**
5 Ouvrir/Enregistrer Jeux de Paramètres de Reconnaissance
6 Démarrer la Reconnaissance
8 Reconnaissance par Lots
11 Attribuer Différentes Polices de Texte
13 Reconnaissance des caractères non anglophones

**Paramètres de Reconnaissance**
14 Paramètres de Reconnaissance Graphique
17 Options Reconnaissance Polyligne
19 Paramètres Filtre Taille Objets
21 Paramètres Filtre Largeur Objets
24 Paramètres Reconnaissance Cercles
25 Paramètres Reconnaissance Arcs
26 Paramètres Reconnaissance Solides
28 Paramètres Espace Lignes Traitillées (Pointillées)
29 Paramètres Espace Hachures
30 Paramètres Reconnaissance Flèches
32 Paramètres Contours
33 Paramètres Reconnaissance de Texte
36 Paramètres Reconnaissance de Texte: Options de Contrôle
38 Paramètres Reconnaissance de Texte: Options d'Interprétation
40 Dictionnaire de la Reconnaissance de Texte

**Editeur de Résultats de Reconnaissance**
Opérations d'Edition
42 Paramètres Editeur Résultats Reconnaissance
45 Mode Sélectif
47 Mode Segment
49 Edition de Texte
53 Edition de Polylignes
56 Edition de Solides
58 Opération "Amend Corners" (Modifier Coins)
61 Opération "Obj" (Ajouter Objets)
63 Opération "String" (Chaîne)

Commandes d'Edition de Textes
64 Commande: %Class (Boîte de dialogue "Classes Texte")
66 Commande: %Join (Joindre)
67 Commande: %Split (Séparer)
68 Commande: %Rid (Enlever)

Commandes d'Edition de Polylignes
69 Boîte de Dialogue "Contrôle Sommet"
71 Mode "Follow" (Suivre) Polyligne
72 Commande: Arc
73 Commande: Line (Ligne)
74 Commande: Seg_move (Déplacer segment)
75 Commande: Break (Cassure)
76 Commande: Gap (Espace)
77 Commande: Turn (Tourner)
78 Commande: Prol (Prolonger)
79 Commande: Ints (Croiser)
80 Commande: Width (Largeur)
81 Commande: Erase (Effacer)
82 Commande: Rid (Enlever)
83 Commande: Class (Boîte de dialogue "Classes Polyligne")

Commandes d'Edition de Solides
85 Commande: Part (Partie)
86 Commande: Hole (Trou)
87 Commande: Split (Séparer)
88 Commande: Rid (Enlever)
89 Commande: Class (Boîte de dialogue "Classes Solide")
90 Commande: Trim_pline (Ajuster polyligne)
91 Commande: Gap_pline (Espace polyligne)

**Opérations Image**
92 Menu "Image Raster"
94 Menu "Edition Image Raster / Effacer"
95 Menu "Edition Image Raster / Dessiner"
96 Menu "Edition Image Raster / Modifier"

**Table Converter**
99 Information Générale
101 Sélectionner la Zone de Conversion
104 Paramètres Table Converter

**Opérations Supplémentaires**
109 Menu "Mesurer Taille"
111 Menu " Réactiver Messages"
112 Menu "Convertir LW en polylignes 3D"
113 Menu "Créer Fichier Diagnostic"

**Code d'Autorisation et de Réinstallation**
114 Afficher Statistiques Nombre de Départs
115 Autorisation (passer au mode permanent)
116 Instructions pour la Réinstallation
118 Création de Copies Supplémentaires

120 **Exercices Guidés**

121 **Support Technique**

# Information Générales

Les logiciels de vectorisation, basés sur une reconnaissance automatique des textes et graphiques, sont utilisés dans différents systèmes DAO depuis 15-20 ans sans toutefois atteindre la demande attendue vers la fin des années 80. Ceci pour différentes raisons dont la principale est le manque de fiabilité des résultats de la reconnaissance automatique, fiabilité requise pour la plupart des tâches DAO. La majorité des dessins sur papier ne sont pas de très bonne qualité et n'ont pas été préparés dans le but d'être scannés et vectorisés à l'aide d'outils de reconnaissance de texte. Si certains logiciels de vectorisation sont capables de résultats suffisamment fiables sur des documents de bonne qualité et préparés spécialement pour cela, ils ne sont pas à même d'afficher une telle fiabilité de résultats sur des documents réels. Souvent les éléments graphiques sont reconnus avec trop de distorsions et les textes comportent trop d'erreurs.

C'est pour cette raison que bien des utilisateurs préfèrent encore de nos jours convertir les images raster au format vectoriel en redessinant le contenu.

EasyDone n'est bien sûr pas exempt de certains de ces défauts, mais ils sont réduits au minimum possible.

La reconnaissance graphique fonctionne de manière à minimiser les distorsions pour les petits comme pour les grands objets. La reconnaissance graphique fournit des résultats acceptables dans la majorité des cas, à l'exception peut-être des dessins mécaniques comportant beaucoup de surfaces hachurées. Même les documents de piètre qualité sont reconnus de manière satisfaisante et ce sans réglage particulier.

La reconnaissance automatique des textes ne requiert pas d'entraînement particulier et fournit des résultats fiables sur des documents de bonne et moyenne qualité. Pour les documents de mauvaise qualité, EasyDone à un mode spécial appelé "Reconnaissance de Texte semi-automatique". Ce mode est une nouvelle technologie développée par RECSOFT et est une solution alternative à l'utilisation du mode de reconnaissance automatique. La reconnaissance automatique requiert presque toujours la vérification des mots reconnus, désavantage que le mode semi-automatique n'a pas. C'est pour cela que certains utilisateurs préfèrent avoir recours à la reconnaissance semi-automatique plutôt que d'avoir à vérifier un à un les mots reconnus.

La vérification des résultats est un problème commun à tous les systèmes de reconnaissance automatique. Pourtant la majorité des logiciels ne place pas une très grande importance sur le sujet et préfère laisser aux outils traditionnels DAO le soin de corriger les erreurs de la reconnaissance. Toutefois ces outils DAO sont pour la plupart conçus pour créer de nouveaux objets et ne sont pas très efficaces et pratiques pour éditer les résultats de la reconnaissance.

Afin de remédier à ce problème, EasyDone est équipé d'un Editeur de Résultats de Reconnaissance très efficace qui permet de modifier aisément les résultats de la vectorisation.

RECSOFT Inc. espère que vous serez satisfaits de ce produit et qu'il s'averra utile dans l'exercice de votre travail.

# Ouvrir / Enregistrer Jeux de Paramètres de Reconnaissance

EasyDone procède à la reconnaissance des textes et objets graphiques selon les paramètres courants de reconnaissance définis. Ces paramètres définissent quel type d'entités doit être reconnu (par exemple polylignes, solides, cercles, chaîne de texte, etc.), quel calque doit être attribué pour chaque type d'entités reconnues, comment reconnaître certains types d'entités (par exemple avec ou sans filtration) ainsi que beaucoup d'autres facteurs importants.

Les paramètres courants peuvent être définis en accédant directement aux boîtes de dialogue correspondantes ou alors en chargeant un fichier de paramètres existant ou prédéfini, par exemple "Default.rps", qui est fourni avec EasyDone et automatiquement placé dans le répertoire d'installation au moment de cette dernière. Vous pouvez utiliser ce fichier comme prototype car il est plus facile de ne changer que quelques paramètres prédéfinis plutôt que de configurer tous les paramètres à partir de zéro.

Veuillez noter que ces paramètres, qui peuvent être sauvegardés, n'inclus pas les paramètres de la Reconnaissance par Lots et de l'Editeur de Résultats de Reconnaissance.

# Démarrer la Reconnaissance

Avant de pouvoir démarrer la reconnaissance ou l'édition d'image raster avec EasyDone, il est nécessaire en premier lieu d'attacher l'image au dessin. EasyDone ne possède pas de commande permettant d'attacher une image, ceci principalement afin d'éviter toute confusion avec les commandes AutoCAD. Vous devez dès lors attacher l'image en utilisant le menu déroulant AutoCAD "Insertion".

EasyDone fournit trois modes de reconnaissance qui peuvent être démarrés depuis le menu ou la barre d'outils EasyDone:

- Reconnaissance de Texte et Graphique
- Reconnaissance Graphique
- Reconnaissance de Texte

En plus de ces trois modes, EasyDone fournit un mode de Reconnaissance par Lots où l'utilisateur définit tout d'abord une liste de documents à reconnaître (menu "Reconnaissance par Lots\Configurer la Reconnaissance par Lots") et ensuite démarre la Reconnaissance par Lots (menu "Reconnaissance par Lots\Démarrer la Reconnaissance par Lots").

Ensuite EasyDone va reconnaître un à un tous les documents de la liste et placer les fichiers DWG cibles selon le paramètre "Chemin d'accès cible", définis dans la boîte de dialogue "Configurer Reconnaissance par Lots".

La première étape du processus de reconnaissance en mode régulier (pas par lots) est la définition de la zone devant être reconnue.

La commande EasyDone suivante apparaît dans la ligne de commande:

**[Définir la Zone de Reconnaissance] New/Previous/Esc/<Whole_image>:**

Cette commande permet la sélection des options suivantes:

| Option: | Mnémotechnique: | Description: |
|---|---|---|
| Image_entière | W | Reconnaissance du document entier |
| Précédente | P | Reconnaissance dans la zone définie précédemment |
| Nouvelle | N | Définit une nouvelle zone de reconnaissance dans le document courant |
| Esc | E | Quitter le mode de reconnaissance sélectionné |

La sélection par défaut est **Whole_image**, ainsi vous n'avez qu'à presser Entrée ou le bouton droit de la souris pour choisir cette option.

Si vous sélectionnez **New**, la commande EasyDone suivante apparaît dans la ligne de commande:

**[RECTANGLE]Polygon/Coin #1**

ou

**[POLYGON]Rectangle/First point**

La commande **[RECTANGLE]** permet la définition d'une zone de reconnaissance rectangulaire ou alors de passer à une sélection de zone polygonale (mnémotechnique **P**).
La commande **[POLYGON]** permet de définir une zone de reconnaissance polygonale ou de passer à un mode de reconnaissance rectangulaire (mnémotechnique **R**).

***Note:*** Les zones de 16 pixels de large ne peuvent pas être reconnues sur les bords de l'image pour des raisons d'algorithmes.

**ASTUCE:**
Vous pouvez interrompre la définition de la zone de reconnaissance ainsi que la reconnaissance elle-même en pressant Esc.

Vous n’avez pas besoin de fermer une zone polygonale – après avoir sélectionné le dernier point de zone polygonale, pressez Entrée ou le bouton droit de la souris et le polygone sera fermé automatiquement.

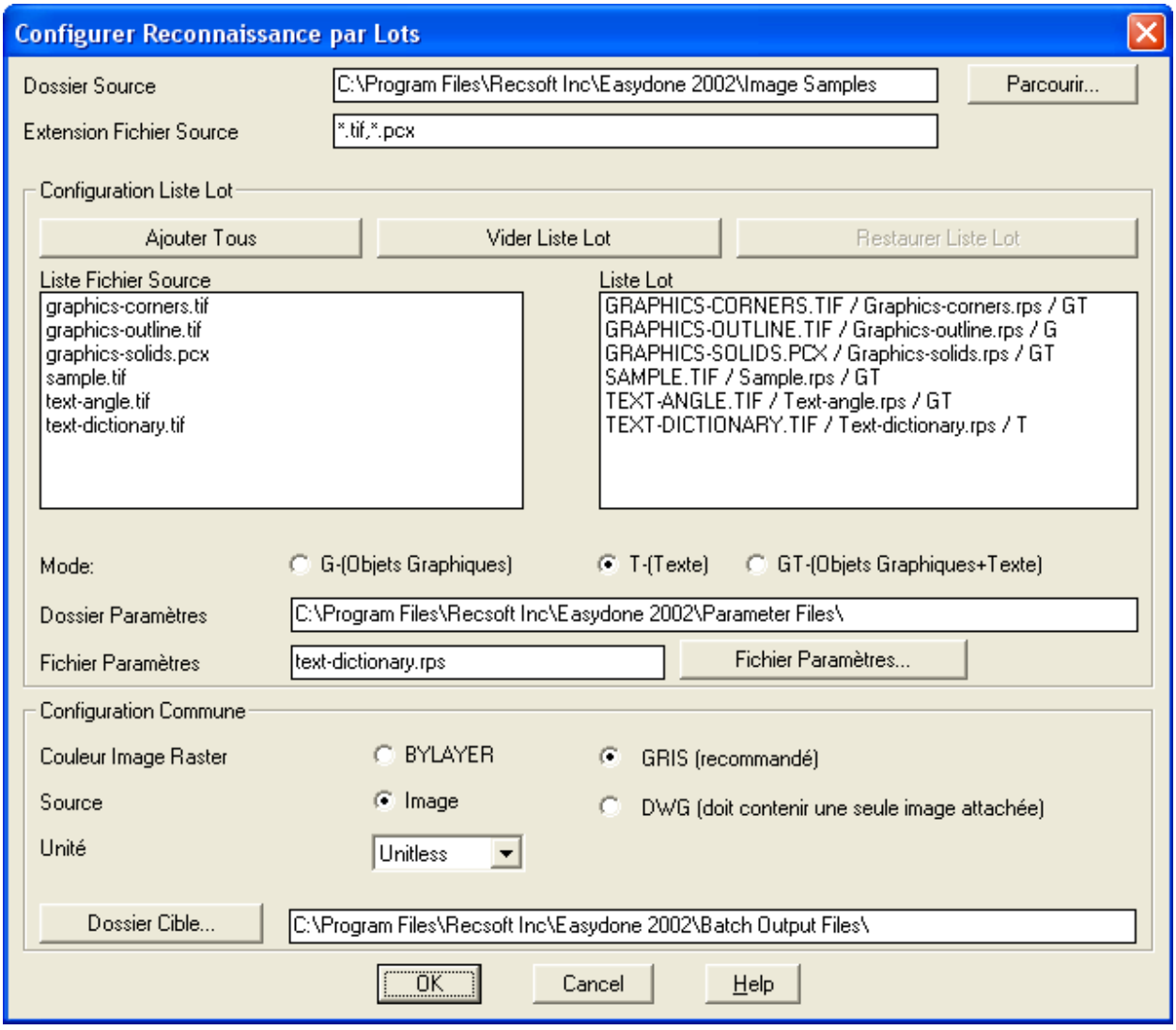
Après avoir effectué la sélection de la zone de reconnaissance, EasyDone va débuter la reconnaissance automatique en fonction des paramètres définis.

# Reconnaissance par Lots

La Reconnaissance par Lots est une option intéressante pour la reconnaissance d'images directement après avoir été scannées. Aucune opération supplémentaire n'est nécessaire sur ces fichiers pour la Reconnaissance par Lots.

Vous pouvez également utiliser la Reconnaissance par Lots pour des fichiers DWG déjà sauvegardés qui ont une image attachée (notez que chaque fichier DWG doit avoir uniquement une image attachée).

Avant de démarrer la Reconnaissance par Lots, il est nécessaire de configurer certains paramètres communs et de créer la liste des fichiers à reconnaître.




Les paramètres communs pour la Reconnaissance par Lots sont les suivants:

- Chemin d'accès fichiers sources;
- Chemin d'accès fichiers Jeu de Paramètres;
- Chemin d'accès fichiers cibles;
- Couleur image (DuCalque ou gris);
- Type fichiers source (Image ou DWG);
- Unités.

**Dossier Source** détermine l'endroit où sont situés les fichiers images ou DWG devant être reconnus par lots. Vous pouvez utiliser le bouton "parcourir" afin de trouver le chemin requis.

**Dossier Paramètres** détermine l'endroit où sont situés les fichiers des jeux de paramètres utilisés pour la reconnaissance. Vous pouvez utiliser le bouton "Jeu de paramètres" afin de trouver le chemin requis.

**Dossier Cible** détermine l'endroit où les fichiers cibles (DWG, rapport de reconnaissance par lots <batchlog.txt>, fichier d'erreurs et de mise en garde <batchwrn.txt>) de la reconnaissance seront situés. Vous pouvez utiliser le bouton "Chemin cible" afin de trouver le chemin requis.

Le paramètre **Couleur Image Raster** définit la couleur à utiliser pour l'image attachée au fichier cible DWG. Ce paramètre n'est disponible que pour le type de fichier source "image" car la couleur du fichier type DWG est déjà définie dans chaque fichier DWG.

Le paramètre **Source** définis si le format de fichier source est image ou DWG

**Unité** définit le type d'unité à utiliser dans les fichiers DWG cibles. Ce paramètre est disponible seulement pour le type de fichier "image" car l'unité du fichier type DWG est déjà définie dans chaque fichier DWG.

***Note:*** Lorsque vous modifiez les chemins d'accès aux fichiers sources, Jeux de Paramètres et le type des fichiers sources, la liste précédemment créée sera effacée et la création de la nouvelle liste commencera au début (si vous désirez annuler et retourner à la liste précédente, quittez la boîte dialogue à l'aide du bouton Annuler).

Après que tous les paramètres communs ont été définis, il est nécessaire de créer une Liste de Lots en utilisant Liste des Fichiers Sources.

La Liste des Fichiers Sources apparaît automatiquement selon le dossier source sélectionné et la liste courante dans le champ Extension Fichier Source.

Si vous désirez placer sur la liste des Fichiers Sources tous les fichiers du dossier source, tapez dans ce champ ***.*** ou plus simplement vider le champ à l'aide de la souris ou la commande effacer et ensuite pressez Entrée.

Si vous désirez placer des fichiers avec une extension particulière (par exemple TIF, PCX, etc.), vous pouvez taper ces extensions dans le champ Extension Fichiers Sources séparées par des virgules ou des espaces au format *.EXT (par exemple: *.tif, *.pcx). Vous pouvez également utiliser le bouton "Parcourir", qui permet non seulement de sélectionner le dossier source, mais aussi de sélectionner l'extension voulue (en cliquant n'importe quel fichier avec l'extension désirée). Si cette extension n'est pas dans la liste, elle sera automatiquement ajoutée.

Le processus de création d'une Liste de lots consiste généralement en trois opérations.

1) Sélection du mode de reconnaissance (Graphique, Texte ou Graphique+Texte);
2) Sélection du Fichier Paramètres;
3) Cliquer le fichier source sur la Liste Fichiers Sources.

(Si le mode de reconnaissance et le Jeu de Paramètres sont OK, alors vous n'avez qu'à sélectionner le Fichier Source).
Après avoir cliqué le fichier source dans la Liste des Fichiers Sources, la nouvelle ligne apparaît dans la Liste des Lots. La ligne contient : Nom du fichier source, nom du fichier de Jeu de paramètres qui va être utilisé pour la reconnaissance et le mode de reconnaissance.
Vous devez ensuite répéter toutes ces opérations jusqu'à que la liste soit complète.

Si vous désirez effacer une ligne de la liste, cliquez-la avec votre souris et un panneau "Item Liste Lot" va apparaître. Vous pouvez utiliser ce panneau pour effacer un item ou pour voir le nom du fichier source dans un format plus grand dans le cas où celui-ci est trop long pour apparaître dans son entier dans la fenêtre de la Liste des Lots.

Si vous désirez placer dans la liste tous les fichiers de la Liste des Fichiers Sources avec les mêmes valeurs pour Mode de Reconnaissance et Jeu de Paramètres, utilisez le bouton " Ajouter Tous".

Il y a aussi les boutons "Vider Liste Lot" et "Restaurer Liste Lot", qui permettent d'effacer tous les items de la Liste en une seule fois ou de les restaurer.

Après que la Liste des Lots soit complète, vous pouvez quitter la boîte de dialogue "Configurer Reconnaissance par Lots" (presser le bouton OK) et utiliser le menu "EasyDone\Reconnaissance par Lots\Démarrer Reconnaissance par Lots" afin de débuter le processus de Reconnaissance par Lots.

## Trucs et astuces pour la Reconnaissance par Lots:

1. Afin d'éviter un comportement imprévisible d'AutoCAD pouvant affecter le fonctionnement de la Reconnaissance par Lots, il est recommandé de redémarrer AutoCAD avant le début de la Reconnaissance par Lots (si vous avez seulement créé une Liste des Lots, le redémarrage n'est pas requis).

2. Si la Reconnaissance par Lots ne démarre pas, regardez votre fenêtre de commande AutoCAD – cela peut vous aider à identifier où se situe le problème. Si le problème persiste et la Reconnaissance refuse toujours de démarrer sans message particulier, vérifier qu'une seule session d'AutoCAD est ouverte. Windows est un système multi-tâches et si plus d'une session d'AutoCAD sont ouvertes, cela peut affecter le comportement de la Reconnaissance par Lots. De même il n'est pas recommandé de démarrer la Reconnaissance par Lots alors que d'autres programmes sont en cours d'utilisation, spécialement si ceux-ci requièrent une grande quantité de mémoire.

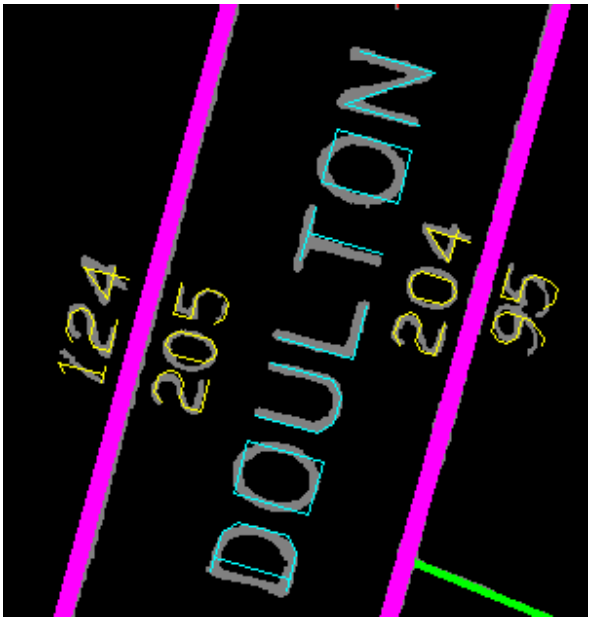
3. Si la Reconnaissance par Lots échoue, ouvrez le fichier de mise en garde et le rapport de Reconnaissance par Lots, situés dans le même répertoire que les fichiers cibles DWG.
Si aucune données concernant les raisons de l'échec de la reconnaissance ne sont disponibles, le fichier source devra être reconnu en Mode Standard (n'oubliez pas de charger les mêmes paramètres que précédemment).
En Mode Standard les messages d'erreur s'affichent à l'écran, ce qui peut aider à comprendre les raisons de l'échec.

# Attribuer Différentes Polices de Texte

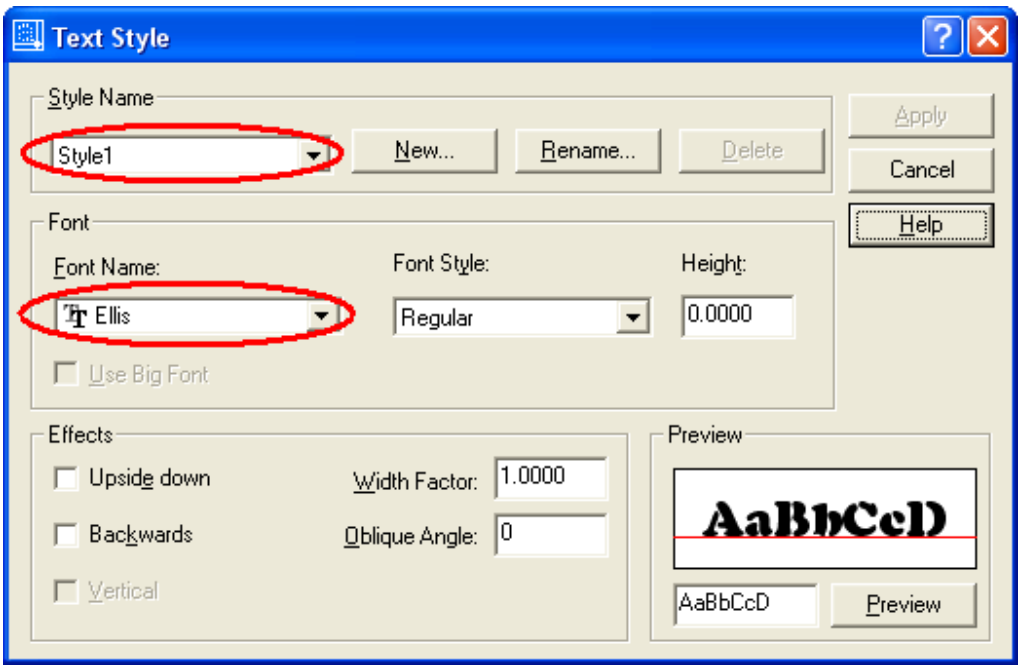
Chaque entité texte reconnue se voit attribuer un style de texte défini dans la boîte de dialogue Paramètres de Reconnaissance de Texte pour la classe associée. Si vous désirez attribuer au texte reconnu une police particulière, vous pouvez le faire en modifiant la police dans la boîte de dialogue AutoCAD “Style de Texte”.

Assumons que deux classes sont définies dans la boîte de dialogue Paramètres de Reconnaissance de Texte.
La première classe avec une couleur jaune et un style de texte “Style2” (configuré dans le jeu de paramètre des exercices guidés SAMPLE.RPS).

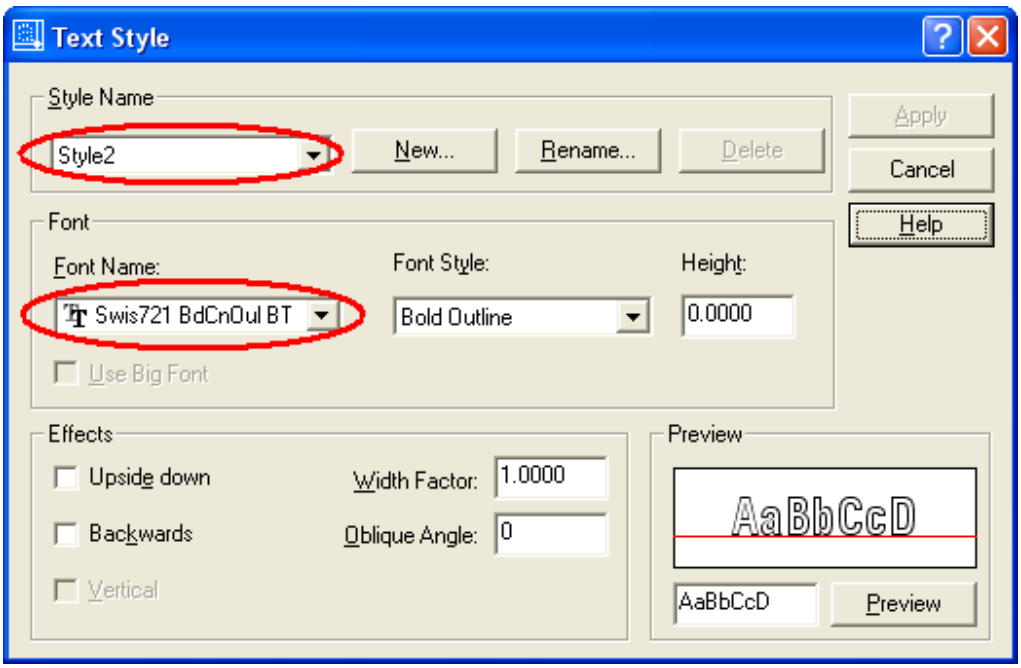
Si la police par défaut AutoCAD (habituellement “txt.shx”) n’a pas été modifiée, l’image reconnue va ressembler à l’illustration ci-dessous.



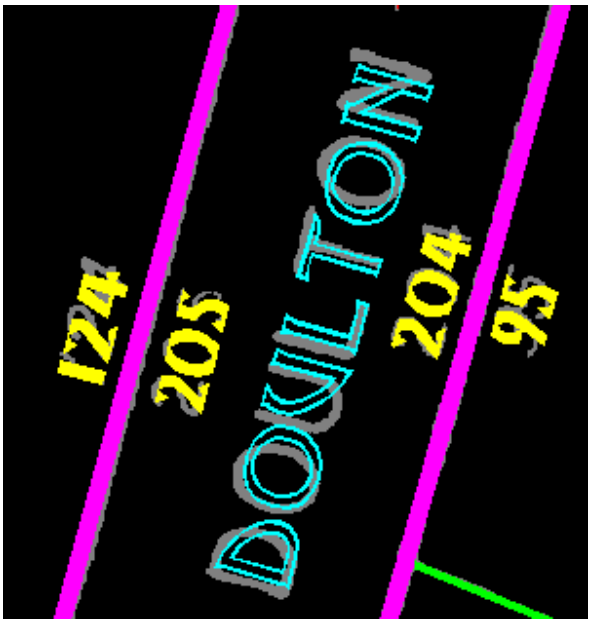

A titre d’exemple nous allons sélectionner comme premier style de texte la police “Ellis” (pour ouvrir la boîte de dialogue AutoCAD “Style de Texte” Vous pouvez taper la commande STYLE ou utiliser le menu AutoCAD “Format\Style de Texte”).



Nous allons ensuite sélectionner comme deuxième style de texte la police “Swis721 BdCnOul BT”.

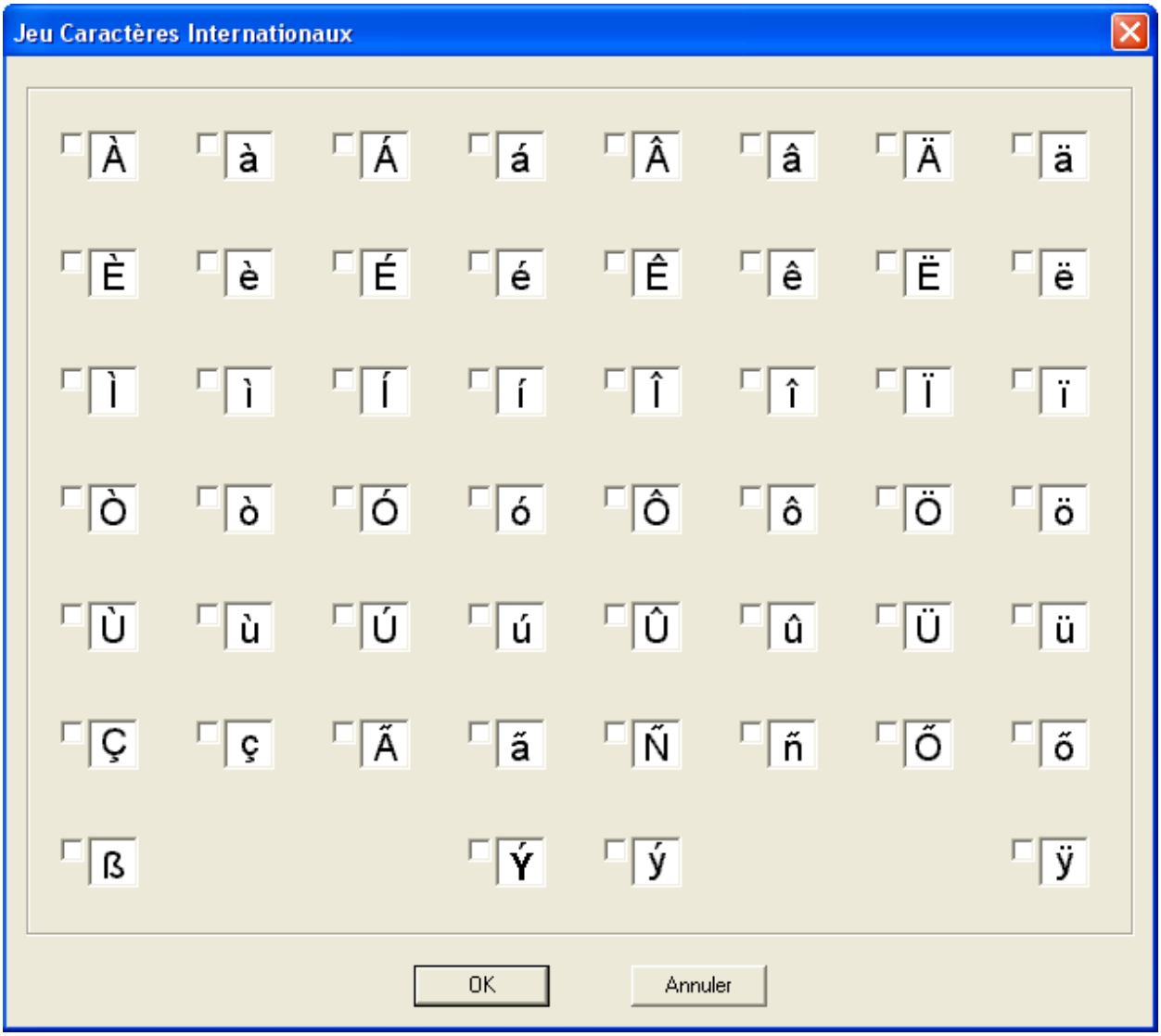



L’image reconnue va maintenant être affichée telle que ci-dessous.



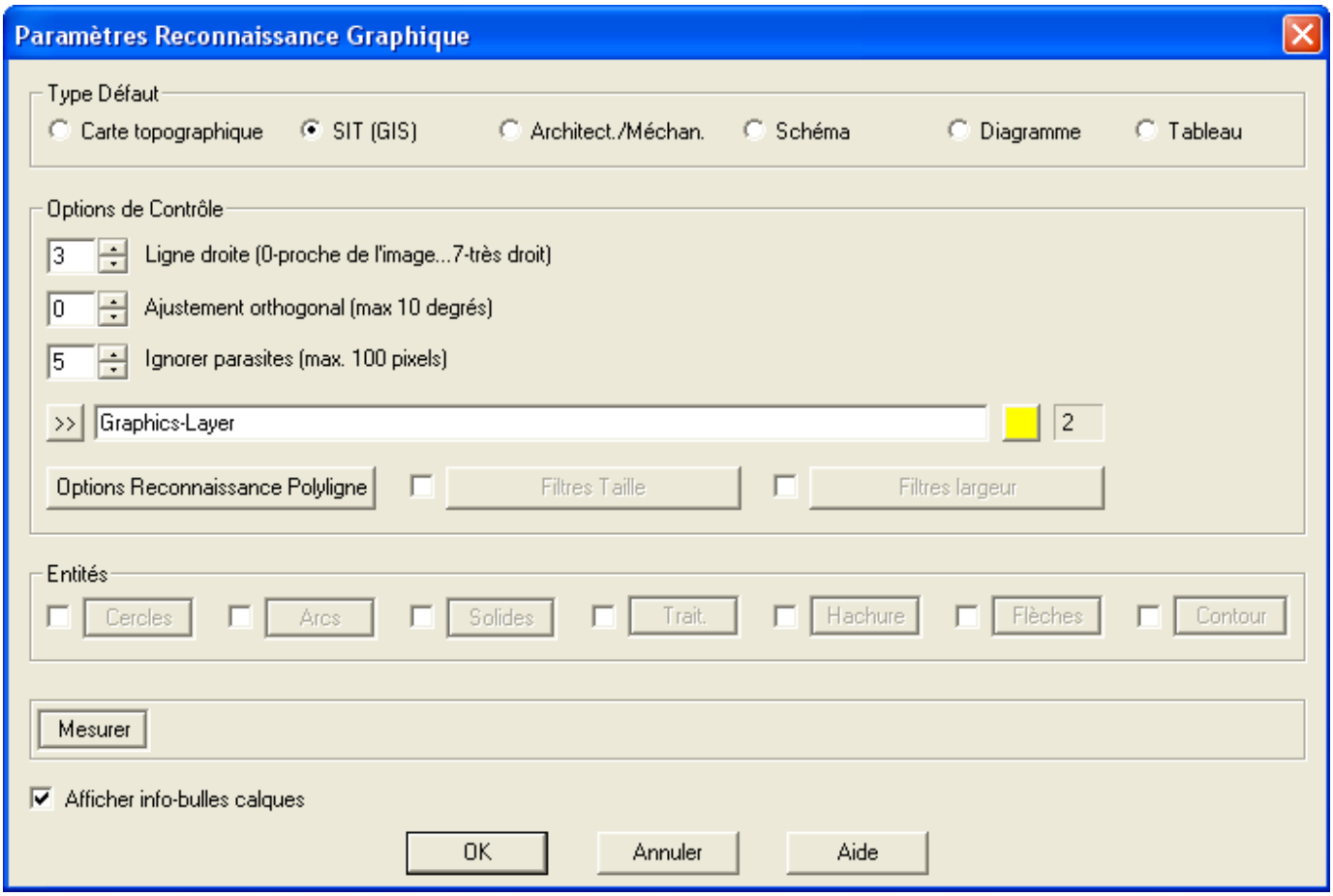
# Reconnaissance des caractères non anglophones

EasyDone reconnaît les caractères standard "Latin-1", il peut dès lors être utilisé pour la reconnaissance de texte de différentes langues (français, allemand, italien, espagnol, etc.). Par défaut la reconnaissance des caractères non anglophones est désactivée. Pour l'activer vous devez ouvrir la boîte de dialogue "Jeu de Caractères Internationaux" (dans la boîte de dialogue "Paramètres de Reconnaissance de Texte") et cocher les caractères désirés.




Notez qu'EasyDone peut également reconnaître les caractères latins utilisés dans certaines langues d'Europe de l'Est. Toutefois ces caractères ne sont pas inclus dans la configuration standard du logiciel. Si vous êtes intéressés par la reconnaissance de ces caractères, veuillez contacter le support technique.

# Paramètres de Reconnaissance Graphique




Type Défaut

L'option Type par défaut permet de sélectionner un jeu de paramètres prédéfinis (lignes droites, ajustement orthogonal, ignorer parasites et autres) selon le type de plan à reconnaître.

**Carte topographique**

Choisissez cette option si vous désirez reconnaître les objets graphiques sans aucune correction.
Recommandé pour les plans SIT (GIS), par exemple cartes topographiques, carte géologiques ou similaire, où les polylignes reconnues doivent être aussi proches que possible de l'image raster.

**SIT (GIS)**

Choisissez cette option si vous désirez un jeu de paramètres prédéfinis pour reconnaître les graphiques avec une correction minimale.
Recommandé pour les plans SIT (GIS) comme plans de parcellement ou similaire lorsque les polylignes reconnues doivent être aussi proche que possible de l'original, mais avec un nombre de sommets réduits.

**Architect./Méchan.**

Choisissez cette option pour un jeu de paramètres qui permet une reconnaissance graphique de précision pour les dessins composés principalement de lignes orthogonales et petits détails, comme les plans d'architecture et les plans mécaniques.

**Schéma**

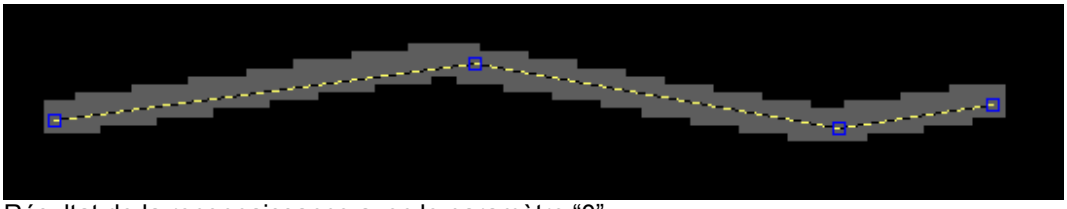
Choisissez cette option afin de reconnaître des objets graphiques nécessitant une correction importante. Les diagrammes électriques sont un exemple de plans où l'utilisation de cette option est recommandée.

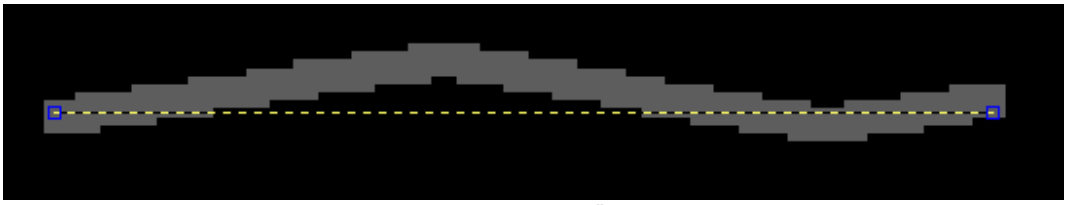
**Diagramme**

Cette option définit un jeu de paramètres pour la reconnaissance des objets graphiques nécessitant une correction très importante.
Les schémas-blocs sont un exemple de plans où l'utilisation de cette option est recommandée.

**Tableau**
Choisissez cette option afin de définir un jeu de paramètres permettant la reconnaissance de tableaux dessinés manuellement nécessitant une correction automatique des lignes non orthogonales.
Les dessins d'instrumentation, liste de matériaux, chartes sont des exemples de plans pour lesquels cette option est particulièrement recommandée.

Lignes droites
Ce paramètre configure la déviation maximale d'un vecteur par rapport à la ligne de l'image originale.
Le vecteur est ajusté pour ne faire qu'un seul segment droit.
0 – vecteur proche de l'image
7 – vecteur ajusté au maximum


Résultat de la reconnaissance avec le paramètre "0"


Résultat de la reconnaissance avec le paramètre "7"

Ajustement orthogonal
Cette option défini le paramètre de rotation des lignes proches de l'orthogonal (vertical et horizontal) pour en faire des lignes strictement orthogonales.

Ignorer parasites
Cette option permet à l'utilisateur de définir la longueur maximale en pixel des lignes devant être considérées comme parasites et effacées.

**Astuce:** Les paramètres Lignes droites, Ajustement orthogonal et ignorer parasites sont définis automatiquement selon le Type par défaut choisi. Vous pouvez les utiliser pour un réglage fin, toutefois il est rarement nécessaire de modifier ces paramètres.

Calques/Couleurs
Cette option permet à l'utilisateur d'enregistrer les objets graphiques primitifs sur un calque particulier. Vous pouvez taper le nom du calque dans le champ d'édition ou presser le bouton **[>>]** afin de sélectionner le calque et la couleur depuis d'autres boîtes de dialogue ou le dessin courant.

***Note:*** Si les options Filtre taille et/ou Filtre largeur sont sélectionnées, les options Calques et Couleurs seront désactivées. Vous devez utiliser les boîtes de dialogue spécifiques afin de définir ces paramètres.

Options Reconnaissance Polyligne
Vous pouvez définir dans cette boîte de dialogue le mode de reconnaissance des polylignes ou segments uniques.

**Seul. segments uniques (coupure aux intersections)**
Cette sélection crée des segments de polyligne droits avec deux sommets uniquement. Les segments créés seront coupés pour avoir les extrémités aux intersections.

**Seul. segments uniques (continus aux intersections)**
Cette sélection crée des polylignes droites à sommets multiples passant au travers des intersections.

**Coupure polyligne à toutes les intersections**
Les polylignes créées auront une coupure à chaque intersection.

**Suivre courbes continues**
Les polylignes créées n'auront pas de coupure et auront un sommet aux intersections.
Ce paramètre est habituellement utilisé pour la plupart des dessins, cartes topographiques, plans de parcellement, mécaniques, architecture, etc.

Filtres Taille
Ce paramètre permet à l'utilisateur de filtrer selon la taille et d'enregistrer les petits objets graphiques de l'image tels symboles et textes sur un calque séparé. Lorsque cette option est sélectionnée, elle désactive les options calques et couleurs de cette boîte de dialogue. Le calque et la couleur seront paramétrés dans la boîte de dialogue filtre taille. Le bouton "Filtres Taille" appelle la boîte de dialogue correspondante.

Filtres Largeur
Cette sélection permet à l'utilisateur de filtrer et d'enregistrer les lignes de l'image sur des calques séparés selon leurs largeurs. Lorsque cette option est sélectionnée, elle désactive les options calques et couleurs de cette boîte de dialogue. Le calque et la couleur seront paramétrés dans la boîte de dialogue filtre largeur. Le bouton "Filtres Largeur" appelle la boîte de dialogue correspondante.

Cercles
Cette option permet la reconnaissance des cercles et la configuration des paramètres désirés. Le bouton "Cercles" appelle la boîte de dialogue correspondante.

Arcs
Cette option permet la reconnaissance des arcs et la configuration des paramètres désirés. Le bouton "Arcs" appelle la boîte de dialogue correspondante.

Solides
Cette option permet la reconnaissance des solides et la configuration des paramètres désirés. Le bouton "Solides" appelle la boîte de dialogue correspondante.

Trait.
Cette option permet la reconnaissance des lignes traitillées et la configuration des paramètres désirés. Le bouton "Trait." appelle la boîte de dialogue correspondante.

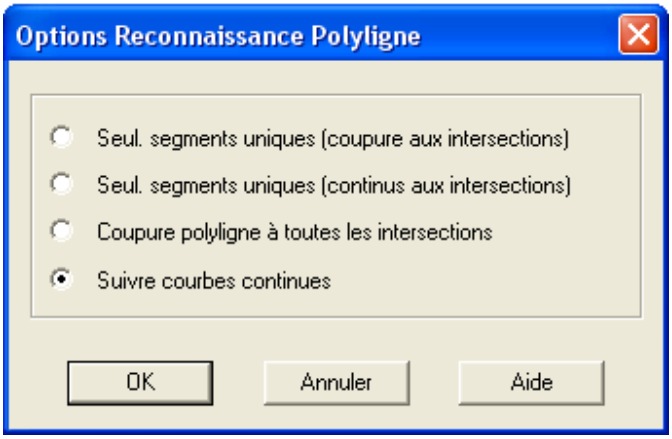
Hachure
Cette option permet la reconnaissance des hachures et la configuration des paramètres désirés. Le bouton "Hachure" appelle la boîte de dialogue correspondante.

Flèches
Cette option permet la reconnaissance des flèches et la configuration des paramètres désirés. Le bouton "Flèches" appelle la boîte de dialogue correspondante.

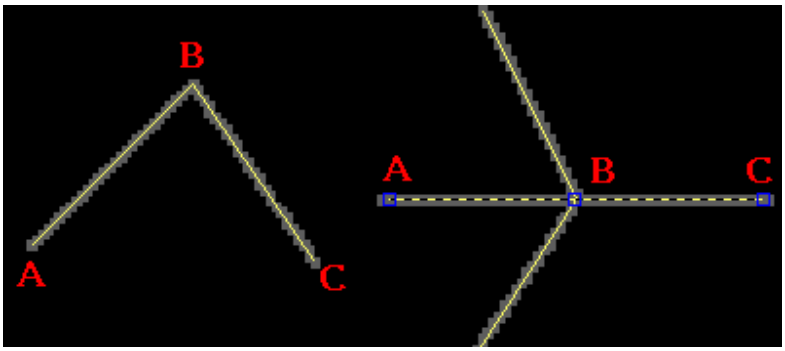
Contour
Cette option permet à l'utilisateur de configurer les paramètres de reconnaissance du contour des éléments de l'image.
Le bouton "Contour" appelle la boîte de dialogue correspondante.
***Note:*** Si le mode contour est actif, tous les autres modes de reconnaissance graphique sont inactifs.

**Bouton mesurer**
Cette commande est utilisée pour mesurer la hauteur, la largeur et les angles des différents objets de l'image. La mesure peut être prise en pixel et en coordonnées générales (WC) et le résultat va apparaître vers le bas de la boîte de dialogue courante. Ces mesures peuvent être nécessaires pour la configuration de certains paramètres graphiques et de texte.
Voir le chapitre "Opérations supplémentaires/Menu "Mesurer Taille" pour plus d'information sur l'utilisation de cette commande.

# Options Reconnaissance Polyligne

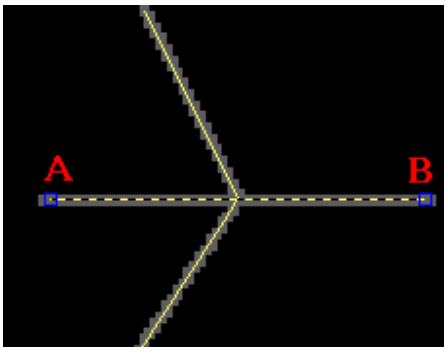



Seul. segments uniques (coupure aux intersections)
Cette sélection crée des segments de polyligne droits avec deux sommets uniquement. Les segments créés seront coupés pour avoir les extrémités aux intersections.




A–B est une polyligne,  B–C est une autre polyligne

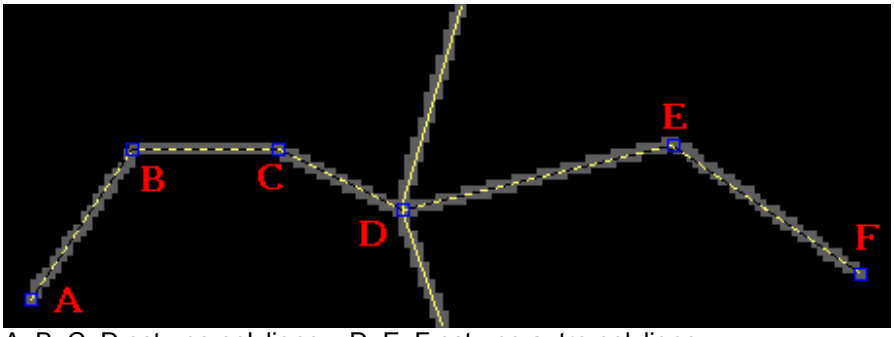
Seul. segments uniques (continus aux intersections)
Cette sélection crée des polylignes droites à sommets multiples passant au travers des intersections.




A–B est une polyligne

### Coupure polyligne à toutes les intersections

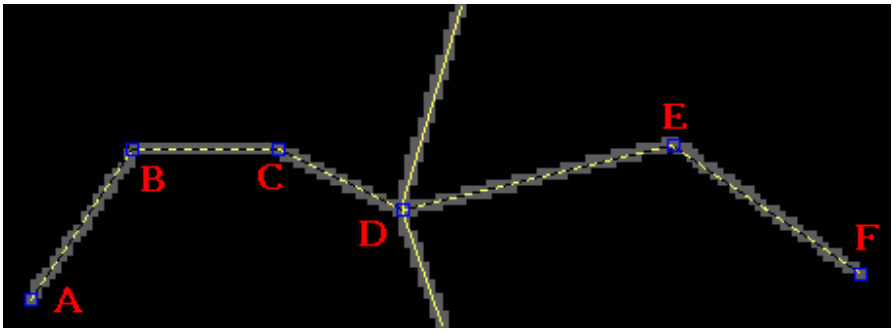
Les polylignes créées auront une coupure à chaque intersection.




A–B–C–D est une polyligne,  D–E–F est une autre polyligne

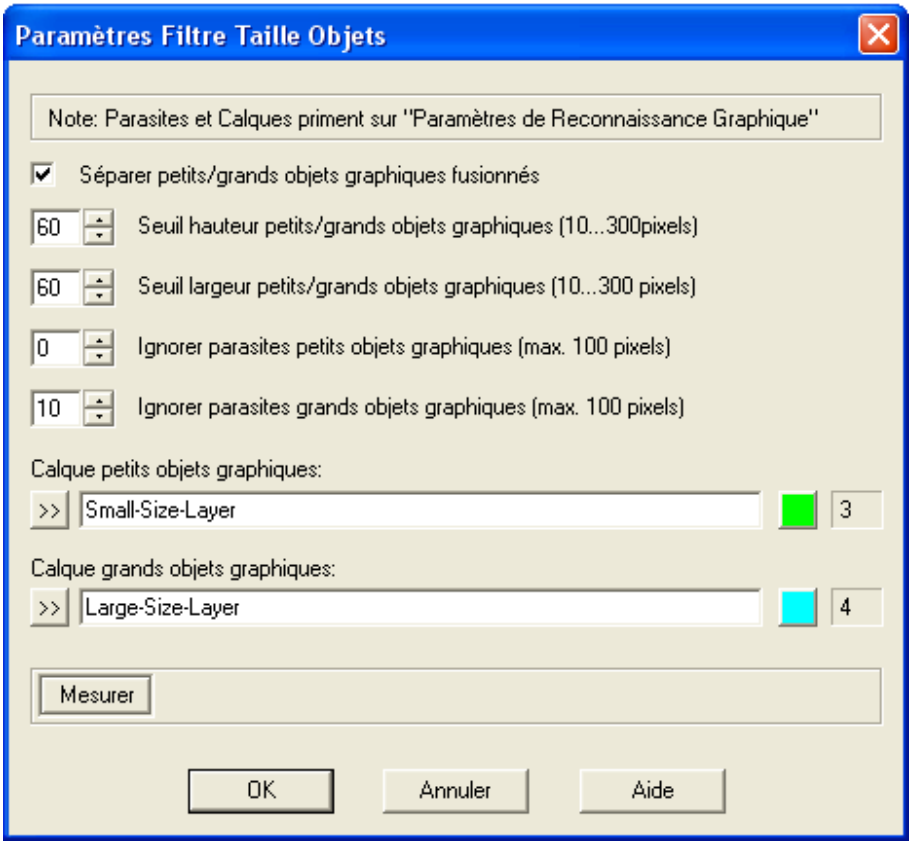
### Suivre courbes continues

Les polylignes créées n'auront pas de coupure et auront un sommet aux intersections.
Ce paramètre est habituellement utilisé pour la plupart des dessins, cartes topographiques, plans de parcellement, mécaniques, architecture, etc.




A–B–C–D–E–F est une polyligne

# Paramètres Filtre Taille Objets




La boîte de dialogue Paramètres Filtre Taille Objets permet de configurer les paramètres nécessaires à la classification des objets selon leur hauteur et largeur. Cette classification est alors séparée en deux groupes : Petits Objets Graphiques et Grands Objets Graphiques.
Les objets graphiques possédant une hauteur et/ou une largeur supérieure au maximum permissible sont attribués au calque des Grands Objets Graphiques. Tous les autres objets sont attribués au calque Petits Objets Graphiques.

La filtration selon la taille peut être utile dans biens des cas, par exemple si vous ne voulez pas tracer les textes mais uniquement les graphiques. Dans ce cas vous pouvez utiliser la reconnaissance graphique uniquement et attribuer les petits objets graphiques (qui sont probablement des textes) à un calque séparé et ensuite gelé ce calque ou sélectionner l'option ne pas tracer.
La filtration selon la taille peut également être utilisée pour attribuer les symboles à un calque séparé, ou tout autre cas similaire.

Séparation des petits/grands objets graphiques fusionnés
Activez cette option afin de placer sur des calques différents petits et grands objets fusionnés. L'illustration ci-dessous montre les résultats obtenus avec l'option activée ou non (Le calque grands objets a une couleur magenta, le calque petits objets a une couleur verte).



Résultat avec le paramètre désactivé



Résultat avec le paramètre activé

***Note:*** Les seuils de hauteur et largeur devraient être configurés au-dessus de la taille actuelle des petits objets (texte dans l'exemple ci-dessus), autrement la séparation ne sera pas possible.

Seuil hauteur petits/grands objets graphiques
Ce paramètre fixe la hauteur maximale des objets devant être considérés comme petits. Valeurs permises : entre 10 et 300 pixels.

Seuil largeur petits/grands objets graphiques
Ce paramètre fixe la largeur maximale des objets devant être considérés comme petits. Valeurs permises : entre 10 et 300 pixels.

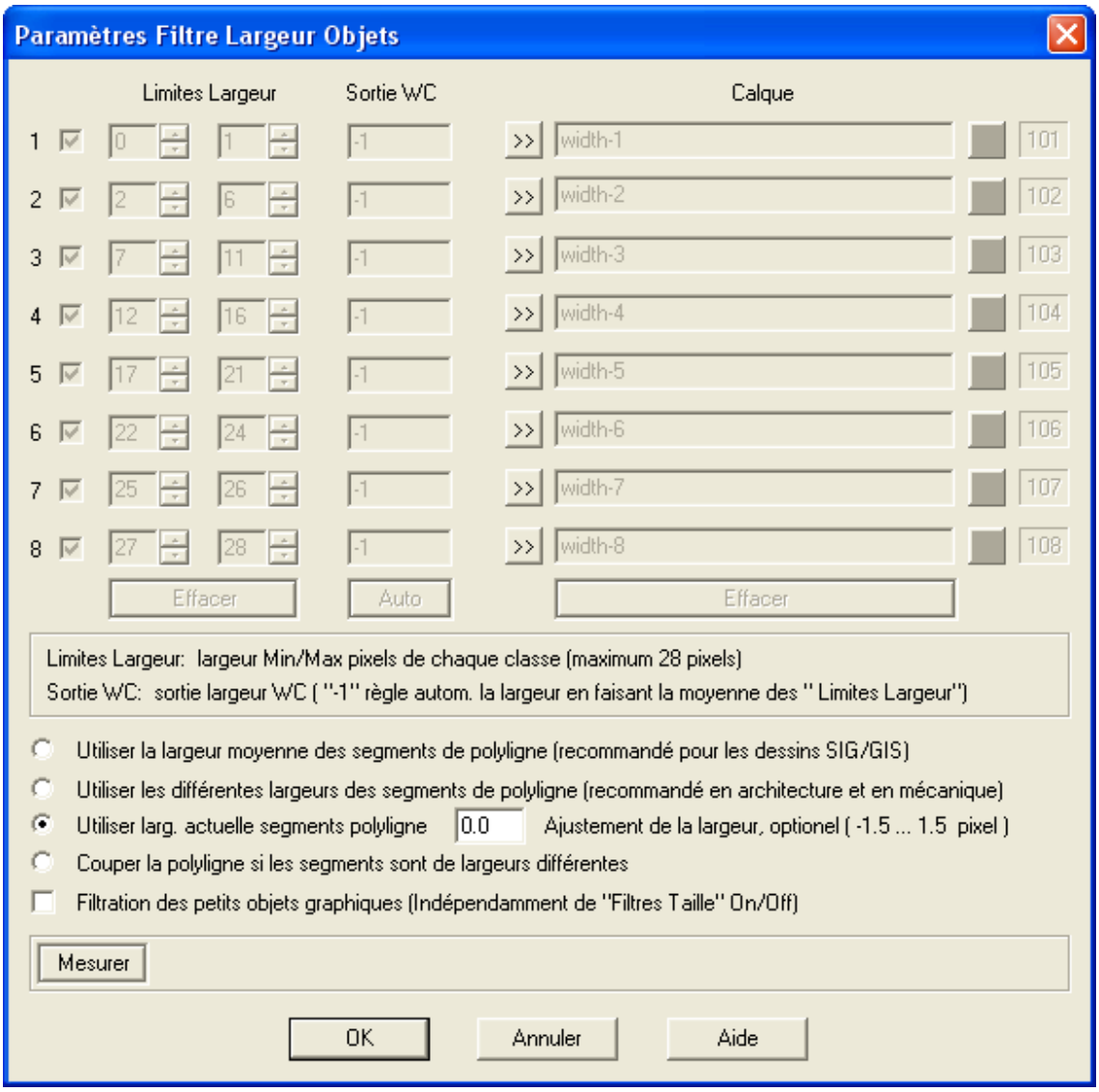
Ignorer bruit petits objets graphiques
Avec la filtration selon la taille activée, le seuil du bruit est différent pour les petits et les grands objets graphiques. Cette variable fixe la limite en dessous de laquelle les petits objets graphiques seront ignorés.

Ignorer bruit grands objets graphiques
Cette variable fixe la limite en dessous de laquelle les grands objets graphiques seront ignorés.

Calque petits objets graphiques
Cette option fixe le calque et la couleur de tous les objets graphiques considérés comme petits.

Calque grands objets graphiques
Cette option fixe le calque et la couleur de tous les objets graphiques considérés comme grands.

# Paramètres Filtre Largeur Objets




La boîte de dialogue Paramètres Filtre Largeur Objets vous permet d'attribuer un calque différent aux lignes de l'image selon leur largeur.

Limites Largeur
Cette boîte de dialogue définit l'épaisseur minimale et maximale en pixels des lignes de l'image pour chaque classe.
***Note:*** Lorsque vous configurez les paramètres des "Limites Largeur", il est recommandé de définir la largeur minimale et maximale de chaque classe de façon à ce que la moyenne de ces paramètres pour chaque classe diffère d'au moins 3-4 pixels des valeurs moyennes des autres paramètres. Ceci parce que la largeur des lignes d'une image varie beaucoup et si la différence entre les classes est trop faible, il peut en résulter une filtration erronée.

Sortie WC (WC=Système de Coordonnées Général)
Ces boîtes de dialogue définissent la largeur des lignes vectorielles dans le Système de Coordonnées Général. Vous avez la possibilité de mesurer les lignes de l'image en utilisant le bouton Mesure et ensuite configurer les différentes classes.
Si vous placez "-1" comme épaisseur, les lignes reconnues auront une largeur moyenne entre les limites de largeurs minimales et maximales converties en Système de Coordonnées Général (WC).

***Note*** (excepté en mode "Utiliser l'épaisseur actuelle des segments des polylignes"):

Vous devez comprendre que si vous configurez pour certaines classes la largeur à "-1" alors la largeur des lignes reconnues n'aura plus aucun rapport avec la largeur des lignes de l'image originale et sera contrôlée uniquement par le paramètre Largeurs limites pour cette classe. Par exemple si vous définissez une Largeur limite pour cette classe de 2 à 6 pixels, alors la largeur des lignes vectorielles de cette classe sera de 4 pixels. Si la limite est définie entre 2 à 10 pixels, alors la largeur des vecteurs sera de 6 pixels.

Dès lors il est préférable de définir aussi précisément que possible les Largeurs limites des lignes si vous désirez utiliser les largeurs automatiques (valeur -1). Voir illustration ci-dessous.



Ligne de l'image originale (largeur 10 pixels)



Largeurs Limites 8-10 pixels (moyenne 9 pixels) et largeurs vecteurs WC = -1



Largeurs Limites 8-22 pixels (moyenne 15 pixels) et largeurs vecteurs WC = -1

**Les options suivantes définissent comment interpréter les largeurs de ligne variables et la largeur des petits objets graphiques.**

Utiliser la moyenne des segments de polyligne
La polyligne sera attribuée à la classe correspondant à la largeur moyenne des segments de la polyligne.

Utiliser les différentes largeurs des segments de polyligne
Chaque segment sera filtré individuellement et aura sa propre largeur ajustée à la largeur de la classe correspondante. La polyligne sera attribuée à la classe correspondant aux segments de la même largeur totalisant la plus grande longueur.

Utiliser larg. actuelle des segments polyligne
Le calque et la couleur de la polyligne ne seront pas définis à l'aide des classes de largeur. Chaque segment aura sa propre largeur selon la largeur en pixel de la ligne de l'image originale.

### Ajustement de la largeur (optionel)

Vous pouvez utiliser ce paramètre avec les options ci-dessus afin de réaliser des modifications mineures sur tous les segments.

### Couper la polyligne si les segments sont de largeurs différentes

EasyDone fragmente une polyligne si son épaisseur varie hors de la classe courante et place chaque segment de la polyligne sur le calque correspondant.

### Filtration des petits objets graphiques

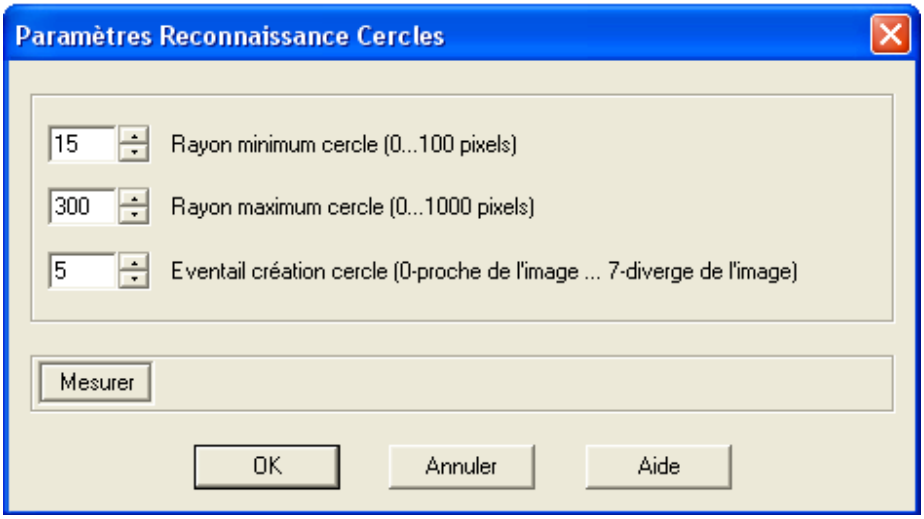
Ce paramètre vous permet de reconnaître les "petits objets graphiques" (voir définition dans le chapitre “Paramètres Filtre Taille Objets”) avec l’option largeur si le paramètre est activé. Toutefois ceci n’est pas recommandé à moins d’avoir besoin pour raisons spécifiques.

***Note 1:*** Si un segment droit a une largeur variable, cette différence peut être ignorée car EasyDone attribue une largeur uniquement aux extrémités des segments (sommets de la polyligne).

***Note 2:*** La largeur d’une ligne de l’image est toujours arrondie au pixel supérieur. Par exemple si une ligne a une largeur de 7 pixels et une autre ligne 8 pixels, les deux lignes seront reconnues à 8 pixels.

***Note 3:*** Si vous utilisez le mode “fragmenter une polyligne si les segments ont une largeur différente” et l’option “Arcs_Polyligne” (voir chapitre “Paramètres Reconnaissance Arcs”), il se peut que des points de cassure supplémentaires apparaissent sur le segment en arc.

# Paramètres Reconnaissance Cercles




La boîte de dialogue Paramètres Reconnaissance Cercles vous laisse le soin de choisir si vous désirez qu'EasyDone reconnaisse les cercles ou non. Si cette option n'est pas sélectionnée, alors les cercles de l'image originale seront reconnus comme polylignes.

Rayon minimum cercle
Ce paramètre permet de configurer le rayon minimum des cercles devant être reconnus. Tous les cercles d'un rayon inférieur à celui indiqué seront reconnus comme des polylignes.

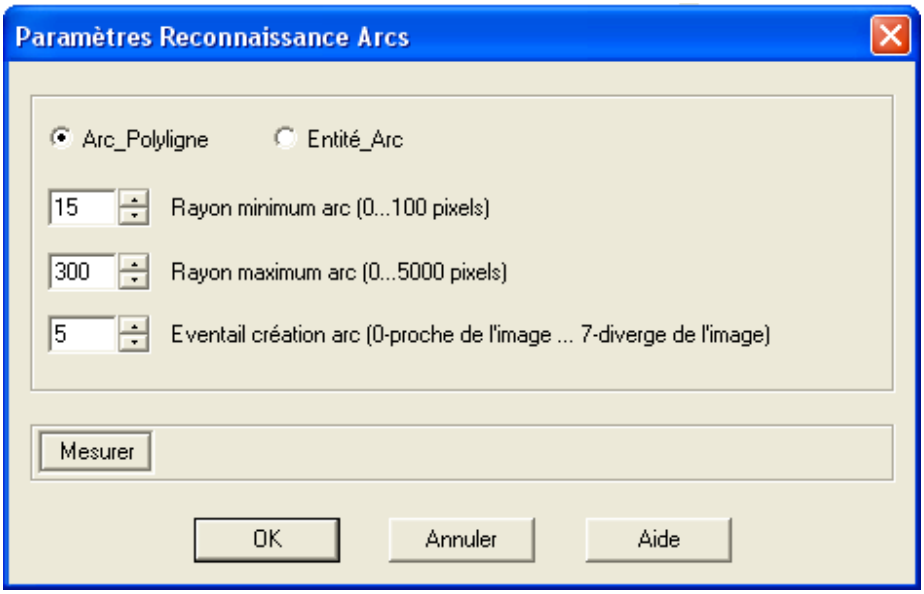
Rayon maximum cercle
Ce paramètre permet de configurer le rayon maximum des cercles devant être reconnus (0 - 1000 pixels). Tous les cercles d'un rayon supérieur à celui indiqué seront reconnus comme des polylignes.

Eventail création cercle
Ce paramètre permet de configurer la précision de la reconnaissance des cercles. Une valeur entre 0 (la plus grande précision avec un cercle reconnu très proche de l'image originale) et 7 (la précision la plus petite avec le cercle reconnu déviant beaucoup de l'image originale.




***Note:*** Si l'option "Filtre largeur" dans la boîte de dialogue "Paramètres de Reconnaissance Graphiques" est activée, les cercles seront reconnus comme des polylignes comprenant une segment en arc fermé sur lui-même. Si l'option est désactivée ou si l'option "Arc_Entité" est sélectionnée (voir chapitre "Paramètres Reconnaissance des Arcs"), Alors les cercles de l'image seront reconnus en tant qu'entité cercle AutoCAD. L'utilisation d'entités cercle à la place de polylignes est nécessaire si vous convertissez les polylignes reconnues de LWPOLYLINE au format 3D.

# Paramètres Reconnaissance Arcs



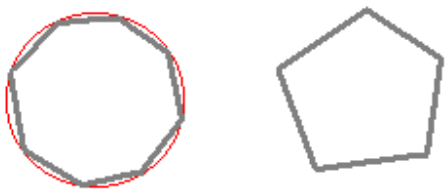

La boîte de dialogue Paramètres Reconnaissance Arcs vous laisse le soin de choisir si vous désirez qu'EasyDone reconnaisse les arcs ou non. Si cette option n'est pas sélectionnée, alors les arcs de l'image originale seront reconnus comme polylignes.

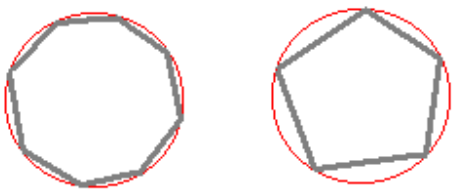
Arc_Polyligne et Entité_Arc
Cette sélection définit si les arcs seront reconnus en tant qu'éléments d'une polyligne (sommet avec arrondis) ou en tant qu'entité arc AutoCAD. Si vous sélectionnez Entité_Arc, les arcs reconnus seront détachés de la polyligne et ne seront pas filtrés selon la largeur. La sélection de l'option Entité_Arc est requise si vous désirez convertir les polylignes de LWPOLYLINE au format 3D.
***Note:*** La sélection de l'option Entité_Arc aura également pour conséquence la reconnaissance des cercles comme entités cercle AutoCAD.

Rayon minimum arc
Ce paramètre permet de configurer le rayon minimum des arcs devant être reconnus. Tous les arcs d'un rayon inférieur à celui indiqué seront reconnus comme des polylignes.

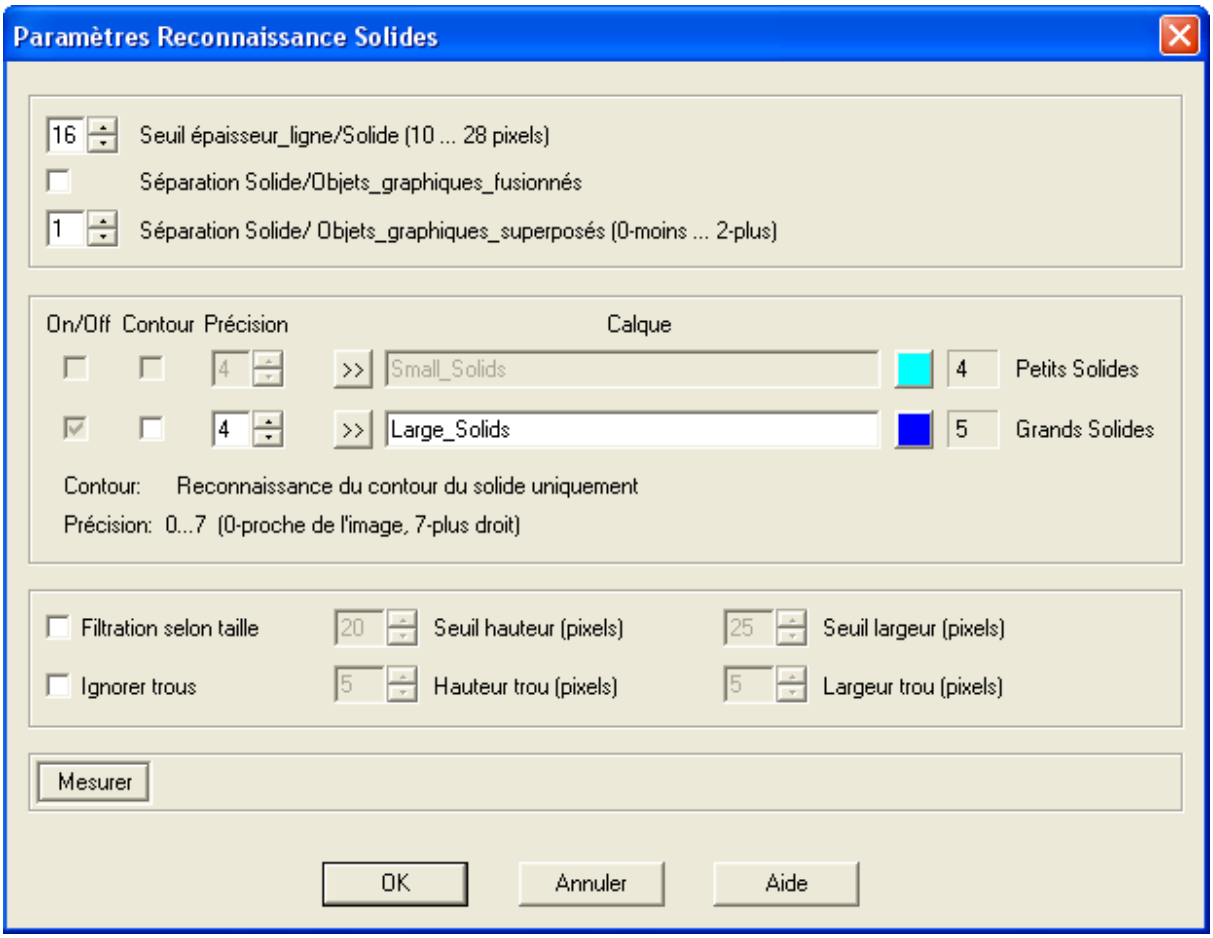
Rayon maximum arc
Ce paramètre permet de configurer le rayon maximum des arcs devant être reconnus (0 - 5000 pixels). Tous les arcs d'un rayon supérieur à celui indiqué seront reconnus comme des polylignes.

Eventail création arc
Ce paramètre permet de configurer la précision de la reconnaissance des arcs. Une valeur entre 0 (la plus grande précision avec un arc reconnu très proche de l'image originale) et 7 (la précision la plus petite avec un arc reconnu déviant beaucoup de l'image originale.


Creation Range = 0


Creation Range = 7

# Paramètres Reconnaissance Solides




Seuil épaisseur_ligne/Solide

Ce paramètre définit la limite au-delà de laquelle les objets graphiques (lignes ou points) seront reconnus comme des solides au lieu de lignes graphiques.

***Note:*** Si l'option "Flèche" dans la boîte de dialogue "Paramètres de Reconnaissance Graphique" est activée, EasyDone va automatiquement choisir de reconnaître un solide ou un flèche lorsque les deux entités peuvent être reconnues sur un même point de l'image. Il n'est toutefois pas possible de reconnaître une flèche sur une partie du point et un solide pour la partie restante.

Séparation Solide/Objets_graphiques_fusionnés

Ce paramètre permet d'activer ou de désactiver la séparation automatique des solides des lignes graphiques fusionnées. Des "Graphiques fusionnés " signifient des lignes graphiques qui touchent le(s) côté(s) d'un solide.
Si ce paramètre est activé, les lignes graphiques seront reconnues comme objet séparé du solide. Si le paramètre est désactivé, les lignes seront inclues dans le solide.

Séparation Solide/Objets_graphiques_superposés

Des "graphiques superposés" signifient des lignes graphiques qui croisent un solide.
"0" ("ajuster moins") définit les parties de la ligne croisant le solide, qui doivent être incluses dans le solide.
"2" ("ajuster plus") définit les parties de la ligne qui doivent demeurer comme ligne.
"1" définit une solution intermédiaire.

Filtration selon taille

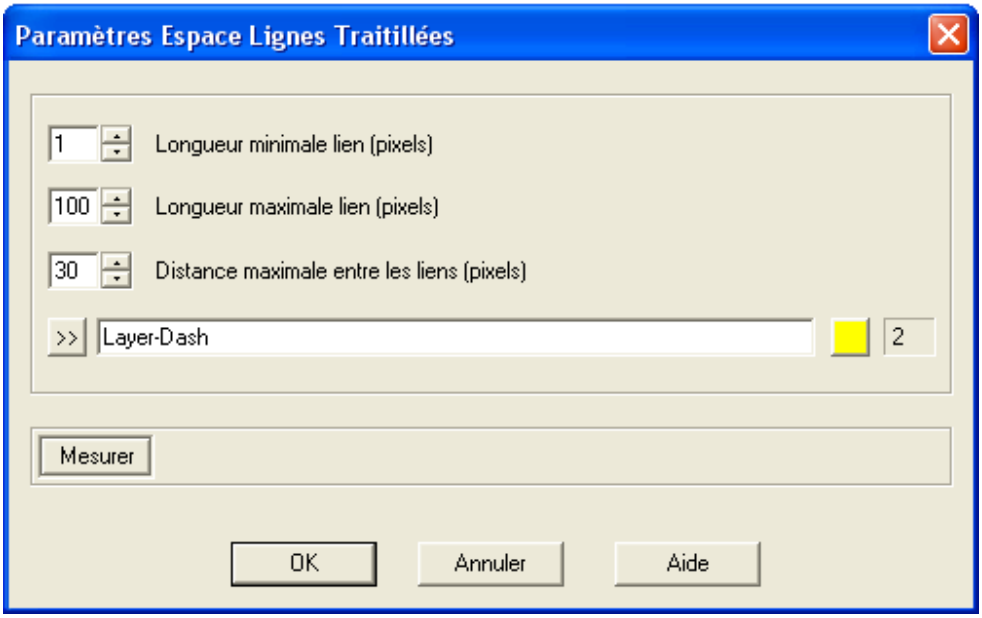
Cette option permet de trier les solides en deux catégories, petits solides et grands solides, et de configurer les paramètres définissant ces catégories. Si cette option est désactivée, tous les solides reconnus seront attribués à la catégorie grands solides.

Si cette option est activée, les paramètres de grandeur et de largeur entre les petits et les grands solides sont définis à l'aide de "Seuil hauteur" et "Seuil largeur". Lorsque la hauteur et la largeur du solide n'excèdent pas les valeurs des seuils correspondants, le solide est attribué à la classe des petits solides.

### Ignorer trous

Si les solides ont des trous (par exemple en raison d'une mauvaise qualité de l'image scannée), il est possible d'ignorer ces trous.
La hauteur et la largeur des trous que vous désirez ignorer, sont définies à l'aide des paramètres "Hauteur trou" et "Largeur trou".

# Paramètres Espace Lignes Traitillées (Pointillées)




Vous pouvez, dans cette boîte de dialogue, configurer les paramètres pour une séparation automatique des traits, points ou traits points des autres objets reconnus. Veuillez noter qu'EasyDone ne remplace pas ces lignes par les primitives AutoCAD correspondantes, comme dans d'autres cas, car ce procédé requiert la participation de l'utilisateur (au minimum pour sélectionner chaque type de traitillé de l'image le type de ligne le plus appropriée de la bibliothèque AutoCAD).
Le but principal de la séparation des traits est d'attribuer un calque différent aux traits, points et traits points, ceci afin de permettre à l'utilisateur de geler un de ces calques et ainsi éviter de reconnaître les lignes traitillées trait par trait.

### Longueur minimale lien

Ce paramètre définit la longueur minimale d'une ligne unique devant être interprétée comme lien dans une ligne traitillée. Toutes les lignes uniques dont la longueur est inférieure à la valeur insérée seront interprétées comme n'appartenant pas à la ligne traitillée/pointillées.
***Note:*** Si vous désirez reconnaître une ligne pointillée ou une ligne trait point, ce paramètre doit être configuré à "1", autrement les points seront reconnus comme bruit et effacés.

### Longueur maximale lien

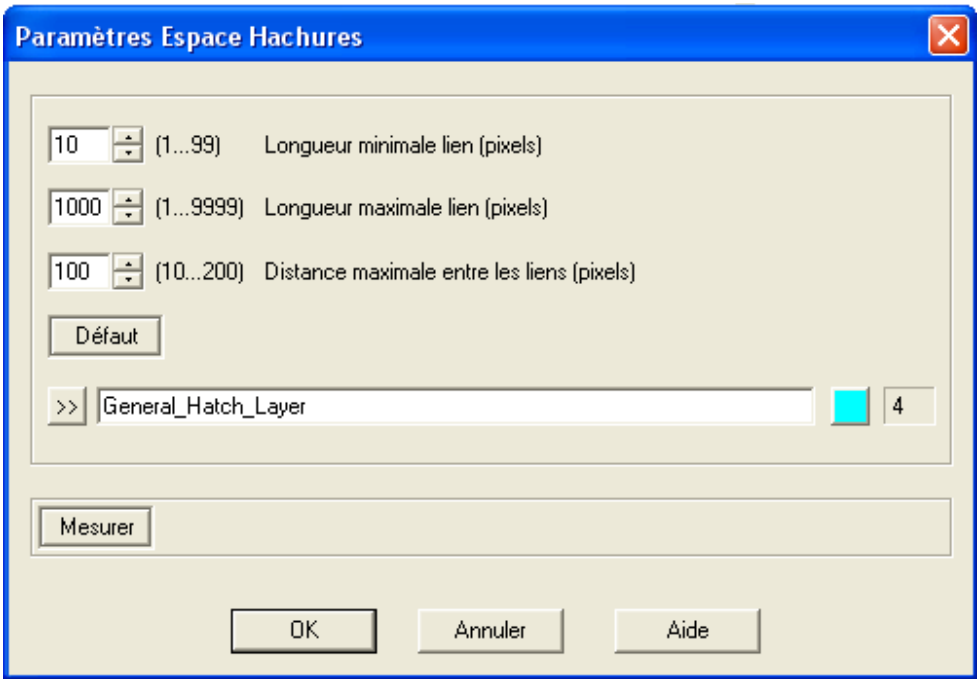
Ce paramètre définit la longueur maximale d'une ligne unique devant être interprétée comme lien dans une ligne traitillée/pointillée.

### Distance maximale entre les liens

Ce paramètre définit la distance maximale entre les extrémités de deux liens adjacents.
Si une distance excède la valeur de ce paramètre, ce sera interprété comme étant la fin de la ligne traitillée/pointillée.

***Note:*** Certains liens peuvent être interprétés comme n'appartenant pas à une ligne traitillée/pointillée lorsqu'EasyDone a des doutes en la matière.

# Paramètres Espace Hachures




Vous pouvez, dans cette boîte de dialogue, configurer les paramètres pour une séparation automatique des lignes de hachures des autres objets reconnus. Veuillez noter qu'EasyDone ne remplace pas ces lignes par les primitives AutoCAD correspondantes, comme dans d'autres cas, car ce procédé requiert la participation de l'utilisateur (au minimum pour sélectionner chaque type de lignes de hachures de l'image le type de hachure le plus appropriée de la bibliothèque AutoCAD).
Le but principal de la séparation des lignes de hachures est d'attribuer un calque différent aux lignes de hachures ceci afin de permettre à l'utilisateur de geler un de ces calques et ainsi éviter de reconnaître les lignes de hachures trait par trait.

### Longueur minimale lien

Ce paramètre définit la longueur minimale d'une ligne unique devant être interprétée comme lien dans une hachure. Toutes les lignes uniques dont la longueur est inférieure à la valeur insérée seront interprétées comme n'appartenant pas à la hachure.

### Longueur maximale lien

Ce paramètre définit la longueur maximale d'une ligne unique devant être interprétée comme lien dans une hachure.

### Distance maximale entre les liens

Ce paramètre définit la distance maximale entre les extrémités de deux liens adjacents.
Si une distance excède la valeur de ce paramètre, ce sera interprété comme étant le bord de la hachure.

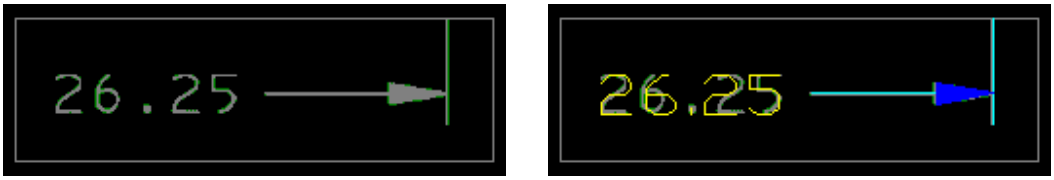
### Défaut

Ce bouton configure les valeurs typiques pour les paramètres de séparation de hachures. Vous pouvez utiliser ces valeurs comme base pour ensuite modifier les paramètres pour des cas spécifiques.

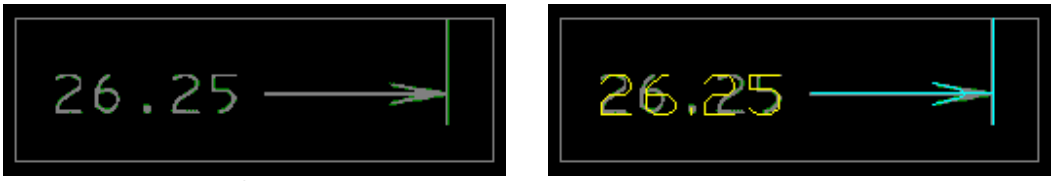
***Note:*** Certains liens peuvent être interprétés comme n'appartenant pas à une ligne hachure lorsqu'EasyDone a des doutes en la matière.

# Paramètres Reconnaissance Flèches

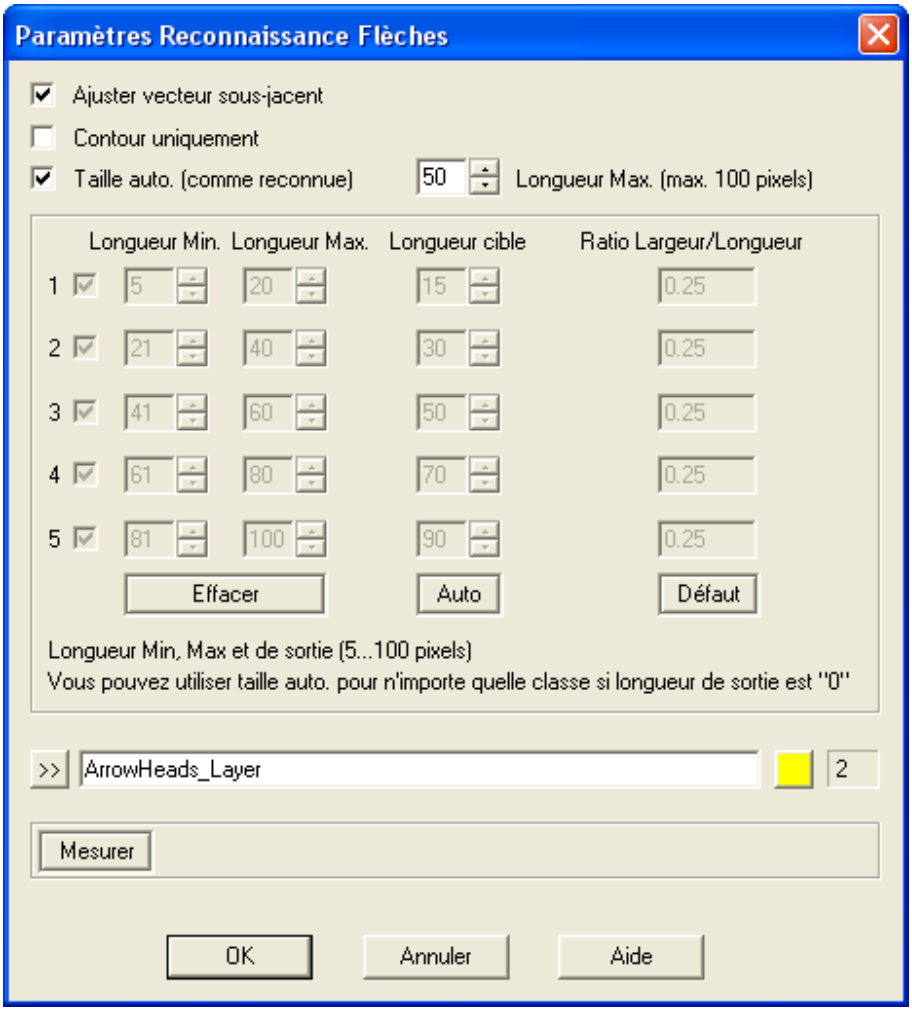
***Note:*** Ce mode est conçu pour la reconnaissance des flèches triangulaires solides uniquement. Les flèches linéaires seront reconnues comme des éléments graphiques (voir illustration).



Reconnaissance de flèche triangulaire solide



Reconnaissance de flèche linéaire




Ajuster vecteur sous-jacent

Cette case à sélectionner active ou désactive l'ajustement automatique du vecteur sous-jacent dans la zone couverte par la flèche.

***Note:*** Si la flèche est trop étroite (quelques pixels de large), l'ajustement n'est pas possible.

Contour uniquement
Si cette option est sélectionnée, seul le contour des flèches sera représenté.

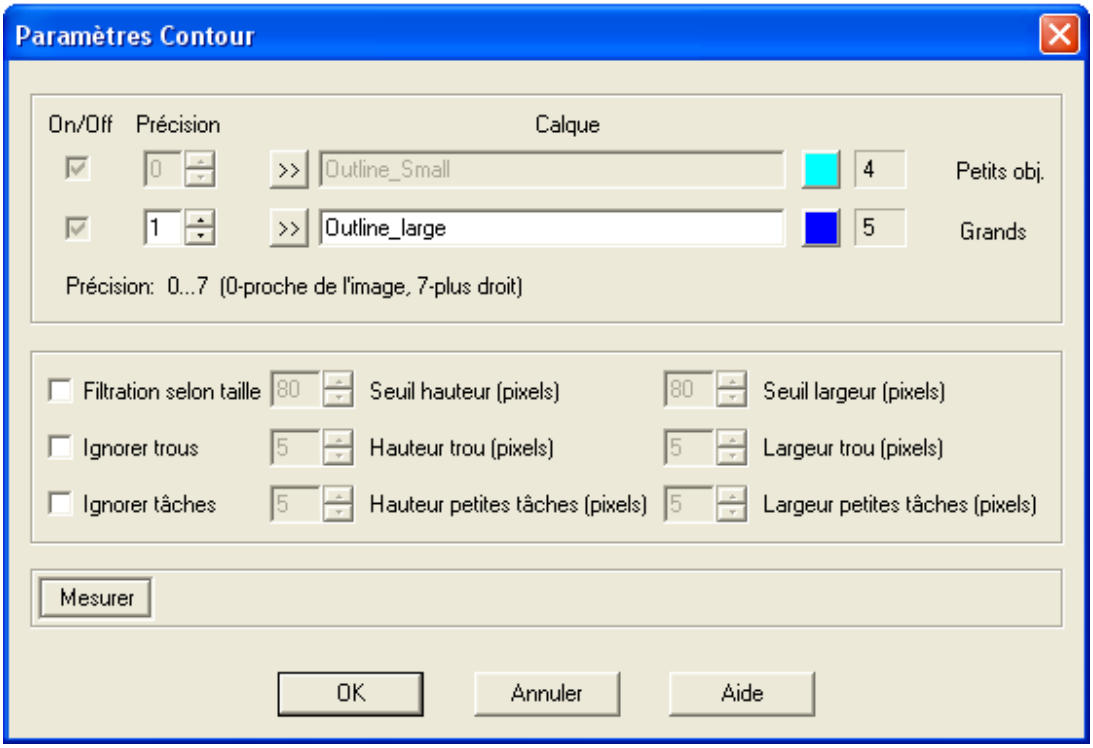
Taille automatique (comme reconnue)
Si cette option est sélectionnée, le tableau des tailles de flèche sera désactivé et la taille reconnue de chaque flèche sera déterminée automatiquement. Dans ce cas le logiciel classe automatiquement toutes les flèches reconnues dans différentes catégories et fournit exactement la même grandeur de flèche pour une même catégorie.

Longueur maximale
Ce paramètre limite la longueur maximale de la flèche lorsque “Taille automatique” est sélectionné. Il est recommandé de ne pas configurer une longueur trop élevée, car le logiciel pourrait être tenter de reconnaître des solides.

**Table des tailles de flèche**
Ce tableau est actif si l’option “Taille automatique” est désactivée et permet de définir des catégories pour chaque taille de flèche. Chaque catégorie définit la longueur reconnue en pixel des flèches, cette longueur sur l’image doit être entre les valeurs minimales et maximales pour cette catégorie, ainsi qu’un rapport largeur / longueur des flèches reconnues.

**ASTUCE:** Ce tableau peut être utilisé de manière partielle en entrant "0" comme longueur cible pour une classe reconnue avec l’option taille automatique.

# Paramètres Contours




Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez configurer les paramètres de la reconnaissance des contours uniquement des textes et objets graphiques de l'image. La reconnaissance des contours uniquement est un mode alternatif qui produit des polylignes du contour des éléments de l'image, textes ou objets graphiques. Notez que vous pouvez utiliser le mode contour en parallèle avec la reconnaissance de texte et objets graphiques, si vous reconnaissez uniquement une partie de l'image et non l'image entière.

### Filtration selon taille

Cette option permet de trier les objets à être reconnus en deux catégories, petits et grands, et de configurer les paramètres définissant ces catégories. Si cette option est désactivée, tous les objets reconnus seront attribués à la catégorie grands solides.
Si cette option est activée, les paramètres de grandeur et de largeur entre les petits et les grands objets sont définis à l'aide de "Seuil hauteur" et "Seuil largeur". Lorsque la hauteur et la largeur de l'objet n'excèdent pas les valeurs des seuils correspondants, l'objet est attribué à la classe des petits solides.

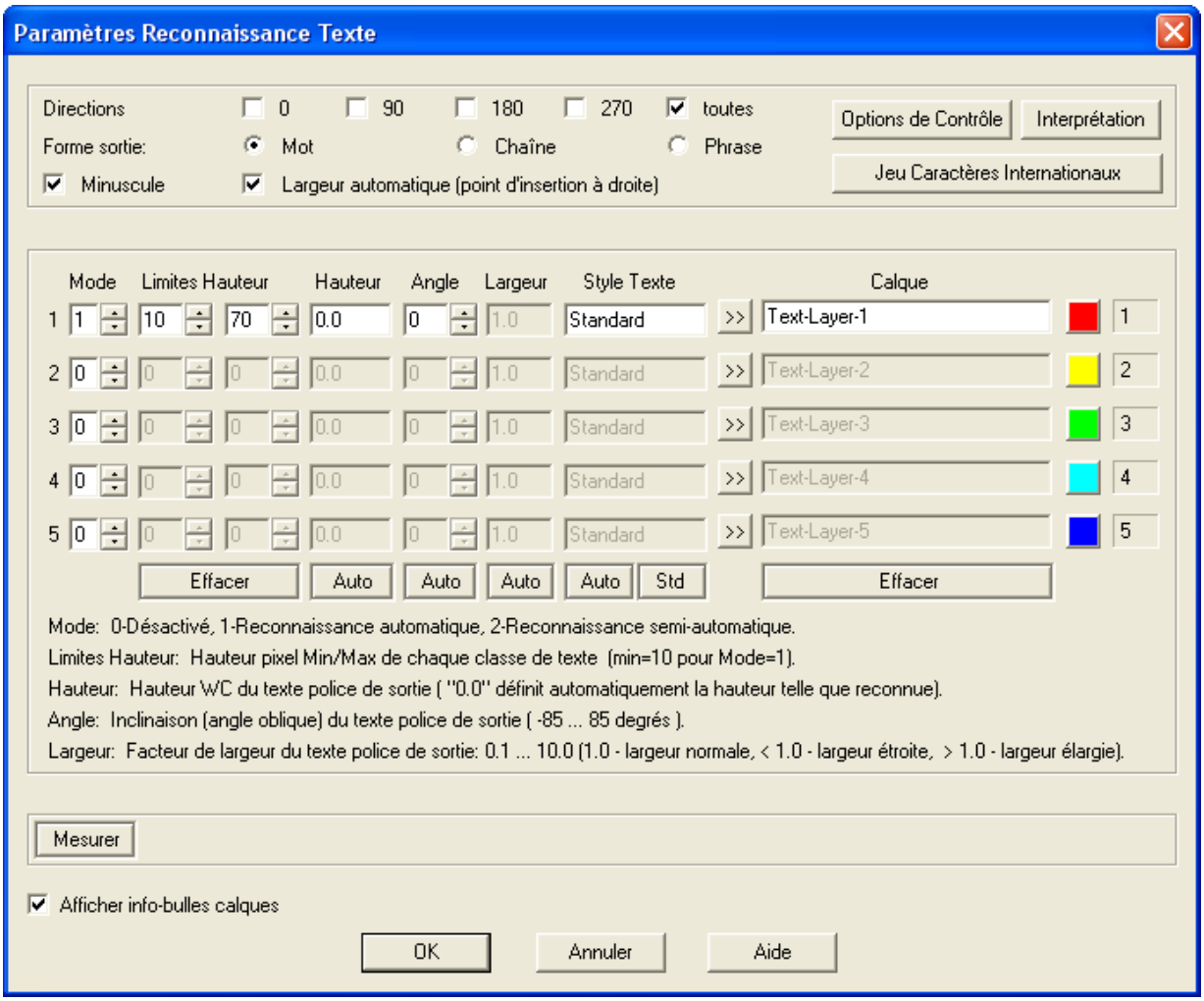
### Ignorer trous

Si les objets ont des trous (par exemple en raison d'une mauvaise qualité de l'image scannée), il est possible d'ignorer ces trous.
La hauteur et la largeur des trous que vous désirez ignorer, sont définies à l'aide des paramètres "Hauteur trou" et "Largeur trou".

### Ignorer taches

Si il y a sur l'image des taches dont vous ne désirez pas reconnaître le contour, vous pouvez les ignorer. La hauteur et la largeur des trous que vous désirez ignorer sont définies à l'aide des paramètres "Hauteur petites taches" et "Largeur petites taches".

# Paramètres Reconnaissance de Texte




## Directions

Ce paramètre définit dans quelle direction EasyDone doit essayer de reconnaître le texte. Vous pouvez sélectionner n'importe laquelle de ces directions, toutefois cela doit correspondre à une direction existante sur le dessin.

Par exemple si votre document a uniquement des textes verticaux à 90 degrés et que vous sélectionnez "toutes", cela peut inutilement réduire la qualité de la reconnaissance, tout particulièrement pour les caractères isolés. Certains caractères isolés pourraient être interprétés dans la mauvaise direction (par exemple un chiffre "6" horizontal est le même caractère qu'un chiffre "9" à 180 degrés, etc.).

Par contre si le document à un texte écrit à 45 degrés et que l'option "toutes" n'a pas été sélectionnée, le logiciel va essayer de reconnaître les textes dans la direction orthogonale et le résultat de la reconnaissance sera erroné.

## Forme sortie

Ce paramètre permet la reconnaissance non seulement de mots isolés mais également de chaînes de mots. L'option "Phrase" est conçue pour les cas particuliers de reconnaissance lorsque la chaîne de caractères se termine par un point. Soyez attentifs au fait que si les options "Chaîne" ou "Phrase" sont sélectionnées, alors seuls le point d'insertion gauche du premier mot et le point d'insertion droit du dernier mot vont être exactement au même endroit que sur l'image originale, contrairement à l'option "Mot". Si les mots reconnus doivent tous exactement coïncider en longueur avec le mot original de l'image, il est alors recommandé d'utiliser la sélection "Mot" et ensuite de créer manuellement les phrases à l'aide de la commande "Chaîne" dans l'Editeur de Résultats de Reconnaissance. Il est également recommandé d'utiliser les sélections "Chaîne" ou "Phrase" pour les cas où les lignes de texte sont écrites trop proches les unes des autres (plus particulièrement si elles ne sont pas horizontales) car EasyDone pourrait accidentellement sauter d'une ligne à l'autre et produire un résultat incorrect.

Minuscule
Cette option définit si EasyDone doit reconnaître les majuscules et les minuscules. La reconnaissance des majuscules est sélectionnée par défaut. Beaucoup de dessins ont des majuscules uniquement et cette option devrait être désélectionnée pour avoir des résultats de reconnaissance plus fiables.

Largeur automatique
Ce paramètre permet l'utilisation du point d'insertion droit d'un texte reconnu (Mot et chaîne). Ce point coïncide avec l'extrémité droite du mot (chaîne) de l'image. Les illustrations ci-dessous montre la différence avec l'option sélectionnée ou non.



Résultat avec l'option sélectionnée



Résultat avec l'option non sélectionnée

Il est recommandé de garder cette option sélectionnée, à moins que vous ne désiriez une différente largeur de police pour chaque catégorie. Veuillez noter qu'il n'est pas possible de changer la largeur des textes reconnus, sans l'option "Largeur automatique" (point d'insertion à droite) sélectionnée, dans l'Editeur de Résultats de Reconnaissance.

**Catégories de texte**
Ce groupe de paramètres permet de définir différents modes de reconnaissance, la hauteur des textes reconnus, la largeur et l'angle d'inclinaison des polices, ainsi que le calque et la couleur des textes pour différentes hauteurs de texte de l'image.

Mode
Ce paramètre spécifie le mode de reconnaissance pour chaque catégorie. La valeur "1" représente la reconnaissance automatique, "2" la reconnaissance semi-automatique, et "0" laissera le texte de la catégorie correspondante sans reconnaissance de texte. Si vous démarrez la reconnaissance texte+graphique, les textes de la catégorie avec une valeur "0" seront reconnus comme graphiques, autrement ils seront ignorés. .
**ASTUCE:** Il peut être utile dans certains cas d'utiliser une combinaison de différents modes. Par exemple, vous pouvez configurer une reconnaissance en mode semi-automatique pour les petits textes (en raison du plus grand taux de probabilité d'erreurs de reconnaissance) et un mode de reconnaissance automatique pour les autres catégories.

Limites Hauteur
Vous pouvez ici définir pour chaque catégorie la hauteur minimale et la hauteur maximale en pixels du texte de l'image à reconnaître. Soyez prudent lorsque vous définissez une grande limite supérieure du texte car les chances d'avoir des petits objets graphiques interprétés comme texte augmente grandement.

Hauteur **(police)**
Ce paramètre permet d'obtenir une taille de texte reconnu. Si vous connaissez la taille que doit avoir vos textes reconnus en coordonnées générales (WC), vous pouvez à l'aide de ce paramètre la définir pour chaque catégorie. Si vous n'avez pas besoin de cette fonction, vous pouvez configurer ce paramètre à zéro et la hauteur des textes reconnus sera définie automatiquement en fonction de la hauteur du texte original de l'image.

**ASTUCE:** Si vous configurez ce paramètre avec certaines valeurs autres que zéro, tous les mots de la catégorie correspondante auront exactement la même hauteur une fois reconnus, autrement chaque mot aura sa propre hauteur de texte selon la hauteur sur l'image.

Angle **(angle oblique police)**
Ce paramètre spécifie l'angle oblique de la police du texte reconnu et peut avoir une valeur positive ou négative. Si la valeur est négative, le texte sera incliné vers la gauche. Si la valeur est positive, le texte sera alors incliné vers la droite. Voir les illustrations ci-dessous.



Angle oblique -20 degrés


Angle oblique -45 degrés



Angle oblique +20 degrés


Angle oblique +45 degrés

Largeur **(police)**
Ce paramètre est actif uniquement si le paramètre “Largeur automatique” n’est pas sélectionné. Il permet de spécifier le facteur d’expansion du texte reconnu. Une valeur de moins de 1.0 va condenser le texte, une valeur de plus de 1.0 va l’élargir.

Style Texte
Ce paramètre définit le nom du style de texte qui sera attribué au texte reconnu de la catégorie correspondante. Si le dessin ne possède pas ce style de texte, EasyDone va le créer. Vous pouvez utiliser différents styles de texte pour différentes catégories pour attribuer la police désirée au texte reconnu de la catégorie correspondante (voir le chapitre “Processus de Reconnaissance/Attribuer différentes Polices de Texte”).

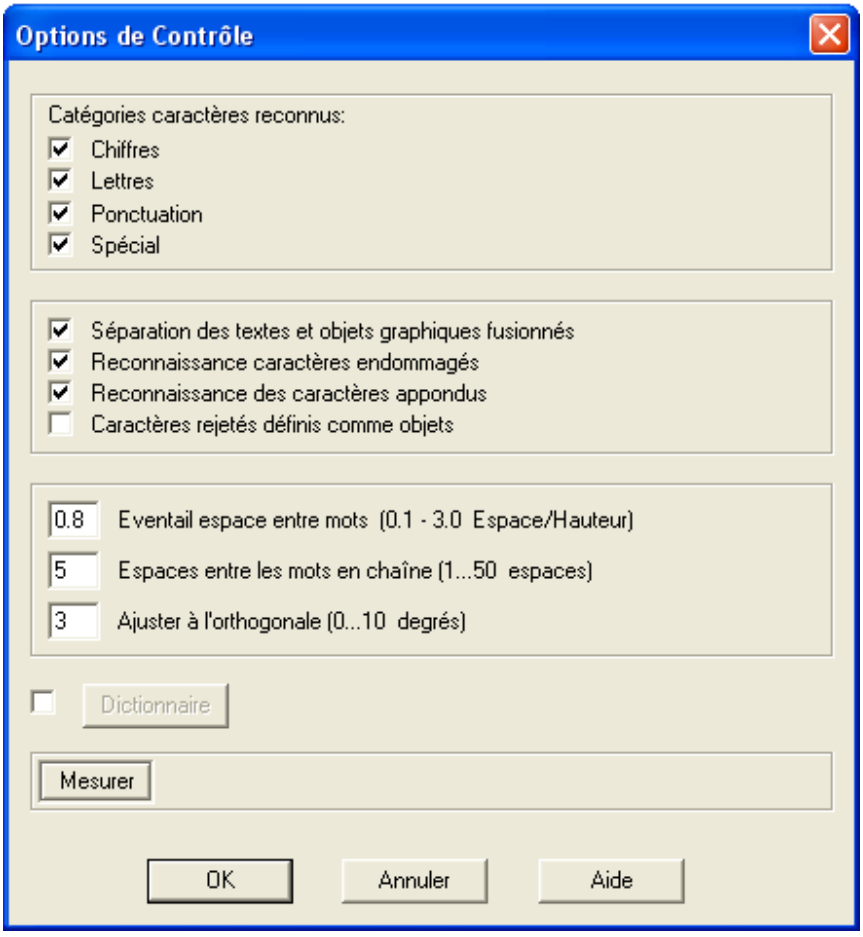
**Options de Contrôle**
Ce bouton permet d’ouvrir la boîte de dialogue "Options de Contrôle" dans laquelle vous pouvez configurer des paramètres supplémentaires pour la reconnaissance de texte.

**Interprétation**
Ce bouton ouvre la boîte de dialogue "Interprétation" dans laquelle se trouve des paramètres supplémentaires de reconnaissance de texte.

**Jeu Caractères Internationaux**
Ce bouton ouvre la boîte de dialogue "Jeu Caractères Internationaux" dans laquelle vous pouvez activer la reconnaissance des caractères non anglophones (voir chapitre "Processus de Reconnaissance/Reconnaissance des Caractères non anglophones"). Veuillez noter que la reconnaissance de ces caractères est par défaut (après installation) désactivée.

**Bouton mesurer**
Cette commande est utilisée pour mesurer la hauteur, largeur et angle oblique des objets de l’image. La mesure en pixels et en coordonnées générales va apparaître au bas de la boîte de dialogue. Ces valeurs peuvent être requises pour configurer certains paramètres des textes et objets graphiques. Voir le chapitre “Opérations Supplémentaires/Menu “Mesurer taille” pour un descriptif de l’utilisation des commandes.

# Paramètres Reconnaissance de Texte: Options de Contrôle




## Catégories caractères reconnus

Les options suivantes peuvent être sélectionnées pour la reconnaissance:

| | |
|---|---|
| "Chiffres" | 1234567890 |
| "Lettres" | ABCDEFGHIJKLIMNOPQRSTUVWXYZ |
| "Ponctuation" | ,.'";:?! |
| "Spécial" | #%&*()-_+=[]\| /<> |

Lorsqu'une option n'est pas sélectionnée, le logiciel ne va pas considérer les caractères de la catégorie correspondante comme objet pour la reconnaissance. Par exemple si un document ne contient que des nombres, le paramètre "Chiffres" peut être sélectionné et tous les autres non sélectionnés afin de garantir une reconnaissance plus rapide et plus fiable.

## Séparation des textes et objets graphiques fusionnés

Ce paramètre permet la reconnaissance des caractères touchant des objets graphiques. Si cette option n'est pas sélectionnée, alors des caractères seront reconnus comme objets graphiques. Voir les illustrations ci-dessous.




Paramètre sélectionné



Paramètre non sélectionné

### Reconnaissance des caractères endommagés
Cette option permet la reconnaissance de caractères endommagés contenant jusqu'à trois espaces chacun.

### Reconnaissance des caractères appondus
Cette option permet la reconnaissance de caractères appondus (jusqu'à trois caractères).

### Caractères rejetés définis comme objets
Ce paramètre détermine ce que le logiciel doit faire avec les rejets (un rejet se produit lorsque le logiciel n'a pas pu reconnaître un caractère avec fiabilité).
Lorsque l'option n'est pas sélectionnée, un rejet sera marqué par le caractère "~" (tilde) afin d'aider à le localiser et l'éditer avec l'Editeur de Résultats de Reconnaissance.
Lorsque l'option est sélectionnée, le caractère non reconnu sera interprété comme parasite ou (dans le cas de Reconnaissance texte+graphique) comme objet graphique.

### Eventail espace entre mots
Ce paramètre permet de configurer le maximum d'espaces entre les caractères (par rapport à leur hauteur) pour que ceux-ci soient reconnus comme un seul mot. Le paramètre peut avoir une valeur comprise entre "0.1" et "3.0", toutefois pour la majorité des images une valeur de "0.8" est recommandée.
Si trop de mots sont séparés lors de la reconnaissance, il est nécessaire d'augmenter la valeur de ce paramètre. Si trop de mots sont au contraire joints ensemble, il est nécessaire de diminuer cette valeur. Toutefois il n'est pas recommandé de changer la valeur de "0.8" sauf nécessité car cette valeur a toujours démontrée les meilleurs résultats lors de nombreux tests.

### Espaces entre les mots en chaîne
Ce paramètre définit le nombre maximum d'espaces entre les mots d'une même chaîne si les options "Chaîne" ou "Phrase" sont sélectionnés dans la boîte de dialogue Paramètres Reconnaissance de Texte.
Si le nombre d'espaces entre les mots excède la valeur configurée, la première phrase sera terminée et la seconde sera débutée dès le mot suivant.

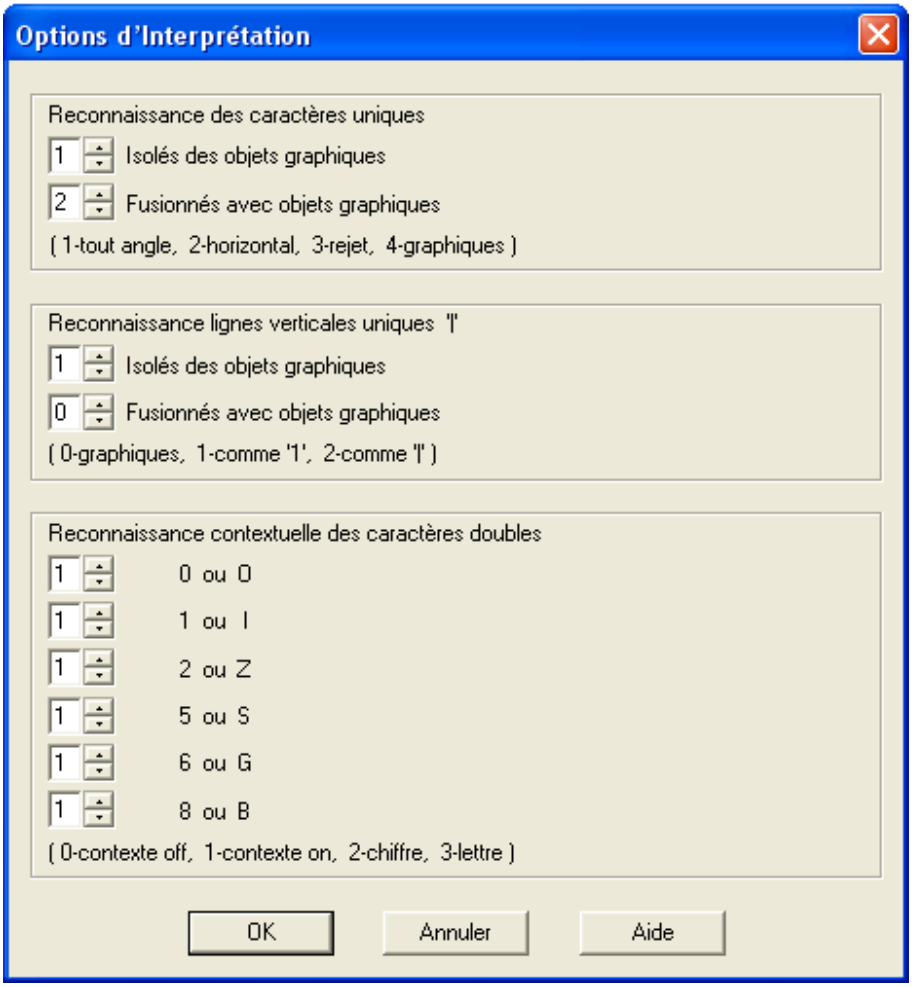
### Ajuster à l'orthogonale
Ce paramètre permet d'ajuster les textes reconnus à la verticale ou à l'horizontale. La valeur peut être comprise entre 0 et 10 degrés. Si le texte reconnu dévie de l'axe horizontal ou vertical d'un angle inférieur à la valeur configurée, le texte sera alors pivoté pour être sur un axe vertical ou horizontal.

**Coche Dictionnaire**
Permet d'activer ou désactiver l'utilisation du dictionnaire.

**Bouton dictionnaire**
Ce bouton ouvre la boîte de dialogue "Dictionnaire de la Reconnaissance de Texte" qui permet de configurer des paramètres tels la fonction de correction semi-automatique des erreurs et rejets à l'aide d'un dictionnaire personnalisé.

**Bouton mesurer**
Cette commande est utilisée pour mesurer la hauteur, largeur et angle oblique des objets de l'image. La mesure en pixels et en coordonnées générales va apparaître au bas de la boîte de dialogue. Ces valeurs peuvent être requises pour configurer certains paramètres des textes et objets graphiques. Voir le chapitre "Opérations Supplémentaires/Menu "Mesurer taille" pour un descriptif de l'utilisation des commandes.

# Paramètres Reconnaissance de Texte: Options d'Interprétation




Reconnaissance des caractères uniques

Ce paramètre définit ce que le logiciel doit faire avec un caractère unique dans les deux cas suivants: lorsque ce caractère est isolé des autres objets graphiques et lorsqu'il est fusionné avec ces objets graphiques.

Une des quatre options suivantes peut être sélectionnées:

"1" – Reconnaître avec comme direction l'option "Toutes" (voir chapitre "Paramètres Reconnaissance de Texte");

"2" – Reconnaître dans la direction horizontale (de gauche à droite);

"3" – Marquer comme rejet;

"4" – Interpréter comme parasite ou reconnaître comme objet graphique (dans le cas d'une reconnaissance texte+graphique).

Reconnaissance lignes verticales unique "|"

Ce paramètre définit ce que le logiciel doit faire avec une ligne verticale unique "|" lorsqu'elle est isolée des objets graphiques et lorsqu'elle est fusionnée avec des objets graphiques.

Une des deux options suivantes peut être sélectionnées:

"0" - Interpréter comme parasite ou reconnaître comme objet graphique (dans le cas d'une reconnaissance texte+graphique);

"1" – Reconnaître comme "1";

"2" – Reconnaître comme "I".

Reconnaissance contextuelle des caractères doubles

Ce paramètre met séparément le mode d'interprétation contextuelle pour les paires de "jumeau" suivantes:

"0" ou "O"
"1" ou "I"
"2" ou "Z"
"5" ou "S"
"6" ou "G"
"8" ou "B"

Vous avez le choix entre les options suivantes:
"0" – Contexte désactivé, la reconnaissance contextuelle des caractères doubles n'est pas utilisée;
"1" – Contexte activé, la reconnaissance contextuelle des caractères doubles est utilisée;
"2" – Une lettre sera toujours remplacée par un chiffre correspondant ("S" par "5", "G" par "6" et ainsi de suite);
"3" – Un chiffre sera toujours remplacé par une lettre correspondante ("5" par "S", "6" par "G" et ainsi de suite).

La valeur "1" est recommandée.

# Dictionnaire de la Reconnaissance de Texte

Cette option permet au logiciel de corriger le résultat de la reconnaissance de texte en utilisant un dictionnaire personnalisé qui est en fait un fichier texte préparé par l'utilisateur avec un programme de traitement de texte quelconque comme par exemple Notepad.
L'utilisation d'un dictionnaire personnalisé peut accroître la fiabilité de la reconnaissance de texte des documents qui ont une construction des textes prédéfinie par l'utilisateur, comme par exemple des spécifications techniques, des relèvements SIT (GIS), etc.

Le dictionnaire contient des mots ou trames de mots qui seront comparés avec les mots reconnus. Lorsque les mots ou trames de mots correspondent au résultat de la reconnaissance, les trames seront utilisées pour les corrections automatiques ou les rejets. Le dictionnaire peut comprendre jusqu'à 512 lignes, chacune d'elles correspondant à un mot ou trame de mots.

Chaque ligne a un format X <Y> débutant à la première position.

Les valeurs pour "X" peuvent inclure:
"1" - pour une correspondance "vague";
"2" - pour une correspondance "moyenne";
"3" - pour une correspondance "précise" (avec un minimum de non correspondances);
"0" - pour ignorer la ligne.
La valeur "X" suivie par un espace et la trame pour "Y" entre les signes: "<" et ">".

La trame "Y" consiste en des caractères sans aucun espace entre eux.
***Note:*** N'utilisez pas de lettre minuscule pour les trame "Y".
Pour qu'un mot ou une trame corresponde à un mot reconnu, il est nécessaire que tous les caractères de la trame correspondent aux caractères de la trame et ce dans le même ordre.

Les caractères spéciaux suivants peuvent être utilisés dans une trame:
"^" représente "N'importe quel chiffre";
"|" représente "N'importe quelle lettre";
"~" représente "N'importe quel caractère".

**Un exemple de fichier pour un dictionnaire**

Le dictionnaire suivant a été utilisé pour une reconnaissance plus fiable d'images où les mêmes mots étaient souvent présents.
1 <PUISSANCE>
1 <APPAREIL>
1 <CHAMP>
1 <CODE>
1 <DE>
1 <PHYS>
1 <EQUIPEMENT>
1 <DWG:>
1 <HTR>
1 <OU>
1 <ISSUE****>
1 <****REVISE>
1 <ROUTE:>
1 <DIRECT>
1 <POUR>
1 <X1073C>
1 <NO/C>
1 <PIF-^-^^>
1 <PIF-^-^>
1 <PIF-^>
1 <E19-36>
1 <MINI>
1 <CTL>
1 <CG>
1 <STA>

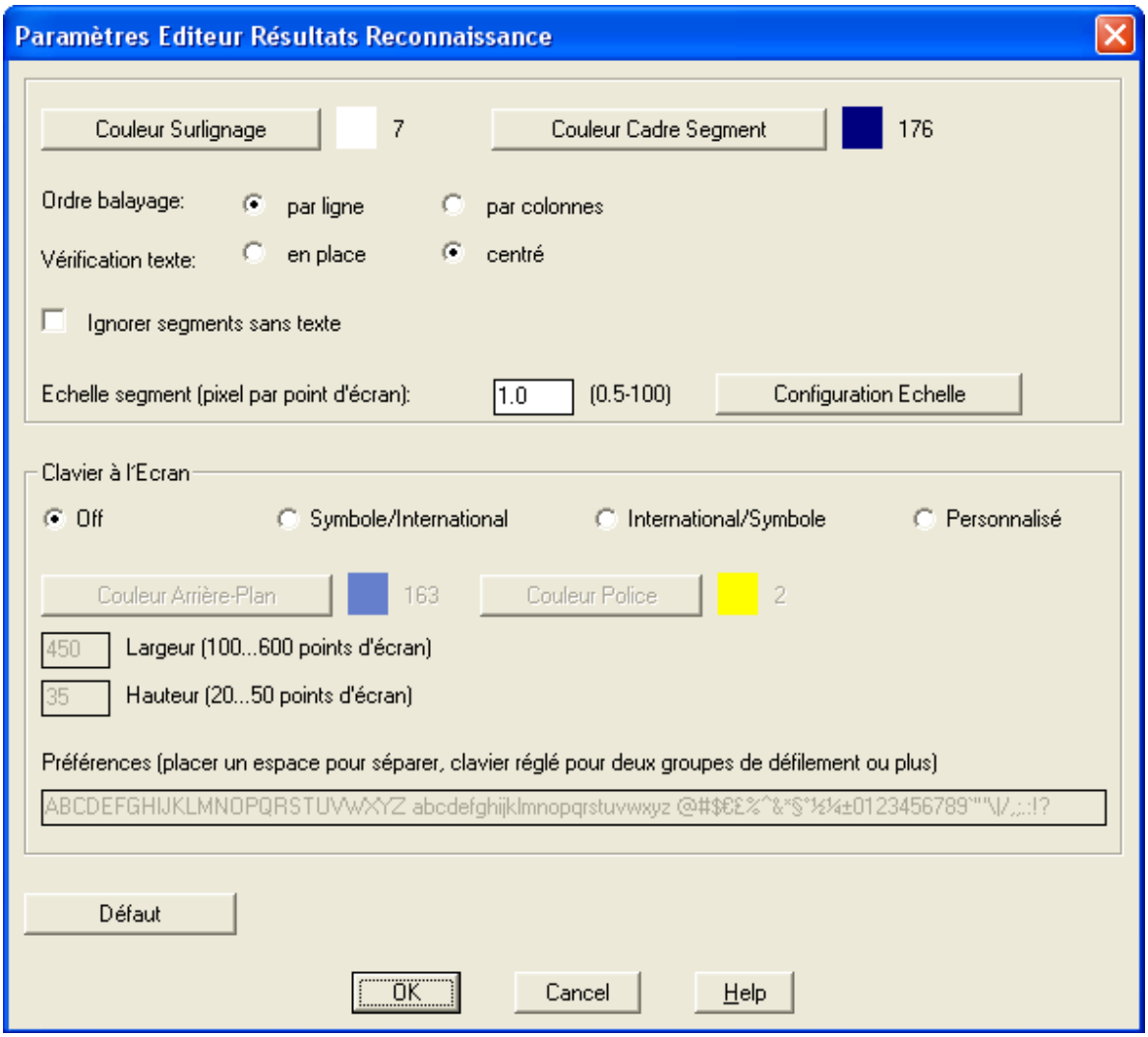
1 <E25>
1 <RECEPTACLE>
1 <CIRCUIT>
1 <NOMBRE>
1 <CABLE>
1 <FIL>
1 <TAILLE>
1 <SPEC>
1 <SYSTEME>
1 <LONGUEUR>

Un fichier dictionnaire permet également à l'utilisateur de personnaliser certains contextes sémantiques. L'exemple suivant va fonctionner pour des images qui ne contiennent aucun mot avec la lettre "B" à la fin.

1 <^^8>

La ligne ci-dessus, ajoutée à un fichier dictionnaire, va automatiquement changer un caractère reconnu comme un "B" en un chiffre "8" pour tous ces mots.

# Paramètres Editeur Résultats Reconnaissance




Couleur Surlignage

Ce paramètre définit la couleur utilisée pour le surlignage des textes qui ont déjà été corrigés et/ou édités. La couleur blanche est recommandée si l'image est grise.

Couleur Cadre Segment

Ce paramètre définit la couleur utilisée en mode SEGMENT pour le cadre des segments. Il est recommandé de sélectionner cette couleur de manière à ne pas être confondue avec les lignes des objets graphiques reconnus (couleur recommandée 176). Cette couleur est aussi utilisée pour le surlignage lors des opérations "Follow Polyline", lorsque vous passez de la polyligne suivie à d'autres objets afin de les éditer.

Ordre balayage

Choisissez entre "par ligne" et "par colonnes" afin de sélectionner l'ordre dans lequel les segments seront affichés en mode SEGMENT.

Vérification texte

Ce paramètre définit comment les entités textes seront affichées en mode AutoTexte lors de la vérification et l'édition.
"en place" - une nouvelle fenêtre est utilisée afin d'afficher à l'écran plus d'une entité texte pour ensuite les surligner une par une sans avoir à changer la vue courante.
"centré" – Une nouvelle fenêtre est utilisée afin de placer toutes les entités textes au centre de l'écran (recommandé).

Ignorer segments sans texte
Lorsque vous travaillez en mode SEGMENT, cette option permet d'ignorer certains segments qui ne contiennent aucun texte reconnu.

***Note:*** Le premier segment affiché en mode SEGMENT est toujours le segment situé en haut à gauche même si celui-ci ne contient pas de texte, objet graphique ou image du tout (ceci est nécessaire pour initialiser le mode SEGMENT).

Echelle segment
Ce paramètre, représenté en pixel par point d'écran, définit la taille des segments lorsque vous travaillez en mode SEGMENT.
Il est recommandé d'éviter un agrandissement inutile car cela peut accroître dramatiquement le nombre de segments affichés. Habituellement la valeur la plus appropriée est "1.0" (un pixel image par point d'écran).
**ASTUCE:** Si vous désirez placer tout le dessin dans un seul segment, vous pouvez utiliser une très grande valeur (le maximum est "100.0").

Configuration Echelle
Vous pouvez utiliser ce paramètre afin de configurer le paramètre échelle automatiquement, selon l'échelle de la vue courante. La vue courante (partie du dessin visible à l'écran) sera considérée comme un seul segment, dès lors l'échelle du segment sera réglée en fonction de cette vue.
Vous pouvez zoomer la vue courante jusqu'à l'échelle désirée, ensuite ouvrir la boîte de dialogue Paramètres de l'Editeur de Résultats de Reconnaissance et utiliser l'option "Configuration échelle".

Lorsque vous pressez le bouton "Configuration échelle", la boîte de dialogue disparaît temporairement et le message suivant apparaît dans la ligne de commande:

**Echelle courante (pixels par point d'écran) : xxx**
**[SCALE]Value/Quit/<Save_scale>**

Si vous désirez enregistrer la vue courante, simplement pressez entrée ou le bouton droit de la souris. Si vous désirez ajuster la vue courante, taper "v" pour sélectionner "value" (valeur) et ensuite entrez la nouvelle valeur de l'échelle. La vue courante sera alors changée en fonction de cette nouvelle valeur et vous pourrez alors l'enregistrer (save_scale) ou la modifier à nouveau.

**Clavier à l'Ecran**
Le "Clavier à l'écran" est un outil auxiliaire qui vous permet de sélectionner certains caractères à l'aide de la souris plutôt que de les taper au clavier (voir illustration ci-dessous).




La particularité de ce clavier à l'écran est qu'il permet d'insérer directement les caractères et symboles qui ne sont pas habituellement présents sur les claviers. Le clavier à l'écran peut également être utile si le texte reconnu contient beaucoup d'erreurs ou de rejets, car vous n'avez pas besoin de passer de la souris au clavier pour vérifier le résultat de la reconnaissance.

Pour appeler ce clavier à l'écran pour le mot surligné, vous pouvez cliquer certains caractères (si vous êtes sur le point de les éditer) ou l'espace entre les caractères (si vous êtes sur le point d'insérer un nouveau caractère) et ensuite déplacer le curseur de la souris sur le haut ou le bas du cadre du texte surligné. Le clavier à l'écran va apparaître au-dessus (au-dessous) du cadre dans la même direction. Pour masquer le clavier à l'écran, simplement déplacez le curseur en dehors du clavier.

**ASTUCE:** Si vous cliquez un caractère ou sélectionnez un groupe de caractères à l'intérieur du mot surligné, il est recommandé de cliquer une deuxième fois afin de confirmer votre sélection (dans ce cas le cadre de sélection interne devient traitillé, comme illustré ci-dessus). Si vous ne confirmez pas votre sélection et essayez d'appeler le clavier à l'écran, un mouvement de la souris peut faire changer la sélection.

Le jeu de caractères disponibles avec le clavier à l'écran peut être divisé en plusieurs groupes afin de réduire la taille du clavier. Afin de passer d'un groupe de caractères à un autre, pressez sur le bouton droit de la souris. Le premier groupe réapparaîtra après le dernier groupe.

EasyDone est fourni avec deux jeux de caractères prédéfinis que vous pouvez sélectionner avec le bouton correspondant. Vous pouvez également définir vos propres jeux de caractères. Si vous cliquez sur le bouton "Personnaliser", ensuite éditez le champ "Personnalisation" et vous pouvez tapez dans ce champ votre propre jeu de caractères. Pour diviser votre jeu en plusieurs groupes, séparez chaque groupe par un espace.

# Mode Sélectif

Le mode Sélectif est un des deux modes principaux dans lesquels l'Editeur de Résultats de Reconnaissance travaille (l'autre étant le mode Segment). En mode Sélectif vous pouvez cliquer sur n'importe quel objet reconnu (texte, polyligne, solide ou cercle) pour ensuite l'éditer avec les commandes de l'Editeur de Résultats de Reconnaissance. Vous pouvez également démarrer certaines opérations en mode Sélectif (la différence entre les termes "commande" et "opération" est qu'une "commande" implémente habituellement une action d'édition unique, alors qu'une "opération" est le plus souvent une sorte de sous processus d'édition indépendant).

Afin de démarrer l'Editeur de Résultats de Reconnaissance en mode Sélectif, vous pouvez utiliser le menu "EasyDone/Editeur de Résultats de Reconnaissance/Mode Sélectif" ou le bouton correspondant de la barre EasyDone (voir ci-dessous).



Après cela le message suivant apparaît sur la ligne de commande:

**[SELECTIVE]Amend_corners/String/Obj/Zoom/couNt/Help/Esc**

Amend_corners est une opération (automatique ou interactive) d'édition d'objets graphiques pour une amélioration des lignes reconnues qui requièrent un ajustement orthogonal ou ont des distorsions dans les coins. Afin de démarrer cette opération, tapez "**a**" au clavier.

String est une opération d'édition de texte qui permet d'assembler des mots reconnus isolément (ou des chaînes) en une seule chaîne de mots représentant une seule entité texte. Pour démarrer cette opération, tapez "**s**" au clavier.

Obj est une opération d'édition qui permet l'insertion de nouvelles entités AutoCAD, tels que texte, polyligne, solide ou cercle. L'avantage d'utiliser cette opération au lieu des commandes AutoCAD similaires est que les objets insérés sont attribués à la catégorie correspondante, définie dans les Paramètres de Reconnaissance. Tapez "**o**" au clavier pour lancer cette opération.

Zoom est une réplique de la commande AutoCAD "Zoom Temps réel". Ceci permet d'utiliser les commandes zoom et panoramique sans avoir à quitter le mode Sélectif. Afin d'invoquer cette commande, tapez "**z**" au clavier. Pour quitter la commande **Zoom** pressez le bouton droit de la souris et ensuite sélectionnez **Quitter** dans le menu déroulant.

couNt est une commande pour afficher les statistiques du nombre d'objets reconnus sur l'ensemble du dessin et quelle proportion a déjà été reconnue ou éditée. Pour démarrer cette commande tapez "**n**" au clavier.

Pour quitter le mode Sélectif, tapez Esc ou "**e**" au clavier.

Si vous voulez désactiver le surlignage des objets marqués comme déjà contrôlés ou édités, vous devez enlever les marques d'édition précédentes, sans quoi ces objets seront surlignés à chaque fois que vous démarrez en mode Sélectif ou Segment. Vous pouvez pour cela utiliser le menu "EasyDone/Editeur de Résultats de Reconnaissance/Enlever marques" le bouton correspondant de la barre d'outils EasyDone (voir ci-dessous).



Après cela la boîte de dialogue "Enlever les marques d'édition" s'affiche. Vous pouvez spécifier dans cette boîte de dialogue l'enlèvement ou la remise à zéro des marques d'édition et/ou l'effacement des contours des solides.

La remise à zéro des marques d'édition désactive le surlignage des objets édités et permet le démarrage du mode Segment depuis le début. L'enlèvement des marques d'édition efface du dessin toutes les données issues de l'Editeur de Résultats de Reconnaissance. Veuillez noter que si vous appliquez cette option vous ne pourrez plus utiliser l'Editeur de Résultats de Reconnaissance sur ce dessin.

Effacer les contours des solides retient le solide uniquement sous la forme d'une hachure SOLIDE (chaque solide est reconnu dans EasyDone comme une hachure plus une polyligne du contour et des trous si présents). Veuillez noter que si vous appliquez cette option vous ne pourrez plus utiliser l'Editeur de Résultats de Reconnaissance pour l'édition de solides sur ce dessin.

# Mode Segment

Le mode Segment est un des deux principaux modes dans lesquels l'Editeur de Résultats de Reconnaissance travaille (l'autre étant le mode Sélectif). En mode Segment, le logiciel divise automatiquement le dessin en une suite de segments adjacents qui seront affichés un à un afin de permettre la vérification des résultats de la reconnaissance et l'édition de ces résultats si nécessaire. La raison de cette division en segments est qu'il est généralement difficile de voir tous les détails des objets reconnus d'un dessin sans avoir à agrandir la vue. Le mode Segment permet, au contraire, de sélectionner une taille de segment appropriée, ainsi vous pouvez vérifier et éditer tous les objets d'un segment sans avoir à changer la vue courante (voir chapitre "Paramètres Editeur de Résultats de Reconnaissance" pour de plus amples informations sur la façon de configurer la taille d'un segment). Le second avantage du mode Segment est que tous les segments sont affichés séquentiellement, ainsi vous pouvez être sûr que rien n'échappe à la vérification et rien n'est vérifié deux fois. Le troisième avantage est que le mode Segment a un sous mode, "AutoText", qui permet l'affichage un par un de tous les textes du segment afin de les vérifier et de les éditer si nécessaire.
En plus du sous mode "AutoText" vous pouvez cliquer sur n'importe lequel des objets reconnus et ensuite l'éditer grâce aux commandes de l'Editeur de Résultats de Reconnaissance, de la même manière qu'en mode Sélectif.

Pour démarrer l'Editeur de Résultats de Reconnaissance en mode Segment, vous pouvez utiliser le menu "EasyDone/Editeur de Résultats de Reconnaissance/Mode Segment" ou le bouton correspondant de la barre d'outils EasyDone (voir ci-dessous).



Après cela le message suivant s'affiche sur la ligne de commande:

**[Définir zone d'édition]Whole_image/New/<Whole_image>**

Si vous désirez démarrer le mode segment sur une certaine partie du dessin (sélection New), tapez "**n**" et pressez Entrée, ou alors pressez entrée ou le bouton droit de la souris pour la sélection par défaut Whole_image (Image entière).

Après avoir effectué votre sélection, le message suivant apparaît dans la ligne de commande:

**[SEGMENT]auto_Text/String/Obj/Zoom/Change_scale/vieW_done/View_seg/Back/couNt/Help/Esc**

La commande auto_Text permet le démarrage du sous mode "AutoText" sur le segment courant. Si vous le fermez avant que tous les textes du segment ont été affichés (vous n'avez pas besoin du mode Auto Texte pour d'autres cas car il démarre automatiquement lorsque vous vous déplacez et pressez Entrée ou le bouton droit de la souris). Afin de lancer cette commande, tapez "**t**" sur votre clavier.

String (Chaîne) est une opération d'édition de texte, qui permet de joindre des mots reconnus (ou une chaîne de mot) en une seule chaîne qui sera présentée dans les résultats de la reconnaissance comme une seule entité texte. Pour invoquer cette opération, tapez "**s**" sur le clavier.

Obj est une opération d'édition qui permet l'insertion d'entités AutoCAD comme les textes, polylignes, solides et cercles. L'avantage d'utiliser cette commande en lieu et place de la commande AutoCAD est que les objets insérés se verront attribuer une catégorie correspondante, définie dans les paramètres de reconnaissance. Tapez "**o**" au clavier pour lancer cette commande.

Zoom est juste une réplique de la commande AutoCAD "Zoom en temps réel". Cette commande permet le zoom et le panoramique sans avoir à quitter le mode segment. Afin de démarrer la commande, tapez "**z**" au clavier. Pour quitter la commande **Zoom**, pressez le bouton droit de la souris et sélectionnez **Quitter** dans le menu déroulant.
***Note:*** A l'instar de la même commande dans le mode sélectif, vous pouvez utiliser Zoom uniquement pour parcourir le dessin parce que, une fois que vous avez quitté la commande, le mode segment retourne automatiquement au segment courant. Si vous désirez vous déplacer à un endroit en dehors du segment courant et modifier quelque chose, vous pouvez utiliser les barres de défilement et la commande "Change_scale" (voir ci-dessous).

Change_scale est une commande de visualisation qui permet de changer l'échelle de la vue courante dynamiquement. Notez que cette "échelle" n'a aucune relation avec l'échelle du segment et ne l'affecte pas. Tapez "**c**" sur votre clavier afin de lancer la commande.

vieW_done est une commande de visualisation qui permet de voir l'ensemble du dessin avec les segments déjà contrôlés et les entités vérifiées ou modifiées en évidence. Vous pouvez également voir la position du segment courant sur le dessin. Afin de lancer cette commande, tapez "**w**" au clavier. Pressez Entrée ou le bouton droit de la souris afin de retourner au segment courant.

View_seg repositionne la vue sur le segment courant. Cette commande peut être utilisée si vous avez déplacé la vue en dehors du segment courant à l'aide de la commande Change_échelle ou des barres de défilement. Tapez "**v**" sur votre clavier.

Back est une commande qui permet de retourner au segment précédent. Pour démarrer cette commande, tapez "**b**" au clavier.

couNt affiche les statistiques du nombre d'objets reconnus du dessin entier et quelle proportion a déjà été vérifiée ou modifiée. Inclus également le nombre total de segments et le nombre de segment déjà vérifiés ou modifiés. Pressez "**n**" sur votre clavier.

Le mode segment démarre toujours dans le coin supérieur gauche, même si celui-ci ne contient pas de texte, graphique ou image reconnus. Lorsque le programme débute un nouveau segment, le choix vous est donné entre: démarrer le sous mode "AutoText" ou cliquer sur un objet et l'éditer.

Vous devez pressez Entrée ou le bouton droit de la souris afin de démarrer le sous mode "AutoText". Lorsque le sous mode "AutoText" est complété (toutes les entités du segment courant sont affichées) le programme affiche à nouveau l'ensemble du segment. Vous pouvez alors cliquer sur un objet et l'éditer ou passer au prochain segment. Pour passer au prochain segment, vous devez presser Entrée ou le bouton droit de la souris. Lorsque le programme passe au segment suivant, le segment précédent est mis en évidence à l'aide d'une grille. Tous les objets entièrement situés dans le(s) segment(s) vérifié(s) sont alors surlignés avec la couleur définie dans les Paramètres de l'Editeur de Résultats de Reconnaissance. Ces aides pour la visualisation des objets déjà vérifiés ou modifiés vont demeurer jusqu'à que vous quittiez l'Editeur de Résultats de Reconnaissance.

Lorsque vous avez vérifié tous les segments, le mode segment se ferme automatiquement. Si vous désirez terminer le mode segment avant cela, pressez ESC ou tapez "**e**" au clavier.

Si vous voulez démarrer le mode segment depuis le début du dessin qui a déjà été édité en mode segment ou mode sélectif, vous devez d'abord effacer toutes les marques d'édition. Vos pouvez pour cela utiliser le menu "EasyDone/Editeur de Résultats de Reconnaissance/Enlever marques d'édition" ou le bouton correspondant dans la barre d'outils EasyDone (ci dessous).



Après cela la boîte de dialogue "Enlever les marques d'édition" va s'ouvrir. Vous pouvez spécifier dans cette boîte de dialogue l'enlèvement ou la remise à zéro des marques d'édition et/ou l'effacement des contours des solides.

La remise à zéro des marques d'édition enlève tous les surlignages des objets déjà édités et permet le démarrage du mode segment depuis le début.

L'enlèvement des marques d'édition efface du dessin toutes les données relatives à l'Editeur de Résultats de Reconnaissance. Notez que si vous utilisez cette option, vous serez incapable d'utiliser à nouveau l'Editeur de Résultats de Reconnaissance sur ce dessin.

L'effacement des contours des solides garde uniquement la partie trame des solides (Les solides sont habituellement reconnus comme trame plus leur contour et les trous si présents). Notez que si vous utilisez cette option, vous serez incapable d'utiliser à nouveau l'Editeur de Résultats de Reconnaissance pour l'édition de solides sur ce dessin.

# Edition de Texte

Afin de rendre une entité disponible pour l'édition, vous devez la cliquer à l'aide du bouton gauche de la souris. Après cela l'entité sélectionnée sera marquée avec un cadre tel qu'illustré ci dessous.




Si vous cliquez sur l'entité texte en mode sélectif, le message suivant apparaît dans la ligne de commande:

**[TEXT]%Undo=Tab %Class=F3 %Join=F4 %Split=F5 %Del=space %Rid=F6 %Obj=F7 <-->F8 %Magn=F9 %Zoom %Help=F11 /<mark>**

Lorsque vous travaillez en mode segment/AutoText, le message suivant apparaît dans la ligne de commande:

**[TEXT]%Undo=Tab %Class=F3 %Join=F4 %Split=F5 %Del=space %Rid=F6 %Obj=F7 <-->F8 %Magn=F9 %vieW_done=F10 %View_seg %bacK %couNt %Help=F11 /<mark>**

**ASTUCE:** En sous mode "AutoText" vous n'avez pas besoin de cliquer les entités texte, toutefois vous pouvez cliquer les autres entités.

Notez que le caractère **%** est utilisé afin de distinguer une commande d'un texte tapé. Si vous avez besoin du caractère % dans un de vos textes, vous devez alors le taper deux fois (%%).

Vous pouvez éditer les entités texte de trois différentes façons:
1 En éditant directement les caractères;
2 En utilisant le cadre d'édition;
3 A l'aide de la ligne de commande.

## Edition direct des caractères

Si vous désirez remplacer un rejet (marqués avec le caractère "~") ou un caractère mal reconnu, vous devez le cliquer à l'aide du bouton gauche de la souris. Un fois cliqué, le caractère apparaît dans un cadre de sélection.




Vous pouvez alors taper un ou plusieurs caractères afin de substituer le caractère sélectionné.




Si vous tapez plusieurs caractères, la largeur globale sera automatiquement ajustée (si le texte a été reconnu avec le point d'insertion à droite).



Vous pouvez également sélectionner plusieurs caractères à la fois. Pour ce faire vous devez cliquer le caractère situé le plus à droite et ensuite glisser votre curseur de la souris afin de capturer les autres caractères que vous désirez sélectionner.



Il est recommandé ensuite de comfirmer la sélection en cliquant une fois de plus sur le bouton gauche de la souris afin d'éviter un changement non désiré de la sélection en bougeant le curseur de la souris. Une fois que vous avez pressé le bouton gauche de la souris, le cadre de sélection devient traitillé.



Maintenant vous pouvez taper les caractères désirés et le mouvement de la souris n'affectera pas ce processus. Nous allons taper les caractères en minuscule pour l'exemple suivant.



Si vous désirez non pas remplacer mais insérer un ou plusieurs nouveaux caractères, vous pouvez cliquer avec le bouton gauche de la souris à l'endroit prévu et une barre traitillée verticale va apparaître entre les caractères existants. Nous allons insérer cette barre verticale entre les caractères "r" et "i" dans l'exemple suivant.



Ensuite vous pouvez taper un ou plusieurs caractères qui seront insérés à la gauche de la barre verticale. Nous allons insérer le chiffre "2" dans l'exemple suivant.



**ASTUCE:** Vous pouvez utiliser la touche retour (Backspace) du clavier afin d'effacer à gauche de la barre verticale comme dans tout autre éditeur standard. Malheureusement AutoCAD ne fournit pas d'accès à la touche "Effacer", il est par conséquent impossible de l'utiliser. Afin d'effacer un caractère ou un espace, vous devez utiliser la touche retour, ou alors sélectionner le caractère à effacer en même temps que le caractère voisin (gauche ou droite) et ensuite taper ce caractère voisin seul. Nous allons sélectionner les caractères "r" et "2" avec comme intention d'effacer le chiffre.



Ensuite nous allons taper "r" avec comme résultat l'effacement du chiffre "2".



Vous pouvez également remplacer tous les caractères dans le cadre d'édition en une fois. Pour ce faire, ne cliquez pas dans le cadre d'édition (autrement la barre verticale va apparaître), mais tapez simplement les nouveaux caractères à l'aide de votre clavier. Si vous pressez la barre d'espacement en lieu et place des nouveaux caractères, l'effet sera le même que la commande %Del.

**ASTUCE:** Dans certains cas il sera plus pratique d'utiliser non pas le clavier normal mais le clavier d'écran. Veuillez vous référer au chapitre Paramètres de l'Editeur de Résultats de Reconnaissance pour de plus amples informations.

## Opérations du cadre d'édition

Le cadre d'édition ne fait pas que mettre en évidence le texte disponible pour être édité, mais permet aussi de réaliser cinq opérations d'édition. Chaque opération est lancée en cliquant sur une partie du cadre correspondante.

**ASTUCE:** Veuillez vous référer aux exercices guidés étape 7 pour les opérations du cadre d'édition.

Pour déplacer le texte, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris la partie gauche du cadre d'édition, déplacer ensuite le texte dans la position voulue (ou tapez les nouvelles coordonnées) et pressez à nouveau le bouton gauche de la souris pour terminer l'opération.

Pour faire pivoter le texte, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris la partie inférieure du cadre d'édition, faites pivoter le texte jusqu'à l'angle désiré (ou tapez le nouvel angle) et pressez à nouveau le bouton gauche de la souris pour terminer l'opération.

Afin de changer la hauteur du texte, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris la partie supérieure du cadre d'édition, déplacez le curseur jusqu'à la nouvelle hauteur désirée (ou tapez la nouvelle valeur) et pressez à nouveau le bouton gauche de la souris pour terminer l'opération.

Pour modifier la largeur du texte, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris la partie droite du cadre d'édition, déplacez le curseur jusqu'à la nouvelle largeur désirée (ou tapez la nouvelle valeur) et pressez à nouveau le bouton gauche de la souris pour terminer l'opération.

***Note:*** Si le texte a été reconnu avec l'option "largeur automatique" désactivée (voir chapitre "Paramètres Reconnaissance de Texte"), vous ne pouvez alors pas modifier la largeur de ce texte à l'aide du cadre d'édition et le côté droit du cadre sera absent. Toutefois vous pouvez changer individuellement l'option "largeur automatique" pour ce texte avec la commande %Class (voir chapitre "Commandes d'Edition de Texte/Commande:%Class"), et ensuite modifier le texte à l'aide des opérations du cadre d'édition.

Si le texte a été reconnu par erreur sens dessus dessous, vous pouvez le retourner à l'aide d'une opération du cadre d'édition.
Pour retourner le texte, cliquez sur n'importe quel point de l'anse triangulaire du cadre d'édition.

**ASTUCE:** Cette anse montre la direction dans laquelle le texte a été reconnu et est toujours située à l'extrémité droite du texte. Lorsque vous tapez un texte après une reconnaissance semi automatique, soyez attentif à l'emplacement de cette anse et retourner le texte, si nécessaire, avant de taper les nouveaux caractères.

## Ligne de commande

Chaque commande peut être lancée soit par le raccourci clavier défini (si il existe) ou en tapant le caractère % et le caractère en majuscule dans le nom de la commande (Par exemple le caractère "w" dans la commande "vieW_done"). Le caractère "%" est utilisé par le logiciel pour faire la distinction entre les caractères employés dans une commande et ceux qui sont tapés.

La commande **%Undo** ou la touche Tab annule le résultat de la dernière opération d'édition.

La commande **%Class** ou touche **F3** permet de changer les paramètres suivants attribués au texte lors du processus de reconnaissance: calque/couleur, hauteur police, inclinaison police, largeur police, style de texte et le paramètre “Largeur Automatique”, qui définit si le texte a un point d’insertion à droite. Voir chapitre “Commandes d’Edition de Texte/Commande:%Class” pour plus de détails.

La commande **%Join** ou la touche **F4** permet de joindre le texte mis en évidence pour édition avec un autre texte duquel il a été séparé par erreur lors du processus de reconnaissance. Voir le chapitre “Commandes d’Edition de Texte/Commande:%Join” pour de plus amples informations.

La commande **%Split** ou touche **F5** permet de séparer un texte qui combine par erreur plusieurs mots. Voir le chapitre “Commandes d’Edition de Texte/Commande:%Split” pour de plus amples informations.

La commande **%Del** enlève le texte mis en évidence. Notez que vous pouvez appeler cette commande également en cliquant la barre d’espacement sans cliquer dans le cadre d’édition (autrement la barre verticale ou le cadre de sélection va apparaître et l’espace sera considéré comme le caractère de remplacement).

La commande **%Rid** ou touche **F6** permet l’enlèvement les objets de distorsion qui sont situés à l’intérieur du cadre d’édition ou trop proche de ce dernier, ce qui les rend difficilement sélectionnables sans sélection du texte. Voir le chapitre “Commandes d’Edition de Texte/Commande:%Rid” pour de plus amples informations.

La commande **%Obj** ou touche **F7** permet l’insertion de nouveaux objets (texte, polylignes, solides, cercles). Voir le chapitre “Opérations Générales d’Edition/Opération:Obj” pour plus de détails.

La touche **F8** ou un clic sur la partie triangulaire du cadre d’édition à l’aide du bouton gauche de la souris retourne le texte.

La commande **%Magn** (Agrandir) ou la touche **F9** change l’échelle de la vue afin de voir le texte à la résolution maximale. Notez que vous pouvez annuler cette commande de la même manière que les autres commandes et retourner à la vue originale.

La commande **%Zoom** (disponible uniquement en mode sélectif) lance la commande AutoCAD “Zoom temps réel”. Notez qu’après la fermeture de cette commande, le logiciel va “perdre” le texte précédemment mis en évidence, vous devez dès lors le cliquer à nouveau.

La commande **%vieW_done** ou la touche **F10** (disponible uniquement en mode segment) affiche le dessin entier avec une trame sur les segments déjà vérifiés et avec les objets vérifiés ou modifiés mis en évidence. Cette commande affiche également les positions du segment courant et du texte sélectionné.

La commande **%View_seg** (disponible uniquement en mode segment) retourne à la vue du segment courant.

La commande **%bacK** (disponible uniquement en mode segment) permet de retourner au texte précédent.

La commande **%couNt** (disponible uniquement en mode segment) affiche les statistiques relatives au nombre de textes sur le segment courant et quelle proportion a déjà été corrigée ou modifiée.

La sélection **<mark>** peut être appliquée lorsque vous voulez terminer l’édition du texte mis en évidence. Si vous pressez Entrée ou le bouton droit de la souris, ce texte sera affiché d’une couleur spéciale “Couleur surlignage” définie dans la boîte de dialogue des Paramètres de l’Editeur de Résultats de Reconnaissance (voir chapitre “ Paramètres de l’Editeur de Résultats de Reconnaissance ”). La couleur de surlignage des textes vérifiés aide à les distinguer des autres textes non vérifiés.
Si vous désirez laisser un texte non marqué, ne pressez pas Entrée ou le bouton droit de la souris lorsque l’édition est terminée, mais ESC à la place (notez que ESC n’annule pas le résultat de l’édition parce que seule la commande %Undo ou la touche Tab peuvent le faire). Le même résultat va se produire si vous cliquez un autre objet reconnu (texte, polyligne, solide, cercle).

# Edition de Polylignes

Afin de rendre une polyligne disponible pour l'édition, il est nécessaire de la cliquer avec le bouton gauche de la souris. La polyligne sélectionnée sera alors mise en évidence, les sommets et milieux d'arcs seront marqués par des poignées carrées avec le message suivant qui s'affiche dans la ligne de commande.

**[POLY]Undo/Follow/Arc/Line/Seg_move/Break/Gap/Turn/Prol/Ints/Width/Del/Erase/Rid/Magn/Class/ Help/<mark>**
(en mode sélectif)

ou

**[POLY]Undo/Follow/Arc/Line/Seg_move/Break/Gap/Turn/Prol/Ints/Width/Del/Erase/Rid/Magn/Class/ View_seg/Help/<mark>**
(en mode segment)

Il y a trois différentes façons d'éditer une polyligne:
1 En éditant directement les sommets de la polyligne;
2 Au moyen de la boîte dialogue "Contrôle Sommet";
3 Grâce à la ligne de commande.

## Edition directe des sommets de la polyligne

**Déplacer Sommet**
Pour déplacer un sommet existant:
1) Cliquez sur le sommet à l'aide du bouton gauche de la souris (tous les sommets sont maintenant marqués par un X après cela).
2) Glissez le sommet dans la position désirée.
3) Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris afin de fixer la nouvelle position.

**Insérer Sommet**
Afin d'insérer un nouveau sommet:
1) Cliquez avec le bouton gauche de la souris l'endroit du nouveau sommet entre deux sommets existants.
2) Glissez le curseur dans la position désirée du nouveau sommet à insérer.
3) Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris afin de fixer la nouvelle position.

**Effacer Sommet**
Pour effacer un sommet:
1) Cliquez sur le sommet.
2) Utilisez une des options suivantes:
- pressez la barre d'espacement, ou
- Ouvrez la boîte dialogue Contrôle Sommet et utilisez l'action "Effacer", ou
- pressez le bouton droit de la souris, si l'action "Effacer" dans la boîte de dialogue Contrôle Sommet est définie par défaut. Dans ce cas la ligne de commande va afficher le message suivant:
**[MOVE VERTEX]Left mouse button(new location)/Vertex control/<Delete>**

**Nouveau rayon**
Pour changer le rayon d'un arc entier:
1) Cliquez sur la poignée au milieu de l'arc ("Arc-Curseur" va apparaître).
2) Changez le rayon de l'Arc-Curseur en déplaçant la souris.
3) Pressez le bouton gauche de la souris lorsque vous avez le rayon désiré.

Pour changer le rayon d'une partie de l'arc seulement:
1) Cliquez la partie de l'arc où le rayon doit être changé.
2) Changez le rayon de l'Arc-Curseur en déplaçant la souris.
3) Pressez le bouton gauche de la souris lorsque vous avez le rayon désiré.

## Edition avec la boîte de dialogue "Contrôle Sommet" (Vertex Control)

La boîte de dialogue "Vertex control" (Contrôle Sommet) est un outil d'édition qui vous permet de changer les options ACCROCHER ou DEPLACER, ou de réaliser certaines actions sur le sommet sélectionné et/ou le(s) segment(s) adjacent(s). Pour appeler cette boîte de dialogue vous devez tout d'abord cliquer

sur le sommet de la polyligne à l'aide du bouton gauche de la souris. Ensuite, si **<Vertex Control> (Contrôle Sommet)** est la sélection par

défaut dans la ligne de commande, vous pouvez pressez Entrée ou le bouton droit de la souris, ou tapez "**v**". Si "Vertex control" (Contrôle Sommet) n'est pas la sélection par défaut (voir l'exemple de ligne de commande ci-dessus pour Effacer Sommet), vous devez taper "**v**". Voir chapitre "Commandes d'Edition de Polylignes/Boîte de dialogue "Vertex control" (Contrôle Sommet) pour savoir comment utiliser cet outil d'édition.

Ligne de commande

Chaque commande est invoquée en tapant un caractère, en majuscule dans le nom de la commande (par exemple "c" dans la commande "Class"), et, pour certaines commandes, en pressant Entrée ou le bouton droit de la souris. Si Entrée ou le bouton droit de la souris est requis, vous allez voir le caractère tapé dans la ligne de commande, autrement la commande démarre immédiatement après avoir tapé le premier caractère.

La commande **Undo** annule le résultat de la dernière opération.

La commande **Follow** (suivre) invoque le mode "Follow", qui permet de tracer la polyligne sélectionnée sur toute sa longueur, avec la possibilité d'éditer cette polyligne ou les objets avoisinants si nécessaire. Voir le chapitre"Commandes d'Edition de Polylignes /Polyligne mode "Follow" pour plus de détails.

La commande **Arc** remplace le segment de polyligne sélectionné avec un arc-segment en attribuant un rayon au sommet correspondant. Voir le chapitre "Commandes d'Edition de Polylignes/Commande :Arc" pour plus de détails.

La commande **Line** (Ligne) permet le remplacement d'une certaine partie de la polyligne, qui contient plusieurs sommets, par un seul segment contenant deux sommets uniquement. Voir chapitre "Commandes d'Edition de Polylignes/Commande :Line" pour de plus amples détails.

La commande **Seg_move** (Déplacer segment) permet le déplacement parallèle du segment sélectionné en même temps que tous les segments adjacents. Voir le chapitre "Commandes d'Edition de Polylignes/Commande :Seg_move" pour plus de détails.

La commande **Break** (Cassure) brise la polyligne des deux côtés du point où vous avez cliqué avec le bouton gauche de la souris. Voir chapitre "Commandes d'Edition de Polylignes/Commande :Break" pour de plus amples détails.

La commande **Gap** (espace) permet de fermer une polyligne ouverte sur elle-même ou sur une autre polyligne (dans le second cas les deux polylignes sont jointes en une seule). Cette option est généralement utilisée lorsqu'une ligne raster aurait du être reconnue comme une polyligne, mais est séparée d'une autre ligne en raison d'un espace sur l'image raster. Voir le chapitre "Commandes d'Edition de Polylignes/Commande :Gap" pour plus de détails.

La commande **Turn** (Tourner) permet de modifier la direction d'une polyligne à une intersection avec une autre polyligne. Voir le chapitre "Commandes d'Edition de Polylignes/Commande :Turn" pour plus de détails.

La Commande **Prol** (Prolonger) étend l'extrémité ouverte d'une polyligne en ajoutant ou non des sommets supplémentaires. Voir le chapitre "Commandes d'Edition de Polylignes/Commande :Prol" pour plus de détails.

La commande **Ints** (Croiser) permet l'intersection de polylignes en allongeant ou ajustant les extrémités ouvertes des polylignes avoisinantes avec la polyligne surlignée. Voir le chapitre "Commandes d'Edition de Polylignes/Commande :Ints" pour plus de détails.

La commande **Width** (Largeur) permet de changer la largeur de la polyligne entière ou de certains segments sélectionnés. La nouvelle largeur peut être appliquée avec des valeurs différentes au début et à la fin et peut également être répartie sur la longueur du segment de polyligne modifié. Cette commande peut également être utilisée si la polyligne a été reconnue avec le "filtre largeur" désactivé. Voir le chapitre "Commandes d'Edition de Polylignes/Commande :Width" pour plus de détails.

La commande **Del** (Effacer) enlève la polyligne surlignée. Notez que vous pouvez également invoquer cette commande en pressant la barre d'espacement lorsque aucun sommet n'est cliqué.

La commande **Erase** peut être utilisée pour enlever certaines distorsions locales sur une polyligne et aussi pour rendre les segments d'une polyligne strictement orthogonaux. Voir le chapitre "Commandes d'Edition de Polylignes/Commande :Erase" pour plus de détails.

La commande **Rid** (Enlever) permet d'enlever les distorsions situées très près de la polyligne et difficilement sélectionnables sans sélectionner en même temps la polyligne. Voir le chapitre "Commandes d'Edition de Polylignes/Commande :Rid" pour plus de détails.

La commande **Magn** (Agrandir) modifie l'échelle de la vue afin de voir la polyligne surlignée avec une résolution maximale. Notez que vous pouvez annuler cette opération avec la commande annuler et retourner à la vue originale.

La commande **Class** permet de modifier le calque/couleur et la largeur attribués lors de la reconnaissance. Voir le chapitre "Commandes d'Edition de Polylignes/Commande :Class" pour plus de détails.

La commande **View_seg** (disponible uniquement en mode segment) renvoie la vue au segment courant.

La sélection **<mark>** peut être appliquée lorsque vous désirez terminer l'édition de la polyligne surlignée. Si vous pressez Entrée ou le bouton droit de la souris, cette polyligne sera marquée avec une couleur de surlignage définie dans la boîte de dialogue des Paramètres de l'Editeur de Résultats de Reconnaissance (voir chapitre "Paramètres de l'Editeur de Résultats de la Reconnaissance"). Ce marquage permet de différencier les polylignes déjà vérifiées des autres. Notez que cette polyligne peut être marquée uniquement si elle est entièrement visible dans la vue courante (par exemple si vous avez appliqué la commande "Magn" Agrandir) autrement la couleur ne sera pas changée.

Si vous désirez laisser la polyligne non marquée, ne pressez pas Entrée ou le bouton droit de la souris lorsque l'édition est terminée, mais pressez Esc à la place (notez que Esc n'annule pas le résultat de l'édition car cela peut être réalisé uniquement par la commande Annuler). Le même résultat va se produire si vous cliquez un autre objet reconnu (texte, polyligne, solide, cercle).

# Edition de Solides

Afin de rendre un solide disponible pour l'édition, il est nécessaire de le cliquer avec le bouton gauche de la souris. Une fois sélectionné, le corps du solide sera temporairement invisible (afin de voir l'image sous jacente), le contour sera surligné, des poignées d'accrochage apparaîtront aux sommets du contour et le message suivant sera affiché dans la ligne de commande :

**[SOLID]Undo/Part/hoLe/Split/Del/Rid/Magn/Class/Trim_pline/Gap_pline/Help/<mark>**
(en mode sélectif)

ou

**[SOLID]Undo/Part/hoLe/Split/Del/Rid/Magn/Class/Trim_pline/Gap_pline/View_seg/Help/<mark>**
(en mode segment)

Il y a trois différentes façon d'éditer un solide:
1 En éditant directement les sommets de la polyligne;
2 Au moyen de la boîte dialogue "Vertex control" (Contrôle Sommet) ;
3 Grâce à la ligne de commande.

## Edition directe des sommets de la polyligne du contour

**Déplacer Sommet**
Pour déplacer un sommet existant:
1) Cliquez sur le sommet à l'aide du bouton gauche de la souris (tous les sommets sont maintenant marqués par un X après cela).
2) Glissez le sommet dans la position désirée.
3) Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris afin de fixer la nouvelle position.

**Insérer Sommet**
Afin d'insérer un nouveau sommet:
1) Cliquez avec le bouton gauche de la souris l'endroit du nouveau sommet entre deux sommets existants.
2) Glissez le curseur dans la position désirée du nouveau sommet à insérer.
3) Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris afin de fixer la nouvelle position.

**Effacer Sommet**
Pour effacer un sommet:
1) Cliquez sur le sommet.
2) Utilisez une des options suivantes:
- pressez la barre d'espacement, ou
- Ouvrez la boîte dialogue Contrôle Sommet et utilisez l'action "Effacer", ou
- pressez le bouton droit de la souris, si l'action "Effacer" dans la boîte de dialogue Contrôle Sommet est définie par défaut. Dans ce cas la ligne de commande va afficher le message suivant:
**[MOVE VERTEX]Left mouse button(new location)/Vertex control/<Delete>**

## Edition avec la boîte de dialogue "Contrôle Sommet"

La boîte de dialogue "Contrôle Sommet" est un outil d'édition qui vous permet de changer les options ACCROCHER ou DEPLACER, ou de réaliser certaines actions sur le sommet sélectionné et/ou le(s) segment(s) adjacent(s). Pour appeler cette boîte de dialogue vous devez tout d'abord cliquer sur le sommet de la polyligne à l'aide du bouton gauche de la souris. Ensuite, si **<Contrôle Sommet>** (Contrôle Sommet) est la sélection par défaut dans la ligne de commande, vous pouvez presser Entrée ou le bouton droit de la souris, ou tapez "**v**". Si Contrôle Sommet n'est pas la sélection par défaut (voir l'exemple de ligne de commande ci-dessus pour Effacer Sommet), vous devez taper "**v**". Voir chapitre "Commandes d'Edition de Polylignes/Boîte de dialogue "Contrôle Sommet" pour savoir comment utiliser cet outil d'édition.

## Ligne de commande

Chaque commande est invoquée en tapant un caractère, en majuscule dans le nom de la commande (par exemple "c" dans la commande "Class"), et, pour certaines commandes, en pressant Entrée ou le bouton droit de la souris. Si Entrée ou le bouton droit de la souris est requis, vous allez voir le caractère tapé dans la ligne de commande, autrement la commande démarre immédiatement après avoir tapé le premier caractère.

La commande **Undo** annule le résultat de la dernière opération.

La commande **Part** (Partie) permet d'enlever une certaine partie du solide. Voir chapitre "Commandes d'Edition de Solides/Commande: Part" pour de plus amples informations.

La commande **hoLe** (Trou) permet de modifier ou effacer le(s) trou(s) existant(s) ou d'en ajouter un nouveau. Voir le chapitre "Commandes d'Edition de Solides/Commande :hoLe" pour plus de détails.

La commande **Split** (Séparer) permet la séparation d'un solide surligné en deux nouveaux solides. Voir le chapitre "Commandes d'Edition de Solides/Commande :Split" pour plus de détails.

La commande **Del** (Effacer) enlève le solide surligné. Notez que vous pouvez également invoquer cette commande en pressant la barre d'espacement lorsque aucun sommet n'est cliqué.

La commande **Rid** (Enlever) permet d'enlever les distorsions situées très près du solide et difficilement sélectionnables sans sélectionner en même temps le solide. Voir le chapitre "Commandes d'Edition de Solides/Commande :Rid" pour plus de détails.

La commande **Magn** (Agrandir) modifie l'échelle de la vue afin de voir le solide surligné avec une résolution maximale. Notez que vous pouvez annuler cette opération avec la commande annuler et retourner à la vue originale.

La commande **Class** permet de modifier le calque/couleur et la largeur attribués lors de la reconnaissance. Voir le chapitre "Commandes d'Edition de Solides/Commande :Class" pour plus de détails.

La commande **Trim_pline** (Ajuster polyligne) permet la coupure de certaines parties d'une polyligne, qui a une intersection avec un solide. Voir le chapitre "Commandes d'Edition de Solides/Commande:Trim_pline" pour plus de détails.

La commande **Gap_pline** (Espace polyligne) permet de joindre les extrémités de certaines polylignes qui ont une intersection avec le solide. Voir le chapitre "Commandes d'Edition de Solides/Commande:Gap_pline" pour plus de détails.

La commande **View_seg** (disponible uniquement en mode segment) renvoie la vue au segment courant.

La sélection **<mark>** peut être appliquée lorsque vous désirez terminer l'édition du solide surligné. Si vous pressez Entrée ou le bouton droit de la souris, ce solide sera marquée avec une couleur de surlignage définie dans la boîte de dialogue des Paramètres de l'Editeur de Résultats de Reconnaissance (voir chapitre "Paramètres de l'Editeur de Résultats de la Reconnaissance"). Ce marquage permet de différencier les solides déjà vérifiés des autres. Notez que ce solide peut être marquée uniquement si il est entièrement visible dans la vue courante (par exemple si vous avez appliqué la commande "Magn" Agrandir) autrement la couleur ne sera pas changée.

Si vous désirez laisser le solide non marqué, ne pressez pas Entrée ou le bouton droit de la souris lorsque l'édition est terminée, mais pressez Esc à la place (notez que Esc n'annule pas le résultat de l'édition car cela peut être réalisé uniquement par la commande Undo). Le même résultat va se produire si vous cliquez un autre objet reconnu (texte, polyligne, solide, cercle).

# Opération “Amend Corners"  (Modifier Coins)

Cette opération trouve automatiquement les coins entre les segments de polylignes d’un dessin et supprime les distorsions qui s’y trouvent. Elle fournit également un ajustement orthogonal si un côté du coin est proche de l’horizontal et l’autre proche de la verticale (à l’instar de la commande d’édition de polylignes “Erase” l’ajustement orthogonal peut être appliqué même si il n’y a aucune distorsion entre les segments d’un coin).

Le terme “amending" (modifier) signifie supprimer les distorsions et/ou l’ajustement orthogonal des côtés du coin.

Le terme “corner" (coin) signifie deux segments de polyligne joints avec un certain angle entre eux, spécifié par les paramètres: “Angle minimal entre les côtés du coin” et “angle maximal entre les côtés du coin”. Si l’angle entre les segments est dans la fourchette spécifiée, ces segments sont considérés comme “coin” indépendamment du fait qu’ils soient orthogonaux ou de directions arbitraires.

***Note:*** L’opération “Amend Corners” est disponible uniquement en mode sélectif parce qu’elle démarre son propre processus d’édition sur le dessin entier. C’est pourquoi elle ne peut pas être démarrée en mode segment.

L’opération débute par compter le nombre de coins potentiellement à modifier (sur l’ensemble du dessin) et affiche les messages suivants dans la ligne de commande:

**Nombre de coins à modifier=xx**
**Start? /Start/Exit/Parameters/Help/<Start>:**

Afin de démarrer le processus de modification, pressez Entrée ou le bouton droit de la souris. Une fois le premier coin affiché, le message suivant est affiché dans la ligne de commande:

**Done=0, Left=xx**
**Sélectionner action: /Amend/Skip/Exit/Zoom/Blind/Help/<Amend>:**

Si vous désirez modifier le coin affiché, pressez Entrée ou le bouton droit de la souris. Ce coin sera modifié et le message suivant apparaîtra dans la ligne de commande:

**Résultat modification OK? /Ok/Undo/Zoom/Help/<Ok>:**

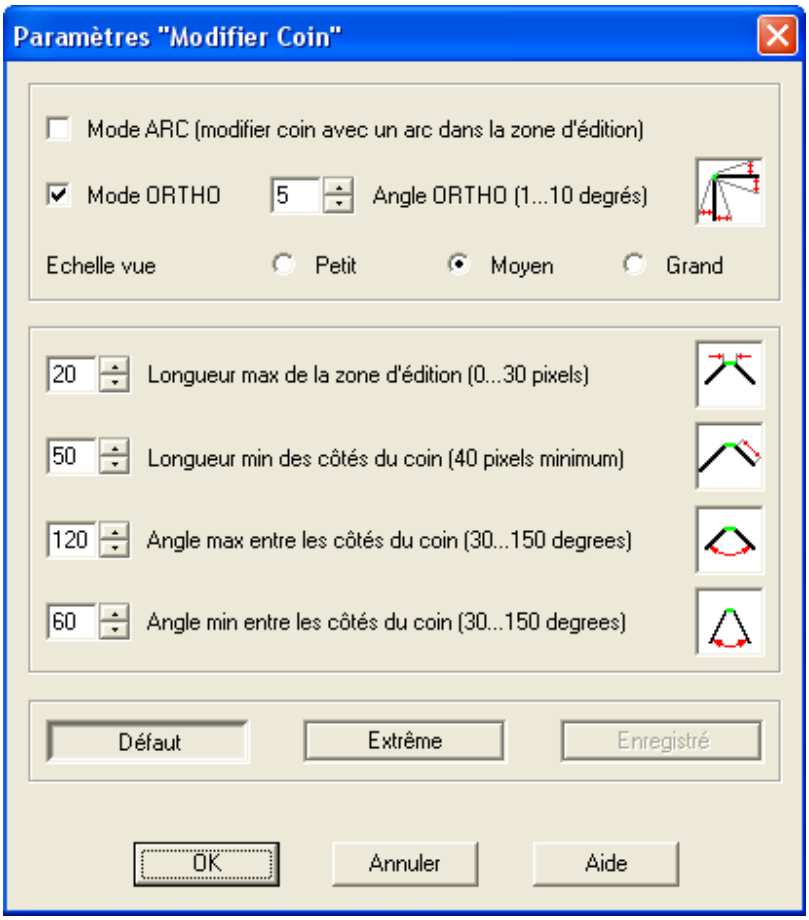
Si vous acceptez le résultat de la modification, pressez Entrée ou le bouton droit de la souris, et le programme vous montrera le coin suivant. Si vous n’acceptez pas le résultat de la modification, tapez “**u**” et pressez Entrée ou le bouton droit de la souris pour annuler le résultat. Si vous désirez changer l’échelle de la vue courante, tapez “**z**” et pressez Entrée ou le bouton droit de la souris pour lancer la commande spéciale EasyDone **Zoom**.

Si vous ne désirez pas modifier un coin, vous pouvez utiliser l’option **Skip** (Ignorer) dans le message “Sélectionner action”. Dans ce cas tapez “**s**” et pressez Entrée ou le bouton droit de la souris. Le coin affiché sera alors ignoré et le programme affichera le coin suivant.

Vous pouvez également à tout moment passer au mode automatique de modification. Dans ce cas utiliser le mode **Blind** (Aveugle) dans  le message “Sélectionner action” (tapez “**b**” et pressez Entrée ou le bouton droit de la souris).

Si vous désirez changer les paramètres de modification, vous pouvez choisir l’option **Parameters** (Paramètres) dans le premier message (tapez “**p**” et pressez Entrée ou le bouton droit de la souris). Si vous désirez changer les paramètres durant le processus de modification, vous devez utiliser l’option **Exit** dans le message “Sélectionner action” (pressez Esc ou tapez “**e**” et pressez Entrée ou le bouton droit de la souris) et ensuite recommencer l’opération. Notez que les coins précédemment modifiés ne seront pas affichés après le deuxième départ (toutefois les coins ignorés seront à nouveau affichés).

Si vous utilisez l'option **Parameters**, la boîte de dialogue suivante apparaît.




### Mode ARC
Cette option permet la suppression des distorsions si certains segments sont des arcs-segments. Si cette option n'est pas sélectionnée, les coins avec de tels segments seront automatiquement ignorés.

### Mode ORTHO
Cette option définie si le programme doit appliquer un ajustement orthogonal aux côtés du coin si les deux côtés n'excèdent pas l'angle spécifié dans le paramètre Angle ORTHO.

### Angle ORTHO
Ce paramètre définit l'angle maximal entre les côtés d'un coin et l'axe correspondant lorsqu'un ajustement orthogonal est possible. Si un des côtés excède cet angle, l'ajustement orthogonal ne sera pas effectué.

### Echelle vue
Ce paramètre définit l'échelle d'affichage de chaque coin.

### Longueur max de la zone d'édition
Ce paramètre définit la distance maximale entre les extrémités des côtés d'un coin lorsque l'édition est possible (si il n'y a pas de distorsion entre eux, ces côtés sont adjacents et la longueur de la zone d'édition est zéro). Si la distance excède la valeur définie, la modification ne sera pas appliquée et ce coin sera automatiquement ignoré.

### Longueur min des côtés du coin
Ce paramètre exclut du processus de modification les coins qui ont un ou les deux côtés plus courts que la longueur définie. Cela permet d'éviter de tenir compte des segments qui ne sont pas des côtés de coins.

### Angle max entre les côtés du coin
Ce paramètre exclut du processus de modification les coins avec un angle trop obtus entre les côtés.

Angle min entre les côtés du coin
Ce paramètre exclut du processus de modification les coins avec un angle trop aigu entre les côtés.

Le bouton “Défaut” configure tous les paramètres à des valeurs prédéfinies recommandées.

Le bouton “Extrême” configure tous les paramètres à leur limite max/min.

Le bouton “Enregistré” restaure la dernière configuration personnalisée. Lorsque vous changez certains paramètres de modification, les paramètres personnalisés seront sauvegardés automatiquement (si vous quittez la boîte de dialogue en cliquant sur OK) et seront ensuite disponibles grâce à ce bouton même si vous avez pressé les boutons “Défaut” ou “Extrême” auparavant.

**ASTUCE:** La configuration courante correspond au bouton qui est affiché comme si il était pressé.

Si vous avez changé certains paramètres de modification (à l’exception de l’échelle de la vue), le programme va compter le nombre de coins pour une potentielle édition depuis le début.

***Note:*** Le nombre de coins comptés peut excéder le nombre de coins restants car certains coins peuvent être devenus automatiquement orthogonaux lorsque le programme modifie d’autres coins. Par exemple si certains rectangles avec des coins proches de l’orthogonal, le nombre de coins sera compté comme quatre. Toutefois lorsque trois coins du rectangle seront édités, le quatrième coin sera automatiquement devenu orthogonal et ainsi ignoré par le programme (si le quatrième coin n’a pas de distorsion, seul un ajustement orthogonal est requis).

# Opération “Obj” (Ajouter Objet)

***Note:*** cette opération peut ne pas fonctionner correctement si l’image a été reconnue avec les unités “Miles” ou “Kilomètres”. Utilisez les commandes AutoCAD afin d’insérer une nouvelle entité.

Cette opération permet l'insertion de nouvelles entités, tels les textes, polylignes, solides et cercles et peut être lancée grâce à la commande **Obj** en mode sélectif ou segment, ou par la commande **%Obj** lorsque vous éditez un texte (par exemple, vous pouvez utiliser cette commande en mode d’édition de texte si vous ne désirez pas éditer un texte reconnu mais préférez à la place l’effacer complètement et ajouter un nouveau).

Le message suivant va apparaître dans la ligne de commande:

**[ADD]Text/Polyline/Solid/Circle/Help/**

Text
Pour insérer de nouveaux textes:
- Tapez “**t**” et la boîte de dialogue "Classes Texte" va apparaître.
- Sélectionnez la classe désirée ou pressez sur le bouton “Modifier paramètres...” et définissez une nouvelle classe.
- Entrez le point d’insertion, la hauteur, l’angle de rotation et insérez le texte.
- Répétez les étapes précédentes pour insérer un autre texte ou pressez Entrée ou le bouton droit de la souris.

**ASTUCE:** vous pouvez entrer la hauteur et l’angle de rotation soit en tapant les valeurs ou en cliquant avec la souris.

Les textes insérés sont considérés comme déjà édités, ils seront dès lors automatiquement marqués avec une “Couleur de surlignage” définie dans la boîte dialogue Paramètres de l’Editeur de Résultats de Reconnaissance.

Polyline
Pour insérer de nouvelles polylignes:
- Tapez “**p**” et la boîte de dialogue "Classes Polyligne" va apparaître.
- Sélectionnez la classe désirée ou pressez sur le bouton “Modifier paramètres...” et définissez une nouvelle classe.
- Entrez tous les points d’insertion de la polyligne et pressez Entrée ou le bouton droit de la souris à la fin.
- Répétez les étapes précédentes pour insérer d’autres polylignes ou pressez Entrée ou le bouton droit de la souris.

**ASTUCE:** Si vous désirez créer une polyligne fermée, configurez l’option Accrocher/Déplacer en **Sommet** ou **Extrémité Polyligne** dans la boîte de dialogue “Contrôle Sommet” (Parce que dans ce cas le triangle de marquage va afficher la poignée d’accrochage de la première extrémité de la polyligne insérée) et fermer le dernier sommet de la polyligne sur la première extrémité.

Les polylignes insérées sont considérées comme déjà éditées, et seront dès lors automatiquement marquées avec une “Couleur de Surlignage” définie dans la boîte de dialogue Paramètres de l’Editeur de Résultats de Reconnaissance.

Solid
Pour insérer de nouveaux solides:
- Tapez “**s**” et la boîte de dialogue "Classes Solide" va apparaître.
- Sélectionnez la classe désirée.
- Entrez les points du contour du solide (excepté le point final) et pressez Entrée ou le bouton droit de la souris.
- Répondez si vous désirez créer un ou des trous et si oui insérez leurs points.
- Répétez les étapes précédentes pour insérer d’autres solides ou pressez Entrée ou le bouton droit de la souris.

Les solides insérés sont considérés comme déjà édités, et seront dès lors automatiquement marqués avec une “Couleur de Surlignage” définie dans la boîte de dialogue Paramètres de l’Editeur de Résultats de Reconnaissance.

Circle

Pour insérer de nouveaux cercles:

- Tapez “**c**” et la boîte de dialogue "Classes Polyline" va apparaître.
- Sélectionnez la classe désirée ou pressez le bouton “Modifier paramètres...” et définissez une nouvelle classe.
- Entrez deux nouveaux points sur le diamètre du nouveau cercle et pressez Entrée ou le bouton droit de la souris.
- Répétez les étapes précédentes pour insérer d’autres cercles ou pressez Entrée ou le bouton droit de la souris.

***Note:*** Lorsque vous sélectionnez une classe avec une largeur de polyligne non zéro, le nouveau cercle sera inséré comme polyligne, autrement comme entité CIRCLE AutoCAD.

**ASTUCE:** Si vous désirez insérer un cercle comme polyligne avec une largeur zéro, sélectionnez la classe avec une largeur non zéro et changez ensuite la largeur de la polyligne insérée à zéro avec la commande d’édition de polyligne “Largeur”.

Les cercles insérés sont considérés comme déjà édités, et seront dès lors automatiquement marqués avec une “Couleur de Surlignage” définie dans la boîte de dialogue Paramètres de l’Editeur de Résultats de Reconnaissance.

# Opération “String"  (Chaînes)

Cette opération permet de joindre des entités texte en une chaîne tout en gardant les espaces entre les textes (à l’instar de la commande %Join). Vous pouvez utiliser cette opération afin de joindre plusieurs mots ou plusieurs chaînes, ce qui peut s’avérer très utile si vous ne pouvez pas sélectionner toutes les entités textes requises en une seule fois dans la vue courante.

Une fois que la commande démarre, le message suivant dans la ligne de commande.

**Sélectionnez le mot de départ ou la sous chaîne afin de créer la nouvelle chaîne: Esc/Select/Help/<Select>**
Pressez Entrée ou le bouton droit de la souris.

**Cliquez sur le texte:**
Cliquez à l’aide du bouton gauche de la souris le premier texte (le plus à gauche) de la nouvelle chaîne.

**Choisir le coin du cadre autour du texte à joindre. #1/Help/**
Cliquez à l’aide du bouton gauche de la souris le premier coin du cadre de sélection autour des autres textes à joindre (dans n’importe quel ordre).

**Choisir le coin du cadre autour du texte à joindre. #2/Help/**
Cliquez à l’aide du bouton gauche de la souris le second coin du cadre de sélection autour des autres textes à joindre (dans n’importe quel ordre).

**Choisir le coin du cadre autour du texte à joindre. #3/Help/**
Cliquez à l’aide du bouton gauche de la souris le troisième coin du cadre de sélection autour des autres textes à joindre (dans n’importe quel ordre).

La nouvelle chaîne sera ensuite créée et ses points gauches et droits seront marqués par un X.
Le message suivant va apparaître dans la ligne de commande.

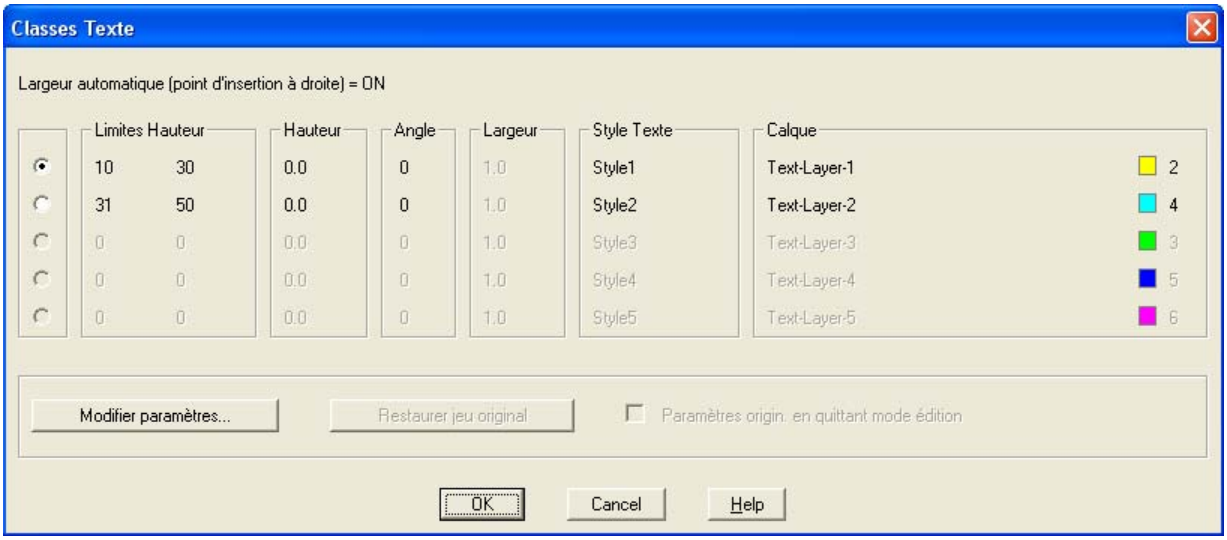
**Chaîne OK? /Undo/Ok/Add_space/Delete_space/Help/<Ok>:**
Si la chaîne créée ne requiert pas de correction supplémentaire, pressez Entrée ou le bouton droit de la souris pour terminer l’opération.
Si vous désirez annuler le résultat de la création de la chaîne, tapez “u” et pressez Entrée ou le bouton droit de la souris.
Si vous désirez ajouter des espaces supplémentaires entre les textes joints tapez “**a**” (option **Add_space**) et pressez Entrée ou le bouton droit de la souris. Un espace sera ajouté à chaque texte de la nouvelle chaîne. Pour ajouter des espaces supplémentaires, répétez cette opération.

Si vous désirez supprimer un espace entre les textes joints tapez “**d**” (option **Delete_space**) et pressez Entrée ou le bouton droit de la souris. Un espace sera supprimé de chaque texte de la nouvelle chaîne. Pour supprimer des espaces supplémentaires, répétez cette opération.

**ASTUCE:** Si les textes ont été reconnus avec l’option “Largeur automatique” activée (Voir le chapitre “Paramètres de Reconnaissance de Texte”), alors les opérations **Add_space** et **Delete_space** vont changer la largeur de chaque texte joint, toutefois le point d’insertion droit de la chaîne entière ne sera pas changé. Si les textes ont été reconnus avec l’option “Largeur Automatique” désactivée, alors les opérations **Add_space** et **Delete_space** ne modifieront pas la largeur de chaque texte, mais vont changer la position du point d’insertion droit de la chaîne.

# Boîte de dialogue “Classes Texte”

***Note:*** cette opération peut ne pas fonctionner correctement avec AutoCAD 2005 en raison d’un bug dans AutoCAD 2005.




La boîte de dialogue “Classes Texte” peut être appelée par la commande %Class afin de changer les attributs des entités texte assignées lors de la reconnaissance, ou pour spécifier ces attributs pour les opérations Ajouter Objet (voir chapitre ”Opération Obj”).
Les attributs suivants sont spécifiquement apparentés à chaque classe: Hauteurs limites pixel, hauteur texte, inclinaison texte, largeur texte, style de texte, calque et couleur. Ces attributs sont tirés de la configuration courante, définie dans la boîte de dialogue Paramètres de Reconnaissance de Texte.

Si vous désirez changer ces paramètres, pressez le bouton “Modifier paramètres...”. Après cela la boîte de dialogue Paramètres de Reconnaissance de Texte va apparaître et vous pourrez alors changer les attributs pour chaque classe, ou définir une nouvelle classe. Notez que certains paramètres seront désactivés car non apparentés à une classe d’attributs. Les paramètres “Mode” et “Hauteurs limites” seront disponibles, toutefois ils n’affectent pas les classes d’attributs lors du processus d’édition, il n’est dès lors pas recommandé de changer ces paramètres.

Largeur automatique
Cette option, qui peut être changée après avoir pressé le bouton “Modifier paramètres...”, est utile dans les deux cas suivants:
- Les textes ont été reconnus avec l’option Largeur Automatique désactivée et vous ne pouvez dès lors pas changer la largeur du texte avec le cadre d’édition (voir chapitre “Edition de Texte”).
- Le texte a été reconnu avec l’option Largeur Automatique activée, et l’attribut Largeur Texte n’est dès lors pas disponible.

Le bouton “Restaurer jeu original” devient disponible après que vous ayez utilisé le bouton “Modifier paramètres..." et changé certains paramètres de la boîte de dialogue Paramètres de Reconnaissance de Texte. Vous pouvez utiliser ce bouton pour redonner à certains paramètres leurs valeurs originales, si vous désirez annuler les changements.

Vous pouvez aussi utiliser la commande %Class (Vous devez fermer la boîte de dialogue pour cela) et ensuite appeler à nouveau la commande %Class et presser le bouton “Restaurer configuration originale”, toutefois ce n’est pas nécessaire si vous utilisez l’option “Restaurer configuration originale en quittant le mode d’édition”.

L’option “Paramètres origin. en quittant mode édition” devient disponible après que vous ayez utilisé le bouton “Modifier paramètres...” et changé certains paramètres de la boîte de dialogue Paramètres de Reconnaissance de Texte. Si cette option est activée, tous les paramètres modifiés seront restaurés à leur valeur originale après que vous quittiez l’Editeur de Résultats de Reconnaissance. Il est recommandé de garder cette option toujours activée.

Si la boîte de dialogue “Classes Texte” est appelée par la commande %Class, Il y a deux situations possibles:
1. Le texte pour lequel la commande %Class est utilisée, correspond pour tous les attributs d’une classe. Dans ce cas le bouton radio de cette classe sera sélectionné lorsque la boîte de dialogue est ouverte. Pour changer de classe, simplement sélectionnez le bouton radio de la classe désirée.

2. Le texte ne correspond pas exactement à une classe définie. Dans ce cas aucun bouton radio ne sera sélectionné lorsque la boîte de dialogue sera ouverte. Afin de configurer les attributs de la classe désirée, sélectionnez le bouton radio de cette classe.

Si la boîte de dialogue “Classes Texte” est appelée par l’opération “Obj" (Ajouter Objet), aucun bouton radio ne sera sélectionné lorsque la boîte de dialogue est ouverte. Sélectionnez le bouton radio correspondant afin de configurer les attributs d’une classe.

## Commande: %Join (Joindre) (édition texte)

Cette commande permet de joindre un texte surligné avec un autre texte dont il a été séparé par erreur lors de la reconnaissance.
Après le démarrage de la commande %Join, vous devez presser Entrée ou le bouton droit de la souris et ensuite cliquer le texte devant être combiné avec le texte surligné en utilisant le bouton gauche de la souris.

**ASTUCE:** n'utilisez pas cette commande si vous désirez combiner des mots en une seule phrase, car ces mots seront combinés sans aucun espace entre eux. Utilisez plutôt l'opération "String" (voir chapitre "Opération "String").

# Commande: %Split (Séparer) (édition texte)

Cette commande permet de séparer le texte surligné en plusieurs mots lorsque celui-ci a été combiné par erreur lors de la reconnaissance.

Une fois la commande %Split démarrée, vous devez cliquer à l'aide du bouton gauche de la souris le premier caractère de la partie que vous désirez séparer (Appelée "seconde partie" dans la ligne de commande).
Vous pouvez ensuite choisir à l'aide du bouton gauche de la souris le nouveau point d'insertion pour cette partie, ou presser Entrée ou le bouton droit de la souris afin de laisser cette partie dans sa position actuelle.

Vous pouvez ensuite choisir à l'aide du bouton gauche de la souris le point d'insertion droit pour la "première" partie, ou pressez Entrée ou le bouton droit de la souris ou laissez cette partie dans sa position actuelle.
**ASTUCE:** Si le texte a été reconnu avec l'option "Largeur automatique" (voir le chapitre "Paramètres de Reconnaissance de Texte") désactivée, cette étape sera ignorée parce que le point d'insertion droit est absent.

Lorsque la commande %Split est terminée, la "première" partie est agrandie et devient le texte surligné courant.

## Commande: %Rid (Enlever) (édition texte)

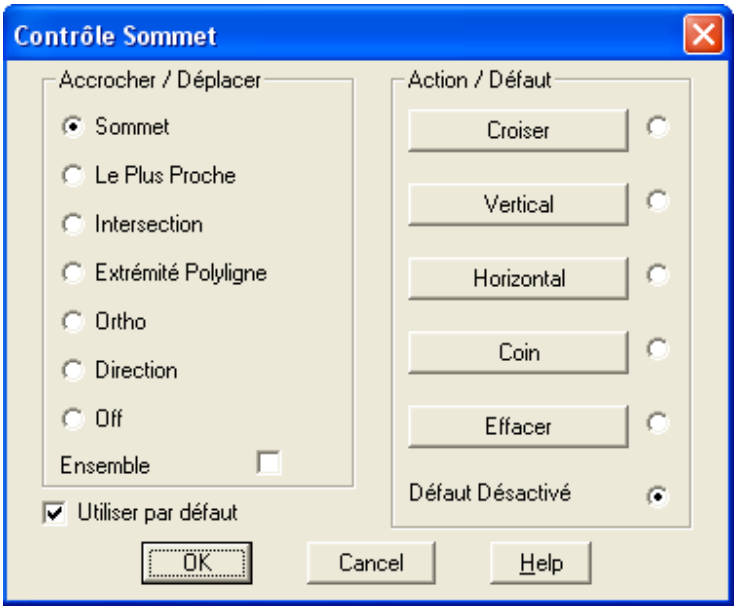
Cette commande permet de supprimer les distorsions qui sont situées dans le cadre surligné trop proche de celui-ci pour être sélectionnées sans sélectionner le texte en même temps. Même si par erreur le texte est sélectionné avec les distorsions, il ne sera pas effacé suite à cette commande.

Après que la commande %Rid a démarrée, vous devez presser Entrée ou le bouton droit de la souris et ensuite sélectionner les objets que vous désirez effacer. Lorsque la sélection est effectuée, pressez à nouveau Entrée ou le bouton droit de la souris pour terminer l'opération.

**ASTUCE:** Si l'objet de distorsion est un solide avec un ou des trou(s), vous devez inclure les trous dans la sélection, autrement le contour du solide sera effacé mais non le(s) trou(s).

# Boîte de dialogue “Contrôle Sommet” (édition polyligne)

Pour appeler la boîte de dialogue Contrôle Sommet afin d’éditer certains sommets et/ou les segments adjacents, cliquez sur le sommet avec le bouton gauche de la souris et ensuite pressez Entrée ou le bouton droit de la souris (si **<Vertex Control>** (Contrôle Sommet) est la sélection par défaut sur la ligne de commande) ou tapez “**v**”. La boîte de dialogue suivante apparaît.




**ASTUCE:** les commandes de contrôle des sommets peuvent être utilisées à chaque fois que l’option “Vertex control” (Contrôle Sommet) est affichée sur la ligne de commande.

Groupe Accrocher/Déplacer
Ces options spécifient quel sommet doit être accroché, et permet de restreindre les mouvements du curseur de la souris à certaines directions.

**Sommet**
Cette option permet l’accrochage de n’importe quel sommet d’une polyligne surlignée ou non.

**Le Plus Proche**
Sélectionnez cette option pour accrocher le point, situé sur une polyligne ou un cercle, qui est le plus proche du curseur de la souris.

**Intersection**
Sélectionnez cette option pour accrocher le point situé à l’intersection de polyligne, polylignes et cercles, cercles et cercles.

**Extrémité Polyligne**
Sélectionnez cette option afin d’accrocher un sommet situé à l’extrémité d’une polyligne.

**ASTUCE:** Lorsque le curseur de la souris atteint le point d’accrochage sélectionné, une marque triangulaire apparaît pour mettre en évidence ce point et vous informer que l’accrochage est disponible.

**Ortho**
Sélectionnez cette option afin de restreindre les mouvements du curseur de la souris d’un point à l’autre verticalement ou horizontalement.

**Direction**
Sélectionnez cette option afin de restreindre le mouvement du curseur de la souris à une seule direction choisie.
Vous serez invité à sélectionner une direction en utilisant une des options suivantes:
- pressez le bouton droit de la souris sur un segment de polyligne (les points d’extrémité de ce segment vont définir la direction désirée);

- cliquez deux points;
- entrez un angle.

**ASTUCE:** Les options “Ortho” et “Direction” peuvent être utiles lorsque vous désirez déplacer ou copier quelque chose parallèlement à sa position originale. Il est recommandé d’utiliser ces options à titre temporaire uniquement, lorsque vous en avez réellement le besoin, et de les désactiver immédiatement après utilisation. Si vous oubliez de désactiver ces options, vous pourriez être surpris plus tard par les mouvements de votre curseur de souris.

**Off**
Sélectionnez cette option afin de désactiver les autres options du groupe Accrocher/Déplacer.

**Ensemble**
Lorsque cette option est active et un point d’intersection est déplacé à un autre endroit, les segments adjacents de toutes les polylignes passant par cette intersection, vont également être déplacés à cet endroit.

**Utiliser par défaut**
Si cette option est sélectionnée, les paramètres courants seront utilisés par défaut à chaque fois que l’option "Contrôle Sommet" est présentée sur la ligne de commande.

Groupe Action/Défaut
Ce groupe fournit les opérations suivantes après la sélection d’un sommet.

**Croiser**
Si le sommet sélectionné est une extrémité de polyligne, le segment adjacent sera prolongé ou ajusté jusqu’à l’intersection de la polyligne ou du cercle le(la) plus proche. Afin d’éviter les erreurs, le point d’intersection doit être visible à l’écran.

**Vertical**
Cette fonction rend strictement vertical un segment, adjacent au sommet sélectionné, en déplaçant ce sommet horizontalement.
Lorsque le sommet sélectionné a deux segments adjacents:
a) si un des segments est proche de la verticale et l’autre de l’horizontale, le premier sera ajusté à la verticale;
b) autrement vous serez invité pour sélectionner le segment à rendre vertical.

**Horizontal**
Cette fonction rend strictement horizontal un segment, adjacent au sommet sélectionné, en déplaçant ce sommet verticalement.
Lorsque le sommet sélectionné a deux segments adjacents:
a) si un des segments est proche de l’horizontale et l’autre de la verticale, le premier sera ajusté à l’horizontale;
b) autrement vous serez invité pour sélectionner le segment à rendre horizontal.

**Coin**
Lorsque le sommet sélectionné a deux segments adjacents, un proche de l’horizontale et l’autre de la verticale, le sommet sélectionné sera déplacé afin de rendre le premier segment horizontal et le deuxième vertical.

**Effacer**
Cette fonction efface le sommet sélectionné.

Si vous désirez définir une action “par défaut“, vous pouvez cliquer sur le bouton radio correspondant. Dans ce cas le nom de l’action va apparaître comme sélection par défaut sur la ligne de commande et peut être lancée en pressant Entrée ou le bouton droit de la souris sans avoir à afficher la boîte de dialogue “Contrôle Sommet”.

**Défaut Désactivé**
Utilisez cette option afin de désactiver la sélection “par défaut" courante.

# Mode “Follow" (Suivre) Polyligne

Le mode "follow" polyligne est un mode d’édition de polyligne, durant lequel l’Editeur de Résultats de Reconnaissance se déplace le long de la polyligne secteur par secteur. Ce mode est utile pour de longues polylignes qui ne peuvent pas être vues au complet à une échelle permettant de voir suffisamment les détails. Il peut être utilisé, par exemple, avec des dessins GIS (carte topographique, carte des sols, parcellement) et autres dessins avec de longs objets graphiques.

Dans ce mode vous pouvez:
- utiliser n’importe quelle commande afin d’éditer la polyligne sélectionnée comme en mode régulier **[POLY]** (voir chapitre “Edition de Polylignes”);
- cliquer et éditer tout autre objet (textes, polylignes, solides, cercles) et ensuite poursuivre en mode "follow".

Tapez “**f**” afin de démarrer le mode "follow" (après avoir cliqué une polyligne en mode sélectif ou segment).
Le message suivant va apparaître sur la ligne de commande:

**[FOLLOW]Undo/reVerse/Arc/Line/Seg_move/Break/Gap/Turn/Prol/Ints/Width/Del/Erase/Rid/Magn/Class/Help/<ok>**

Les marques "tête de flèche" et "queue de flèche" vont apparaître sur la partie visible à l’écran de la polyligne afin d’indiquer la direction du déplacement.

Il y a trois options spécifiques supplémentaires par rapport aux autres commandes d’édition de polyligne:

**reVerse**
Cette option peut être lancée en tapant “**v**” et change la direction du déplacement le long de la polyligne.
Le déplacement va se poursuivre vers le secteur suivant, adjacent au point de départ, mais dans la direction opposée.

**<ok>**
Pour marquer la partie visible de la polyligne et se déplacer vers le secteur suivant, pressez Entrée ou le bouton droit de la souris, ou tapez “**f**”.

Lorsque la première extrémité de la polyligne est atteinte, l’Editeur de Résultats de Reconnaissance va automatiquement faire la commande "Inverser" (si le mode "follow" a été démarré au milieu de la polyligne).

**<back>**
Cette option peut apparaître à la place **<ok>** si la "queue de flèche" n’est pas visible sur la vue courante (par exemple si vous avez changé la vue à l’aide des barres déroulantes). Pressez Entrée ou le bouton droit de la souris fin de retourner à la vue originale dans ce cas.

Lorsque le mode “follow” est terminé (toute la polyligne a été vérifiée), l’Editeur de Résultats de Reconnaissance retourne automatiquement au point de départ. Pressez ESC si vous désirez interrompre le mode “follow” avant cela.

***Note:*** Lorsque vous cliquez, en mode “follow”, sur un autre objet pour l’éditer, la polyligne sera temporairement surlignée avec la “Couleur du Segment Cadre”, définie dans la boîte de dialogue Paramètres de l’Editeur de Résultats de Reconnaissance (voir chapitre “Paramètres de l’Editeur de Résultats de Reconnaissance”). Après que l’édition de l’objet sélectionné soit terminée ou interrompue, le programme retourne au mode “follow” et le surlignage original est restauré.

## Commande: Arc (édition polyligne)

Afin de substituer une partie de polyligne située entre deux points (pas nécessairement deux sommets) par un arc:

1) Cliquez sur le premier point sur la polyligne.
2) Cliquez le second point de la polyligne (un "curseur arc" va apparaître).
3) Changez le rayon du "curseur arc" en déplaçant la souris.
4) Pressez le bouton gauche de la souris lorsque vous avez le rayon désiré.

Aux étapes 1) et 2) vous pouvez presser Entrée ou le bouton droit de la souris pour appeler la boîte de dialogue Contrôle Sommet, qui vous permet de désactiver le mode Accrochage grâce aux options: "Sommet", "Intersection", "Extrémité Polyligne" (voir chapitre “Boîte de dialogue “Contrôle Sommet”). Lorsque la commande démarre, le mode Accrochage est désactivé.

## Commande: Line (Ligne) (édition polyligne)

Afin de substituer une partie de polyligne située entre deux points (pas nécessairement deux sommets) par un segment droit:

1) Cliquez sur le premier point sur la polyligne.
2) Cliquez le second point de la polyligne

Vous pouvez presser Entrée ou le bouton droit de la souris pour appeler la boîte de dialogue Contrôle Sommet, qui vous permet de désactiver le mode Accrochage grâce aux options: "Sommet", "Intersection", "Extrémité Polyligne" (voir chapitre “Boîte de dialogue “Contrôle Sommet”). Lorsque la commande démarre, le mode Accrochage est désactivé.

# Commande: Seg_move (Déplacer segment) (édition polyligne)

Cette commande permet de déplacer un segment de polyligne, en même temps que les segments adjacents, parallèlement à sa position originale. Ceci peut être utile si un segment de polyligne a été déplacé de sa ligne originale (raster) en raison d'un ajustement orthogonal ou une autre raison. L'utilisation de cette commande à la place d'un déplacement indépendant des sommets du segment permet de garder la même orientation, ce qui est important si le segment a été ajusté à l'orthogonale.

Pour déplacer un segment de la polyligne surlignée:

1) Cliquez sur le segment avec le bouton gauche de la souris.
2) Sélectionnez la direction du déplacement du segment (toutes, verticale, horizontale).
3) Choisissez le point de déplacement.

Pour sélectionner la direction dans l'étape 2) vous pouvez presser Entrée ou le bouton droit de la souris pour la sélection par défaut, ou taper les lettres "**a**", "**v**", ou "**h**" et presser ensuite Entrée ou le bouton droit de la souris.
Si vous sélectionnez la direction verticale, alors seul un déplacement vertical sera utilisé.
Si vous sélectionnez la direction horizontale, alors seul un déplacement horizontal sera utilisé.
Si vous sélectionnez toutes directions, alors un déplacement dans toutes les directions sera utilisé.
**ASTUCE:** La sélection par défaut (toutes, verticale, horizontale) est sélectionnée automatiquement en fonction du fait que le segment sélectionné est proche de la verticale ou de l'horizontale, ou aucun.

## Commande: Break (Cassure) (édition polyligne)

Pour réaliser une cassure sur une polyligne, sélectionnez avec le bouton gauche de la souris le point de cassure désiré (pas nécessairement situé sur un sommet).

Vous pouvez presser Entrée ou le bouton droit de la souris pour appeler la boîte de dialogue Contrôle Sommet, qui va vous permettre d'activer le mode ACCROCHAGE (SNAP) avec les options : "Sommet", "Intersection", "Extrémité Polyligne" (voir chapitre "Boîte de dialogue "Contrôle Sommet"). Au démarrage de la commande, le mode ACCROCHAGE est désactivé.

Si la polyligne originale est ouverte, la première polyligne résultante de la cassure sera créée entre la première extrémité et le point de cassure. La deuxième polyligne sera créée entre la seconde extrémité et le point de cassure.

Si la polyligne originale est fermée, les deux polylignes résultantes de la cassure seront créées entre le sommet de départ/arrivée et le point de cassure.

# Commande: Gap (Espace) (édition polyligne)

Afin de créer un lien (constitué d'un ou plusieurs segments) entre l'extrémité de polyligne surlignée et l'extrémité d'une autre polyligne (ou entre les deux extrémités d'une polyligne surlignée ouverte) :

1) Cliquez sur l'extrémité de la première polyligne (il n'est pas nécessaire de cliquer exactement l'extrémité ou la polyligne elle-même, l'extrémité la plus proche sera sélectionné automatiquement).
2) Cliquez une à une les positions des sommets intermédiaires (si le lien à insérer possède plus d'un segment).
3) Cliquez sur l'extrémité de la deuxième polyligne et pressez le bouton droit de la souris (il n'est pas nécessaire de cliquer exactement l'extrémité ou la polyligne elle-même, l'extrémité la plus proche sera sélectionné automatiquement).

Si le lien a été créé entre les extrémités de deux polylignes différentes, les deux polylignes seront automatiquement jointes en une seule entité héritant du calque et de la couleur de la première polyligne.

En mode "follow" polyligne, l'étape 1) sera ignorée – l'extrémité marquée avec "tête de flèche" sera choisie automatiquement.

## Commande: Turn (Tourner) (édition polyligne)

Pour changer la direction de la polyligne surlignée à une intersection avec une autre polyligne:

1) Cliquez une polyligne pour effectuer un changement de direction (si cette polyligne a une intersection avec la polyligne surlignée à plus d'un endroit, le point d'intersection le plus proche sera choisi automatiquement).
2) Cliquez la partie de la polyligne surlignée afin de continuer l'édition (si le point d'intersection partage la polyligne surlignée en deux).

En mode "follow" polyligne, l'étape 2) sera ignorée – la partie adjacente au début de la polyligne surlignée sera choisie automatiquement.

## Commande: Prol (Prolonger) (édition polyligne)

Afin de prolonger l'extrémité d'une polyligne:

1) Cliquez l'extrémité que vous désirez prolonger (il n'est pas nécessaire de cliquer exactement l'extrémité ou la polyligne elle-même, l'extrémité la plus proche sera sélectionnée automatiquement).

2) Cliquez sur le point suivant pour créer un segment supplémentaire, ou tapez "**b**" pour changer le rayon du segment précédent, ou tapez "**v**" pour appeler la boîte de dialogue Contrôle Sommet.

3) Répétez l'étape 2) ou pressez Entrée ou le bouton droit de la souris pour terminer l'opération.

La boîte de dialogue Contrôle Sommet permet d'activer le mode Accrocher/Déplacer avec les options suivantes:
"Sommet", "Le Plus Proche", "Intersection", "Extrémité Polyligne", "Ortho", "Direction" (voir chapitre "Boîte de dialogue "Contrôle Sommet").

## Commande: Ints (Croiser) (édition polyligne)

Afin de prolonger ou ajuster l'extrémité d'une polyligne à l'intersection avec la polyligne surlignée:

1) Cliquez l'extrémité de la polyligne devant être prolongée/ajustée (il n'est pas nécessaire de cliquer exactement l'extrémité, la polyligne suffit. L'extrémité la plus proche sera sélectionnée automatiquement).
2) Répétez l'étape 1) avec une ou des autre(s) polyligne(s) ou pressez Entrée ou le bouton droit de la souris pour terminer l'opération.

Afin d'éviter de possibles erreurs, l'extrémité de la polyligne sera déplacée uniquement si le point d'intersection avec la polyligne surlignée est visible à l'écran.

## Commande: Width (Largeur) (édition polyligne)

Cette commande permet la modification de la largeur d'une polyligne entière ou d'un ou plusieurs segment(s) sélectionné(s) uniquement.
La largeur peut être changée avec des valeurs différentes pour le début ou la fin si nécessaire. Vous pouvez également répartir la différence sur un ou plusieurs segment(s) ou sur la totalité de la polyligne.

Pour utiliser cette commande, veuillez vous référer aux questions et instructions de la ligne de commande (notez que si vous désirez changer la largeur d'un seul segment, celui-ci devra être cliqué deux fois afin d'être sélectionné).
**ASTUCE:** Vous pouvez utiliser la boîte de dialogue "Classes Polyligne" afin de spécifier la nouvelle largeur, ou la taper au clavier, ou à l'aide de deux clics de souris. Si vous utilisez la boîte de dialogue "Polyline Classes", alors seul le paramètre largeur de la classe sélectionnée sera utilisé (le calque et la couleur de la polyligne ne seront pas changés).

# Commande: Erase (Effacer) (édition polyligne)

Cette commande permet d'effacer les distorsions créées lors de la reconnaissance en raison de la qualité de l'image raster. Cette commande permet également un ajustement orthogonal des segments de polyligne, lorsqu'un segment est proche de la verticale et un autre segment proche de l'horizontale, si une distorsion se trouve entre les deux.
**ASTUCE:** Utilisez la boîte de dialogue "Contrôle Sommet" pour un ajustement orthogonal si il n'y a pas de distorsion. Notez que les segments peuvent être également ajustés à l'orthogonale avec la commande "Amend Corners" (Voir chapitre "Opération "Amend Corners").

Le message suivant apparaît dans la ligne de commande après le démarrage de la commande "Effacer":

**Sélectionnez la zone rectangulaire autour des segments à effacer: Esc/Ortho/Select/Help/<Select>**

Afin de passer à l'étape suivante et sélectionner les segments à effacer, pressez Entrée ou le bouton droit de la souris et ensuite cliquez avec le bouton gauche de la souris les deux coins du rectangle de sélection autour des segments à effacer. Lorsque le rectangle de sélection a été choisi, pressez le bouton gauche de la souris pour compléter l'opération.
**ASTUCE:** Il n'y a aucune importance si d'autres objets sont capturés par le rectangle de sélection car seuls les segments de la polyligne surlignée sont éditables avec cette opération.

Si vous désirez spécifier les paramètres de l'ajustement orthogonal, tapez "**o**" (pour option **Ortho**) et pressez Entrée ou le bouton droit de la souris. Le message suivant apparaît sur la ligne de commande:

**Vous pouvez désactiver le mode ORTHO ou changer l'angle limite=xx: Off/Limit/Help/<Esc>**

Le paramètre **angle limite** définit l'angle maximal entre les segments qui peuvent être ajustés à l'orthogonale sur l'axe correspondant. Si cet angle ou un des deux segments (horizontal et vertical) excèdent la limite définie, l'ajustement orthogonal ne sera pas appliqué.
Afin de modifier la valeur de cet angle limite, tapez "**l**" (pour option **Limit**) et pressez Entrée ou le bouton droit de la souris et ensuite entrez la nouvelle valeur.
Si vous désirez désactiver l'ajustement orthogonal, tapez "**o**" et pressez Entrée ou le bouton droit de la souris.
Afin de vérifier les changements effectués dans les paramètres de l'ajustement orthogonal, utilisez à nouveau l'option **Ortho** dans le premier message.

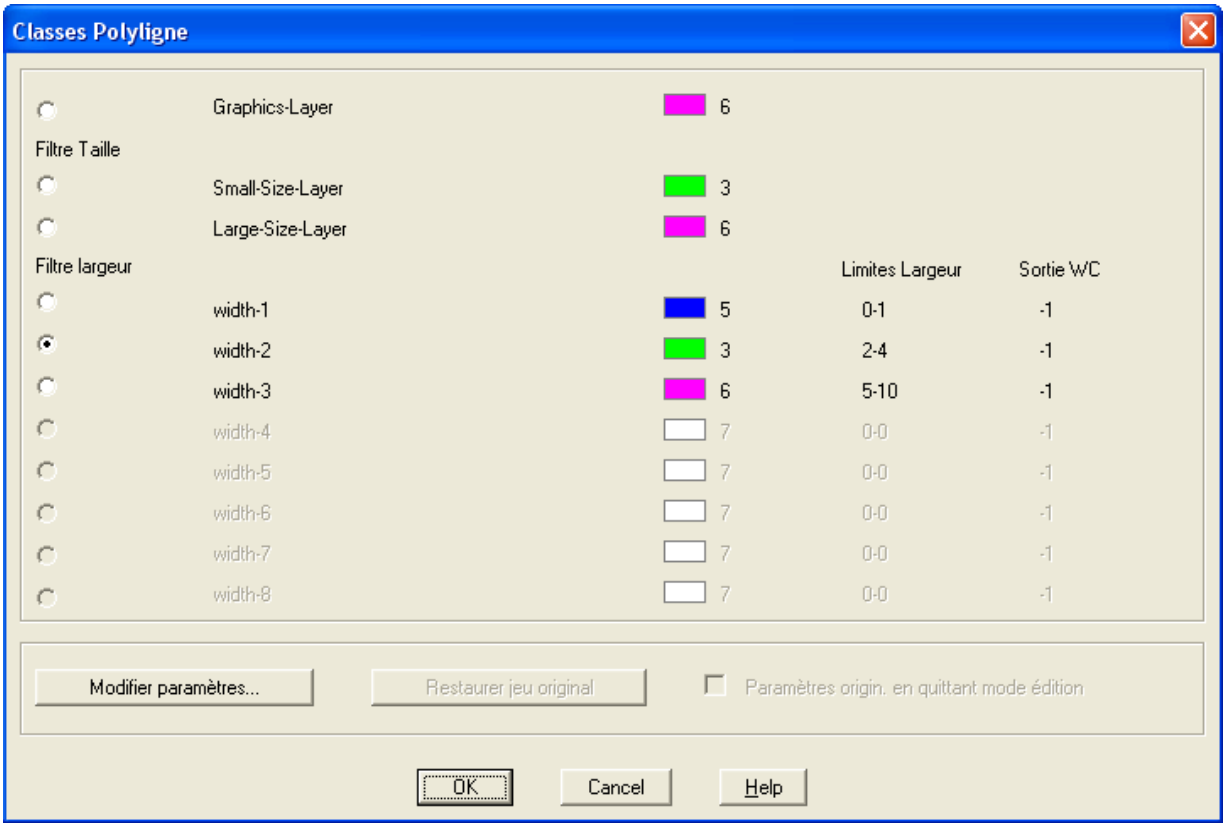
## Commande: Rid (Enlever) (édition polyligne)

Cette commande permet d'enlever les distorsions situées proche de la polyligne surlignée, ce qui les rend difficilement sélectionnables sans sélectionner la polyligne elle-même. Dans le cas où la polyligne est sélectionnée avec les distorsions, elle ne sera pas effacée avec cette commande.

Après le démarrage de la commande "Rid", vous devez presser Entrée ou le bouton droit de la souris et ensuite sélectionner les objets que vous désirez effacer. Lorsque la sélection a été effectuée, pressez à nouveau Entrée ou le bouton droit de la souris pour terminer l'opération.
**ASTUCE:** Si l'objet de distorsion est un solide avec un ou des trou(s), vous devez sélectionner tous les trous car autrement seul le contour du solide sera effacé mais pas le(s) trou(s).

# Boîte de dialogue “Classes Polyligne”

***Note:*** Cette commande peut ne pas fonctionner correctement avec AutoCAD 2005 en raison d’un bug dans AutoCAD 2005.




La boîte de dialogue “Classes Polyligne” peut être démarrée par la commande d’édition de polyligne “Class” afin de changer les paramètres des polylignes attribués lors de la reconnaissance, ou pour spécifier ces paramètres pour l’opération Ajouter Objet (voir chapitre “Opération “Obj”).

Les attributs suivants sont spécifiquement apparentés à chaque classe: calque, couleur, largeur limite pixel, WC sortie (les deux derniers uniquement pour le sous-groupe “Filtre Largeur”). Ces attributs sont tirés de la configuration courante, définie dans les boîtes de dialogue Paramètres de Reconnaissance Graphique, Paramètres Filtre Taille Objets Graphiques et Paramètres Filtre Largeur Objets Graphiques.

Si vous désirez changer la configuration de ce sous-groupe “Filtre Largeur”, pressez le bouton “Modifier paramètres...”. La boîte de dialogue Paramètres Filtre Largeur Objets Graphiques va apparaître et vous pourrez modifier les attributs de chaque classe ou définir une nouvelle classe. Notez que certains paramètres seront désactivés car non apparentés à une classe d’attributs. Les paramètres “Limites Largeur” seront disponibles, toutefois ils n’affecteront pas les attributs de la classe dans le processus d’édition. Il n’est dès lors pas recommandé de les modifier.

Si vous désirez changer les attributs définis dans les boîtes de dialogue Paramètres Reconnaissance Graphique et Paramètres Filtre Taille Objets Graphiques, vous devez quitter l’Editeur de Résultats de Reconnaissance et modifier les paramètres directement dans ces boîtes de dialogue.

Le bouton “Restaurer jeu original” sera disponible après que vous ayez utilisé le bouton “Modifier paramètres...” et modifié certains paramètres dans la boîte de dialogue Paramètres Filtre Largeur Objets Graphiques. Vous pouvez utiliser ce bouton afin de retourner aux paramètres originaux si vous désirez annuler les changements.

Vous pouvez également utiliser les paramètres modifiés pour la commande “Class” (Vous devez fermer la boîte de dialogue pour cela) et ensuite appeler à nouveau la commande “Class” et pressez le bouton

“Restaurer la configuration originale”, toutefois ce n’est pas nécessaire si vous utilisez l’option “Restaurer la configuration originale en quittant le mode d’édition”.

L’option “Paramètres origin. en quittant mode édition” devient disponible après avoir utilisé le bouton “Modifier paramètres...” et modifié certains paramètres dans la boîte de dialogue Paramètres Filtre Largeur Objets Graphiques. Si cette option est activée, tous les paramètres seront restaurés à leur valeur originale après avoir quitté l’Editeur de Résultats de Reconnaissance. Il est recommandé de garder cette option toujours activée.

Si la boîte de dialogue “Classes Polyligne” est appelée par la commande “Class”, Il y a deux situations possibles:
1. La polyligne pour laquelle la commande “Class” est utilisée correspond à tous les attributs d’un classe. Dans ce cas le bouton radio de cette classe sera sélectionné lorsque la boîte de dialogue est ouverte. Afin de changer de classe, simplement sélectionner le bouton radio de la classe désirée.

2. La polyligne ne correspond pas exactement à une classe définie. Dans ce cas aucun des boutons radio ne sera sélectionné lorsque la boîte de dialogue est ouverte. Afin de configurer les attributs de la classe désirée, sélectionnez le bouton radio de cette classe.

Si la boîte de dialogue “Classes Polyligne” est appelée par l’opération “Obj" (Ajouter Objet), aucun bouton radio ne sera sélectionné lorsque la boîte de dialogue est ouverte. Afin de configurer les attributs de la classe désirée, sélectionnez le bouton radio de cette classe.

***Note:*** Si l’image a été reconnue avec les UNITÉS “Miles” ou “Kilomètres”, avec ensuite la configuration automatique “Sortie WC” (valeur “-1”, voir chapitre “ Paramètres Filtre Largeur Objets Graphiques ”), la largeur de la polyligne sera changée pour zéro. Dans ce cas il est recommandé d’utiliser les commandes AutoCAD afin de modifier la largeur à la place de la commande ”Class”.

## Commande: Part (Partie) (édition solide)

Afin de modifier/effacer une partie du contour d'un solide surligné entre deux points situés sur ce contour (pas nécessairement situés sur les sommets du contour):
1) Cliquez le premier point de la nouvelle partie du contour.
2) Cliquez le point suivant de la nouvelle partie du contour.
3) Répétez l'étape 2) ou pressez Entrée ou le bouton droit de la souris afin de terminer la saisie de la nouvelle partie du contour (seulement si le dernier point a été cliqué sur le contour du solide).
4) Cliquez l'ancienne partie du contour pour l'effacer.

Aux étapes 1) et 2) vous pouvez presser Entrée ou le bouton droit de la souris, ou taper "**v**" pour appeler la boîte de dialogue Contrôle Sommet.
La boîte de dialogue Contrôle Sommet vous permet d'activer le mode Accrocher/Déplacer avec les options suivantes:
"Sommet", "Le Plus Proche", "Intersection", "Extrémité Polyligne", "Ortho", "Direction" (voir chapitre "Boîte de dialogue "Contrôle Sommet").

# Commande: Hole (Trou) (édition solide)

Cette commande permet d'ajouter, d'effacer ou de modifier le contour d'un trou.
Les options "Ajouter", "Effacer", "Modifier" apparaissent sur la ligne de commande après le démarrage de la commande.

## Add

Pour ajouter un trou à l'intérieur du solide surligné:
1) Tapez "**a**".
2) Cliquez le premier point du contour du trou.
3) Cliquez le point suivant sur le contour du trou.
4) Répétez l'étape 3) ou pressez Entrée ou le bouton droit de la souris afin de terminer l'opération.

Aux étapes 2) et 3) vous pouvez presser Entrée ou le bouton droit de la souris, ou taper "**v**" pour appeler la boîte de dialogue Contrôle Sommet.
La boîte de dialogue Contrôle Sommet vous permet d'activer le mode Accrocher/Déplacer avec les options suivantes:
"Sommet", "Le Plus Proche", "Intersection", "Extrémité Polyligne", "Ortho", "Direction" (voir chapitre "Boîte de dialogue "Contrôle Sommet").

## Delete

Pour effacer un trou du solide surligné:
1) Tapez "**d**".
2) Cliquez le contour du trou afin de l'effacer.

## Change

Pour modifier le contour d'un trou:
1) Tapez "**c**".
2) Utilisez la même technique que pour l'édition d'un contour de solide (voir chapitre "Edition de Solides").

# Commande: Split (Séparer) (édition solide)

Afin de séparer un solide surligné en deux solides:
1) Cliquez le premier point sur le contour du solide.
2) Cliquez le deuxième point de la limite entre les deux solides.
3) Répétez l'étape 2) ou pressez Entrée ou le bouton droit de la souris pour compléter l'opération (seulement si le dernier point a été cliqué sur le contour du solide).
4) Cliquez une partie de l'ancien contour afin de sélectionner un des nouveaux solides et continuer l'édition.

Aux étapes 1) et 2) vous pouvez presser Entrée ou le bouton droit de la souris, ou taper "**v**" pour appeler la boîte de dialogue Contrôle Sommet.
La boîte de dialogue Contrôle Sommet vous permet d'activer le mode Accrocher/Déplacer avec les options suivantes:
"Sommet", "Le Plus Proche", "Intersection", "Extrémité Polyligne", "Ortho", "Direction" (voir chapitre "Boîte de dialogue "Contrôle Sommet").

# Commande: Rid (Enlever) (édition solide)

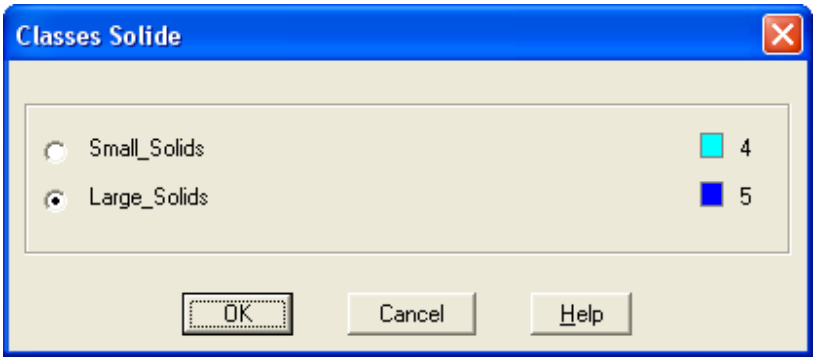
Cette commande permet d'enlever les distorsions proches du solide surligné, ce qui les rend difficilement sélectionnables sans sélectionner le solide lui-même. Dans le cas où le solide est sélectionné avec les distorsions, il ne sera pas effacé avec cette commande.

Après le démarrage de la commande "Rid", vous devez presser Entrée ou le bouton droit de la souris et ensuite sélectionner les objets que vous désirez effacer. Lorsque la sélection a été effectuée, pressez à nouveau Entrée ou le bouton droit de la souris pour terminer l'opération.

**ASTUCE:** Si l'objet de distorsion est un solide avec un ou des trou(s), vous devez sélectionner tous les trous car autrement seul le contour du solide sera effacé mais pas le(s) trou(s).

# Boîte de dialogue “Classes Solide”

***Note:*** Cette commande peut ne pas fonctionner correctement avec AutoCAD 2005 en raison d’un bug dans AutoCAD 2005.




La boîte de dialogue “Classes Solide” peut être démarrée par la commande d’édition de solides “Class” afin de changer les paramètres des solides attribués lors de la reconnaissance, ou pour spécifier ces paramètres pour l’opération Ajouter Objet (voir chapitre “Opération “Obj”).

Les attributs suivants sont spécifiquement apparentés à chaque classe: calque, couleur. Ces attributs sont tirés de la configuration courante, définie dans les boîtes de dialogue Paramètres de Reconnaissance des Solides.

Si vous désirez modifier ces attributs, vous devez quitter l’Editeur de Résultats de Reconnaissance et changer les paramètres directement dans la boîte de dialogue.

Si la boîte de dialogue “Classes Solide” est appelée par la commande “Class”, il y a deux situations possibles:
1. Le solide, pour lequel la commande “Class” est utilisée, a le calque et la couleur correspondants à une des classes. Dans ce cas le bouton radio de cette classe sera activé lorsque la boîte de dialogue est ouverte. Afin de changer de classe, simplement sélectionner le bouton radio d’une autre classe.
2. Le solide n’a pas les calques et couleurs correspondants à une des classes définies. Dans ce cas aucun bouton radio ne sera activé lorsque la boîte de dialogue est ouverte. Sélectionnez le bouton radio de la classe désirée afin de configurer les attributs.

Si la boîte de dialogue “Classes Solide” est appelée par l’opération “Obj" (Ajouter Objet), aucun bouton radio ne sera sélectionné lorsque la boîte de dialogue est ouverte. Afin de configurer les attributs de la classe désirée, sélectionnez le bouton radio de cette classe.

**ASTUCE:** Si vous changez la classe du solide reconnu et effectuez également d’autres changements comme par exemple le contour ou les trous, ce solide va garder la couleur définie par la nouvelle classe et ne sera pas surligné avec la “Couleur de Surlignage” (voir chapitre “Paramètres de l’Editeur de Résultats de Reconnaissance”). Il est nécessaire de faire la distinction entre un tel solide et les autres solides qui ont été modifiés sans changer leur classe.

## Commande: Trim_pline (Ajuster polyligne) (édition solide)

Cette commande permet d'ajuster une polyligne à son intersection avec un solide.
Afin d'ajuster une telle polyligne, simplement cliquer la partie de la polyligne devant être effacée, et cette partie sera ajustée au contour du solide (notez que les trous ne peuvent pas être utilisés pour cette opération).

## Commande: Gap_pline (Espace polyligne) (édition solide)

Afin de créer un lien (constitué d'un ou plusieurs segments) entre l'extrémité de la polyligne surlignée et l'extrémité d'une autre polyligne (ou entre les deux extrémités d'une polyligne surlignée ouverte) :

1) Cliquez sur l'extrémité de la première polyligne (il n'est pas nécessaire de cliquer exactement l'extrémité ou la polyligne elle-même, l'extrémité la plus proche sera sélectionnée automatiquement).
2) Cliquez une à une les positions des sommets intermédiaires (si le lien à insérer possède plus d'un segment).
3) Cliquez sur l'extrémité de la deuxième polyligne et pressez le bouton droit de la souris (il n'est pas nécessaire de cliquer exactement l'extrémité ou la polyligne elle-même, l'extrémité la plus proche sera sélectionnée automatiquement).

Si le lien a été créé entre les extrémités de deux polylignes différentes, les deux polylignes seront automatiquement jointes en une seule entité héritant du calque et de la couleur de la première polyligne.

Cette commande fonctionne de la même façon que la commande "Espace" en mode d'édition de polyligne et est incluse ici dans le mode d'édition de solides pour des raisons pratiques, afin d'éviter de passer d'un mode à l'autre lors de l'édition.

# Opérations Image:  Menu “Image Raster”

## Enregistrer

Cette commande enregistre l’image raster, si elle a été modifiée, en même temps que le fichier DWG courant. Si l’image n’a pas été modifiée, le programme va vous notifier que la commande “Enregistrer” ne peux être appliquée et que vous devez utiliser la commande “Enregistrer sous” à la place. L’image raster est enregistrée sous son nom et son format original (par exemple TIFF, PCX, etc.).

## Enregistrer sous

Cette commande enregistre l’image raster en même temps que le fichier DWG courant indépendamment du fait que l’image ait été modifiée ou non. L’image raster est enregistrée avec le nom et le format sélectionnés par l’utilisateur.

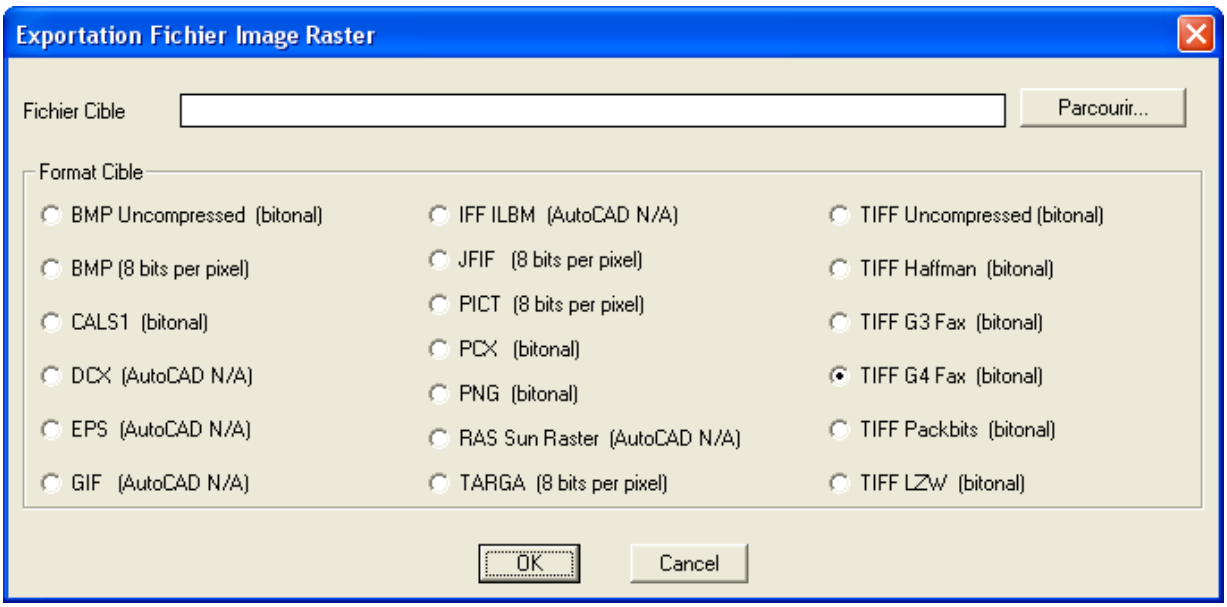
***Note:*** Si le nom ou le format de l’image raster diffère de l’original, l’image précédemment attachée au dessin sera détachée du fichier DWG, et l’image enregistrée sera attachée à la place.

La commande “Enregistrer sous” enregistre uniquement dans les formats supportés par AutoCAD. Si vous désirez enregistrer l’image dans un format non supporté par AutoCAD, vous pouvez utiliser la commande “Exporter”.

***Importante Note:*** Si vous modifiez l’image raster avec les commandes EasyDone d’édition d’images, vous devriez utiliser uniquement les commandes EasyDone “Enregistrer” ou “Enregistrer sous” avant d’enregistrer le dessin courant avec les commandes AutoCAD “Enregistrer” ou “Enregistrer sous”, autrement les changements de l’image raster ne seront pas enregistrés.
Les commandes AutoCAD “Enregistrer” et “Enregistrer sous” enregistre uniquement le fichier dessin et, même si les modifications sont visibles, ces commandes n’enregistrent pas les changements apportés à l’image raster.
Il est fortement recommandé d’enregistrer l’image raster avec les commandes EasyDone “Enregistrer” ou “Enregistrer sous” après chaque opération d’édition. Si vous oubliez de la faire et enregistrez le dessin en utilisant les commandes AutoCAD, toutes les modifications apportées à l’image seront perdues lorsque vous fermez le dessin ou quittez AuoCAD. Lorsque vous ouvrirez le dessin la prochaine fois et utilisez une commande EasyDone, l’image raster originale (avant modifications) sera automatiquement restaurée et rattachée au dessin.

## Exporter

Lorsque vous démarrez cette commande, la boîte de dialogue suivante apparaît :




Vous pouvez spécifier le chemin d’accès désiré du fichier cible ainsi que le format d’image cible de l’image raster.
La différence entre les commandes “Exporter” et “Enregistrer sous” est que la commande “Exporter” n’attache pas l’image raster enregistrée au dessin courant. Ceci peut être utile si vous avez effectué des modifications à l’image raster mais ne voulez pas enregistrer le DWG courant avec cette nouvelle image.

La commande “Exporter” permet également d’enregistrer l’image dans certains formats non supportés par AutoCAD, ce qui peut être nécessaire.

### Sélectionner

Cette commande peut être utilisée pour deux raisons.

1) Si une seule image raster est attachée au dessin courant, vous pouvez utiliser cette commande afin de changer la couleur de l’image en gris. Ceci est recommandé parce que la couleur par défaut des images attachées est DuCalque et par conséquent varie en fonction de la couleur de la fenêtre de travail AutoCAD (par exemple, si la fenêtre est noire, la couleur de l’image raster est blanche). Noir ou blanc ne sont pas des couleurs idéales pour voir les objets et textes reconnus superposés à l’image raster. Si l’image est grise, les objets et textes reconnus sont nettement plus visibles.

2) Si plusieurs images raster sont attachées au dessin, vous pouvez utiliser la commande “Sélectionner” afin de sélectionner une image particulière qu’EasyDone doit utiliser. Lorsque la reconnaissance et/ou l’édition de cette image est terminée, vous pouvez sélectionner une autre image (notez que la commande “Désélectionner” n’est pas requise pour faire une nouvelle sélection).
La commande “Sélectionner” change la couleur de l’image sélectionnée en gris comme dans le cas 1) ci-dessus.

### Désélectionner

Cette commande restaure la couleur originale de l’image raster. Notez que seule la couleur de la dernière image sélectionnée sera restaurée: Si plusieurs images sont attachées au dessin et vous en avez sélectionnée plus d’une dans la session courante, la couleur de la dernière image sera seule restaurée.

### Luminosité

Cette commande permet de changer la luminosité d’une image rendue grise à l’aide de la commande “Sélectionner”.
Le message suivant apparaît sur la ligne de commande lorsque vous appeler cette commande:

**Sélectionnez luminosité de l’image grise: Esc/Low/High/<Low>:**

ou

**Sélectionnez luminosité de l’image grise: Esc/High/Low/<High>:**

La sélection **<Low>** ou **<High>** indique quel paramètre est actuellement utilisé (ainsi si vous pressez Entrée ou le bouton droit de la souris rien ne va changer). Si vous désirez changer la sélection, tapez “**h**” ou “**l**” et ensuite pressez Entrée ou le bouton droit de la souris.
Après cela vous devez appeler la commande “Sélectionner” pour appliquer le changement.

# Opérations Image:  Menu “Edition Image Raster / Effacer”

Les commandes de ce groupe permettent d’ignorer certaines zones qui ne doivent pas être reconnues ou d’enlever certains objets raster. Ces commandes incluent les outils suivants :

### Rectangle
Efface l’image raster dans la zone rectangulaire sélectionnée. L’utilisateur définit cette zone à l’aide d’un cadre rectangulaire.

### Polygon
Efface l’image raster dans la zone polygonale sélectionnée. L’utilisateur définit cette zone en cliquant les sommets du polygone.

### Zone Circulaire
Efface l’image raster dans la zone circulaire sélectionnée. L’utilisateur définit cette zone en cliquant le premier et le second point sur le diamètre d’un cercle.

### Ligne
Efface l’image raster dans une zone définie par une épaisseur de ligne. L’utilisateur définit cette zone en cliquant le premier et le second point de la ligne et en changeant ensuite son épaisseur en utilisant les boutons "+" et "-".

### Polyligne
Efface l’image raster dans une zone définie par une épaisseur de polyligne. L’utilisateur définit cette zone en cliquant les sommets de la polyligne et en changeant ensuite son épaisseur en utilisant les boutons "+" et "-".

### Cercle
Efface l’image raster dans une zone définie par une épaisseur de cercle. L’utilisateur définit cette zone en cliquant le premier et le second point sur le diamètre d’un cercle et en changeant ensuite son épaisseur en utilisant les boutons "+" et "-".

### Point
Cette commande permet d’effacer l’image raster dans une zone définie par un point carré de taille préétablie. Pour effectuer cette opération, l’utilisateur doit pointer le point sur l’image et ensuite presser le bouton gauche de la souris (chaque point nécessite de presser le bouton gauche de la souris). Utilisez les boutons "+" et "-" afin de changer la taille du point.

# Opérations Image:  Menu “Edition Image Raster / Dessiner”

Les commandes de ce groupe permettent de dessiner un nouvel objet sur l’image raster. Ces commandes incluent les outils suivants :

### Rectangle
Remplit l’image raster dans la zone rectangulaire sélectionnée. L’utilisateur définit cette zone à l’aide d’un cadre rectangulaire.

### Polygone
Remplit l’image raster dans la zone polygonale sélectionnée. L’utilisateur définit cette zone en cliquant les sommets du polygone.

### Zone Circulaire
Remplit l’image raster dans la zone circulaire sélectionnée. L’utilisateur définit cette zone en cliquant le premier et le second point sur le diamètre d’un cercle.

### Ligne
Remplit l’image raster dans une zone définie par une épaisseur de ligne. L’utilisateur définit cette zone en cliquant le premier et le second point de la ligne et en changeant ensuite son épaisseur en utilisant les boutons "+" et "-".

### Polyligne
Remplit l’image raster dans une zone définie par une épaisseur de polyligne. L’utilisateur définit cette zone en cliquant les sommets de la polyligne et en changeant ensuite son épaisseur en utilisant les boutons "+" et "-".

### Cercle
Remplit l’image raster dans une zone définie par une épaisseur de cercle. L’utilisateur définit cette zone en cliquant le premier et le second point sur le diamètre d’un cercle et en changeant ensuite son épaisseur en utilisant les boutons "+" et "-".

### Point
Cette commande permet de remplir l’image raster dans une zone définie par un point carré de taille préétablie. Pour effectuer cette opération, l’utilisateur doit pointer le point sur l’image et ensuite presser le bouton gauche de la souris (chaque point nécessite de presser le bouton gauche de la souris). Utilisez les boutons "+" et "-" afin de changer la taille du point.

# Opérations Image:  Menu “Edition Image Raster / Modifier”

### Ajuster
Permet d’ajuster une zone rectangulaire ou polygonale de l’image raster.

### Copier
Permet de copier une zone rectangulaire ou polygonale de l’image raster vers un autre endroit situé sur l’image.

### Déplacer
Permet de déplacer une zone rectangulaire ou polygonale de l’image raster vers un autre endroit situé sur l’image.

### Pivoter 90
Permet la rotation de l’image raster de 90, 180 ou 270 degrés.

### Pivoter
Permet la rotation de l’image raster de n’importe quel nombre de degrés. L’utilisateur peut définir l’angle de rotation en tapant la valeur au clavier ou en cliquant le premier et le second point du vecteur.

### Redresser
Cette commande permet d’orienter une image raster dans la direction d’une ligne sélectionnée de l’image (par exemple pour la rendre parfaitement orthogonale). Pour définir l’angle de la nouvelle direction, l’utilisateur doit choisir le premier et le second point de la direction courante et ensuite choisir le premier et le second point de la nouvelle direction, ou taper la nouvelle valeur de l’angle au clavier.

### Effacer Parasites
Cette commande permet d’effacer automatiquement les parasites de l’arrière plan. L’utilisateur doit définir la largeur et la hauteur maximales en pixel des parasites qui doivent être effacés et sélectionne la zone rectangulaire ou polygonale (sur toute l’image) où cette opération doit être exécutée. Voir l’illustration à la fin du chapitre.

### Remplir Trous
Permet le remplissage automatique des trous à l’intérieur des lignes de l’image raster. L’utilisateur doit définir la largeur et la hauteur maximales en pixel des parasites qui doivent être remplis et sélectionne la zone rectangulaire ou polygonale (sur toute l’image) où cette opération doit être exécutée. Voir l’illustration à la fin du chapitre.

### Adoucir Angles
Permet d’adoucir les angles des lignes raster. L’utilisateur sélectionne la zone rectangulaire ou polygonale (sur toute l’image) où cette opération doit être exécutée. Voir l’illustration à la fin du chapitre.

### Inverser
Cette commande permet d’inverser les couleurs de l’arrière plan et des lignes de l’image (Les pixels blancs deviennent noirs et vice versa).

### Miroir
Cette commande permet d’effectuer une symétrie de l’image raster par rapport à un axe de symétrie vertical ou horizontal.

Les commandes "Remplir trous", "Effacer parasites" et "Adoucir angles" peuvent dramatiquement augmenter la qualité d'une image raster de mauvaise qualité en raison de la piètre qualité du document papier. Voir les illustrations ci-dessous.




**Figure 1.** Illustration de l'image raster originale




**Figure 2.** Illustration du résultat de l'opération "Effacer parasites"



**Figure 3.** Illustration du résultat de l'opération "Remplir trous"



**Figure 4.** Illustration du résultat de l'opération "Adoucir angles"

Cette image améliorée est maintenant prête pour une reconnaissance fiable.

# Table Converter:  Information Générale

Table Converter est un logiciel conçu pour convertir les tableaux composés d'objets graphiques AutoCAD (LIGNE, POLYLIGNE, TEXTE, TEXTMULT, etc.) au format Excel et/ou en tableau du nouveau format ACAD_TABLE, disponible depuis AutoCAD 2005. A noter que la conversion au format Excel permet de placer plusieurs tableaux non seulement d'un même dessin mais également de plusieurs dessins différents.

## 1. Mode de conversion AutoCAD+Excel

Ce mode est invoqué si le paramètre "Paramètres de Conversion Excel/Désactiver conversion Tableau AutoCAD (Excel uniquement)" est désactivé. Ce mode permet de convertir le(s) tableau(x) sélectionné(s) en tableau AutoCAD format ACAD_TABLE et au format Excel (optionnel). Lorsque le programme est démarré dans ce mode, le message suivant apparaît dans la ligne de commande:

**[TC]Sélectionnez tableau/F4=auth&stat/F7=Zoom/F8=Paramètres/F9=Aide/Esc=Quitter**

Info: L'option **F4=auth&stat** peut être utilisée pour autoriser le programme et obtenir de l'information sur le nombre de démarrages restant dans la version d'évaluation. Si le produit est autorisé, les messages seront affichés sans cette option. Seul le cas où le programme est autorisé a été choisi pour les illustrations de ligne de commande figurant dans ce document.

Après avoir sélectionné les éléments composant le tableau source, le message suivant est affiché dans la ligne de commande:

**[TC]Pressez Entrée ou le bouton droit de la souris pour confirmer la sélection ou Esc pour annuler**

Pour débuter la conversion dans la zone sélectionnée, pressez simplement Entrée ou le bouton droit de la souris. Pour interrompre la conversion, pressez Esc. Lorsque la conversion est terminée, le programme affiche le résultat du tableau converti au format ACAD_TABLE et le message suivant s'inscrit dans la ligne de commande:

**[TC] Vérifiez résultats (Tableau): F4=Tableau/F5=Source/F6=Tableau+Source/F7=Zoom/F8=Excel/Esc=Retour**

Si vous désirez comparer les résultats de la conversion avec les objets sources, pressez F6. Le programme va afficher le tableau converti et les objets sources, et le message suivant apparaît dans la ligne de commande:

**[TC]Vérifiez résultats (Tableau+Source): F4=Tableau/F5=Source/F6=Tableau+Source/F7=Zoom/F8=Excel/Esc=Retour**

Si vous ne désirez pas garder les résultats de la conversion et retourner aux objets sources, pressez F5. Le programme va effacer le tableau converti, restaurer les objets sources et afficher le message suivant dans la ligne de commande:

**[TC]Vérifiez résultats (Source): F4=Tableau/F5=Source/F6=Tableau+Source/F7=Zoom/F8=Excel/Esc=Retour**

Si vous désirez convertir le même tableau au format Excel, pressez F8 (**F8=Excel**), ceci indépendamment du mode de conversion ACAD_TABLE courant sélectionné: Tableau, Source ou Tableau+Source. Ce tableau sera ajouté dans un fichier temporaire pour exportation au format Excel et le message suivant sera affiché.




Pour retourner à l'étape "Vérifiez résultats" pressez Esc. Le DWG va contenir le résultat qui est actuellement sélectionné, c'est-à-dire: tableau converti et objets sources si vous avez pressé F6 ; objets sources uniquement si vous avez pressé F5 ; tableau converti et objets sources effacés si vous avez pressé F4.

Ensuite le message suivant va apparaître dans la ligne de commande:

**[TC]Sélectionnez Tableau/F5=EnregisterExcel/F6=ViderExcel/F7=Zoom/F8=Paramètres/F9=Aide/Esc=Quitter**

Notez que les tableaux convertis au format Excel sont accumulés dans un fichier temporaire jusqu'à ce que F6 (**F6=ViderExcel**) soit pressé ou que Table Converter soit fermé (si le paramètre "Permettre le mode de conversion multi-DWG" est activé, alors les tableaux seront gardés dans le fichier temporaire même après la fermeture de Table Converter, voir ci-dessous). Pour annuler cette option et recommencer à accumuler les tableaux depuis le début dans le fichier temporaire, pressez F6.

Si vous désirez voir et/ou enregistrer le fichier Excel avec les tableaux accumulés, pressez F5 (**F5=EnregistrerExcel**). Table Converter va ouvrir le fichier cible directement dans Excel, vous pourrez alors enregistrer ou uniquement voir sans enregistrer (si vous désirez enregistrer plus tard). Notez que Table Converter ne fournit aucun moyen d'enregistrer les fichiers Excel. L'enregistrement ne peut s'effectuer que dans Excel, donnant à l'utilisateur un contrôle complet.

Afin de poursuivre le processus de conversion avec d'autres tableaux, sélectionnez simplement le(s) tableau(x) additionnel(s). Si vous désirez vous déplacer dans le dessin courant, pressez F7 pour appeler la commande AutoCAD "Zoom temps réel" ou utilisez les barres de défilement et/ou la roulette de la souris (tourner la roulette de la souris actionne le zoom, presser la roulette actionne le panoramique).

Info: **F7=Zoom** est fourni spécialement pour la commande AutoCAD "Zoom temps réel" car il est impossible d'utiliser les commandes AutoCAD depuis Table Converter lorsque le programme est en cours. La commande "Zoom temps réel" permet le zoom en avant et en arrière dans la vue courante, le déplacement et la sélection de la vue, etc. Pour passer d'un mode de vue à l'autre, pressez le bouton droit de la souris et sélectionnez l'option désirée dans le menu déroulant. Pour quitter cette commande et retourner en mode Table Converter, sélectionnez l'option quitter du menu ou pressez Esc.

Pour quitter Table Converter pressez le bouton Esc.

Info: Il est possible d'utiliser les commandes numériques (par exemple 5) à la place des touches F (par exemple F5) dans tous les modes d'utilisation de Table Converter.

### 2. Mode de conversion "Excel uniquement"

Ce mode est invoqué si le paramètre "Paramètre de Conversion Excel/Désactiver conversion tableau AutoCAD (Excel uniquement)" est activé. Dans ce mode vous pouvez convertir les tableaux sources sélectionnés au format Excel sans conversion simultanée au format ACAD_TABLE et sans changer le fichier DWG. Les commandes utilisées sont identiques à celles utilisées ci-dessus. La différence est que l'étape "Vérifiez résultats" est absente et que tous les tableaux sélectionnés sont accumulés dans un fichier temporaire sans passer par cette étape.

### 3. Utiliser le mode de conversion multi-DWG

Cette option est invoquée lorsque le paramètre "Permettre le mode de conversion multi-DWG" est activé. Elle peut être utilisée avec les deux modes AutoCAD+Excel et "Excel uniquement". Cette option permet de continuer l'accumulation de tableaux dans le fichier Excel temporaire même après la fermeture et le redémarrage de Table Converter. Elle permet également l'ouverture de différents fichiers DWG et de convertir un ou plusieurs tableau(x) en même temps vers le même document cible.

Le processus de conversion peut être ajusté grâce aux paramètres de Table Converter. Par exemple, vous pouvez spécifier, pour la conversion au format ACAD_TABLE , le calque, les couleurs et épaisseurs de lignes des bordures et grilles du tableau. Toutefois il n'est pas nécessaire de définir tous les paramètres pour réaliser une conversion. Si certains paramètres ne sont pas spécifiés, le programme va utiliser les valeurs par défaut. Notez que pour la conversion au format ACAD_TABLE, vous n'avez pas besoin de définir les paramètres des textes (par exemple la couleur, la police, l'angle, etc.) car le programme va utiliser les valeurs correspondantes des textes sources.

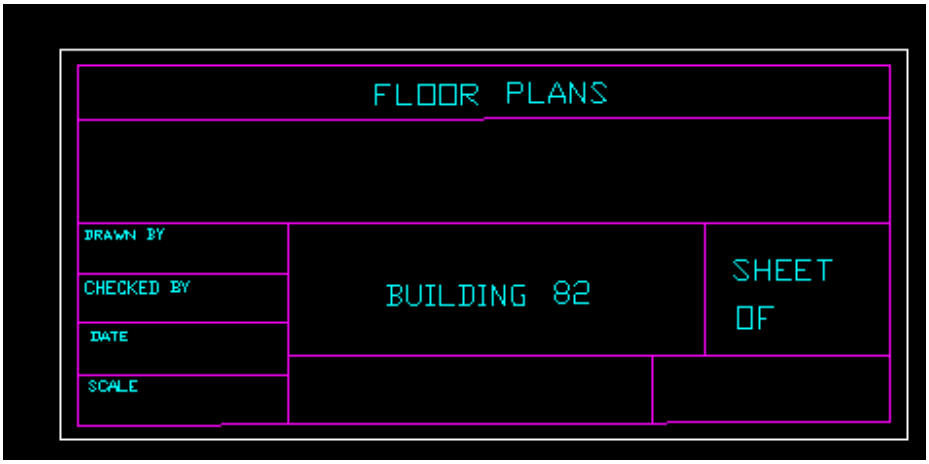
La conversion au format ACAD_TABLE a ses restrictions, principalement dues au format tableau AutoCAD lui-même. Par exemple il n'est pas possible de combiner un objet REFERENCE DE BLOC avec d'autres objets dans une seule et même cellule. Les textes doivent avoir une orientation orthogonale (c'est-à-dire une rotation de 0, 90, 180 ou 270 degrés). Les textes à l'intérieur d'une même cellule ne peuvent pas avoir un style de texte différent, etc. Toutefois vous n'avez pas à vous inquiéter de ces restrictions car le programme vérifie ces points automatiquement. Dans le cas où Table Converter trouve certaines différences entre les spécifications du format de tableau AutoCAD et les configurations du tableau source, vous serez notifié du problème et le processus de conversion stoppé.

# Table Converter:  Sélectionner la Zone de Conversion

Pour démarrer le processus de conversion, il est nécessaire de sélectionner la zone contenant le tableau à convertir. La sélection se fait, comme toute sélection de zone dans AutoCAD, en cliquant deux points en diagonale à l'extérieur du tableau source. L'ordre dans lequel ces deux points sont sélectionnés n'a aucune importance.

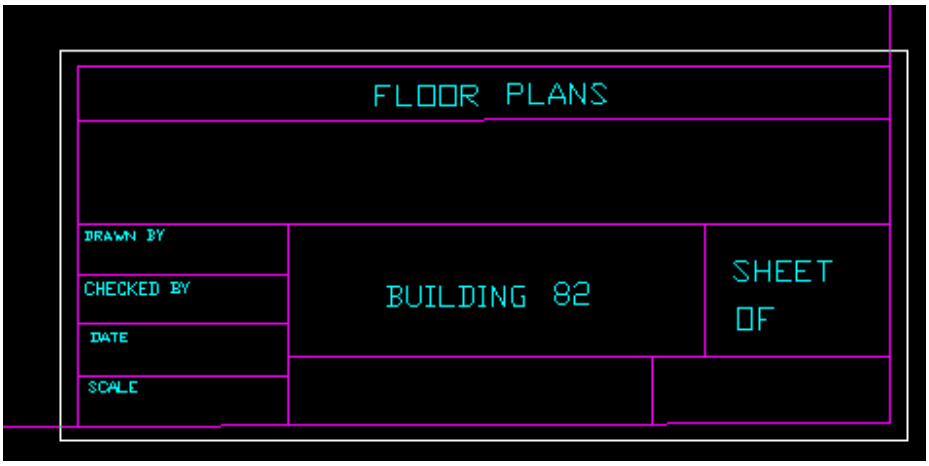
Les illustrations ci-dessous montrent les différentes façons de sélectionner la zone de conversion.

Si le tableau à convertir est indépendant de tout autre objet graphique, la sélection est des plus simple.



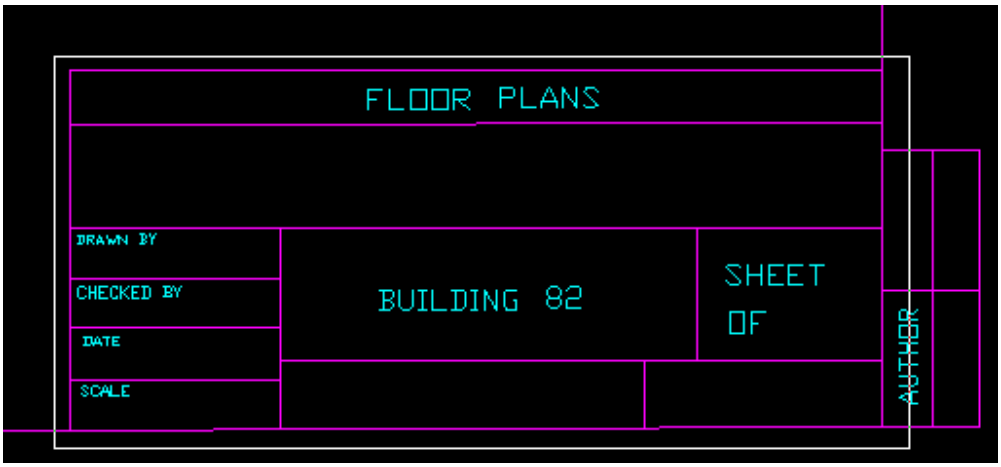

---

Si le tableau source est situé dans le coin du dessin et qu'une partie du tableau partage les mêmes lignes que par exemple le cadre du dessin, la sélection se fait de la même façon que pour le tableau indépendant de tout objet graphique.

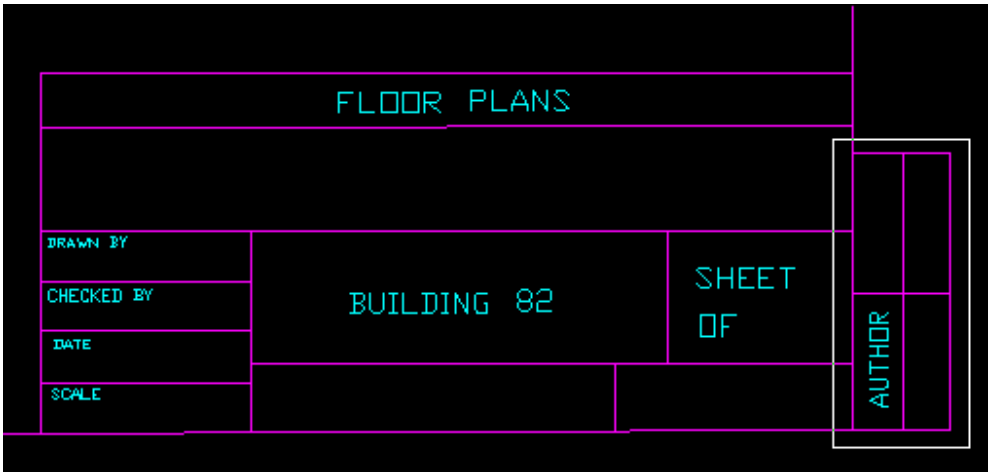



---

Si le tableau a plusieurs parties de différentes hauteurs et largeurs, chaque partie devra être convertie séparément, comme si il s'agissait de tableaux indépendants. L'ordre dans lequel sont sélectionnés les différentes parties peut avoir de l'importance ou non. Si certaines lignes, situées entre les éléments à sélectionner, continuent au-delà de la grande partie (par exemple le cadre du dessin), alors l'ordre de conversion des différentes parties n'a aucune importance car ces lignes vont de toute façon demeurées après la conversion.

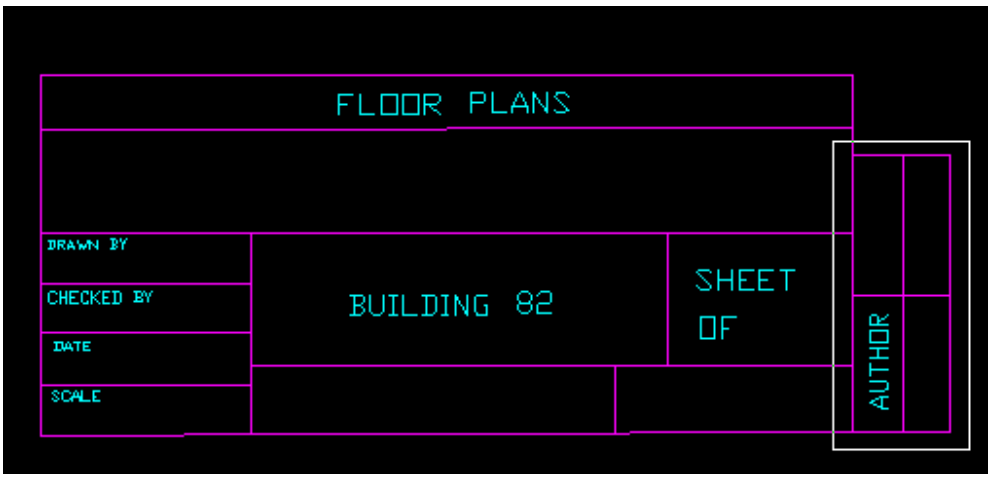


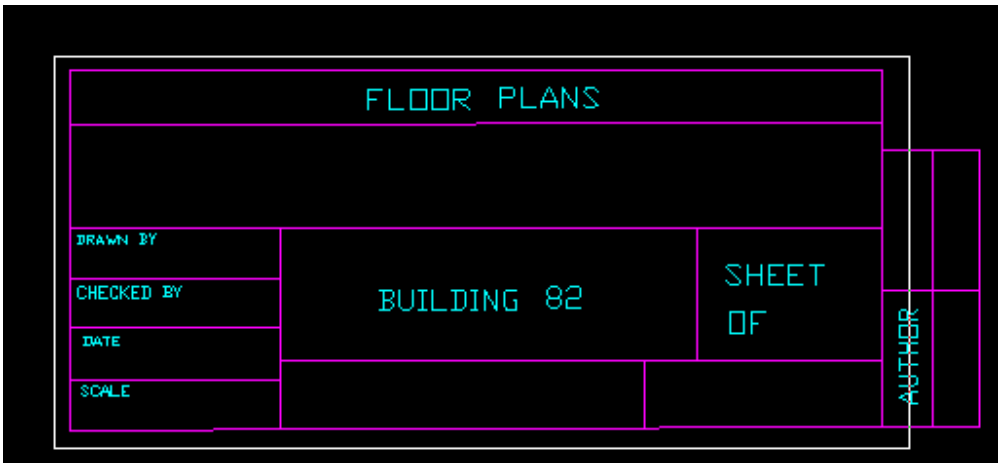

Il est possible de convertir en premier la grande partie et ensuite la petite.




---

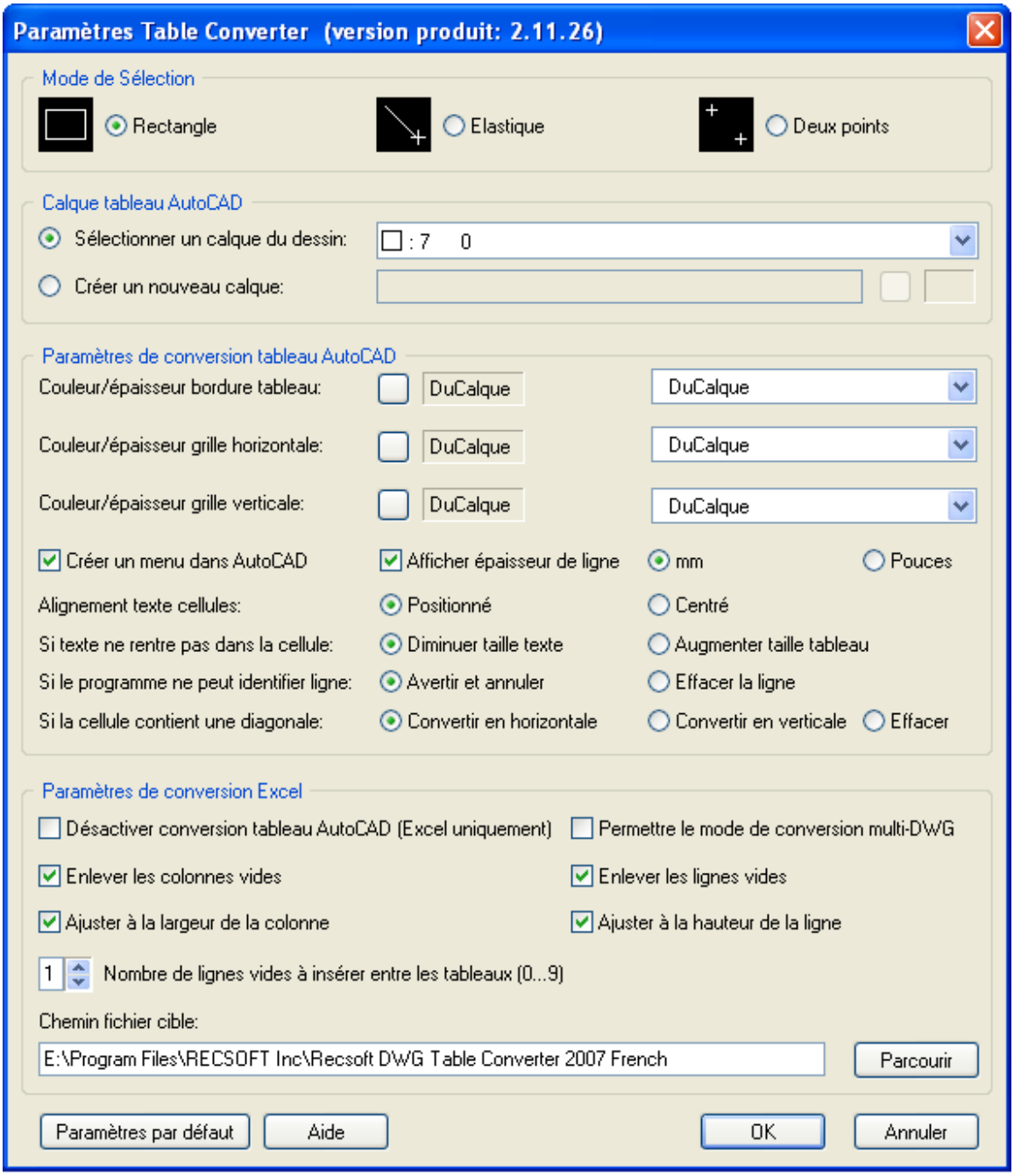
Si la petite partie est fusionnée avec la grande partie et qu'elles sont indépendantes des autres lignes extérieures, il est important de convertir en premier la petite partie. La conversion de la grande partie en premier va enlever la ligne commune (car il s'agit d'un bord de la grande partie) avec comme résultat la disparition d'un des bords de la petite partie.






**Note:** Cette restriction s’applique uniquement à la conversion en mode AutoCAD+Excel et non au mode "Excel uniquement".

# Table Converter:  Paramètres Table Converter



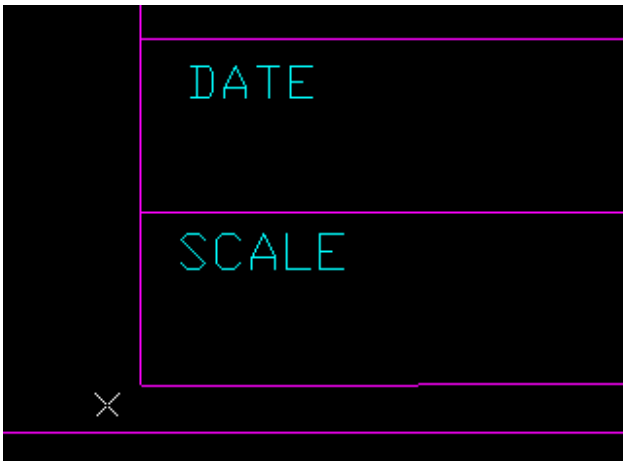

**Mode de Sélection**
Ce paramètre permet de passer d'une méthode de sélection à une autre.

Rectangle est la méthode habituelle pour la sélection d'une zone dans AutoCAD. Après avoir sélectionné le premier point, le cadre du rectangle se déplace avec le curseur, ce qui rend le processus de sélection plus facile et visible. Cette méthode de sélection est recommandée si la zone de conversion est située entièrement dans la vue courante.

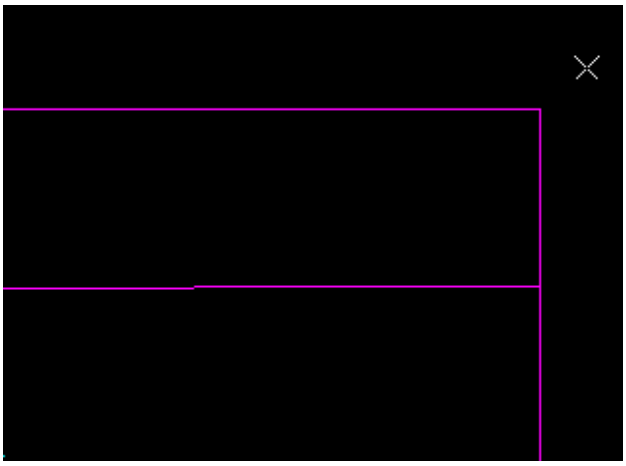
Elastique est une méthode de sélection similaire à la sélection par rectangle, avec dans ce cas la seconde extrémité de l'élastique se déplaçant avec le curseur au lieu du cadre du rectangle.

Deux points est une méthode de sélection spéciale qui permet la sélection de la zone de conversion en cliquant deux points indépendants. Dans ce cas rien ne se déplace avec le curseur lorsque le premier point est sélectionné. Cette méthode peut s'avérer plus pratique par exemple lorsque certaines lignes graphiques extérieures sont situées trop proche des bords du tableau. Dans ce cas l'utilisateur peut changer l'échelle de la

vue courante afin de voir le coin du tableau avec une meilleure résolution et ainsi faciliter la sélection du premier point (voir l'illustration ci-dessous).




Ensuite l'utilisateur peut faire la sélection du deuxième point. Il est possible d'utiliser, en mode de sélection "Deux points", le zoom interne (pressez F7), ce qui permet les fonctions zoom et panoramique directement depuis Table Converter.



Dès que le deuxième point est sélectionné, le programme modifie la vue courante afin d'afficher la zone de sélection dans son entier.

**Calque Tableau AutoCAD**
Ces paramètres spécifient le calque sur lequel le tableau converti sera placé (non utilisé en mode de conversion "Excel uniquement").

Sélectionner un calque du dessin
Cette option permet la sélection du calque, sur lequel le tableau converti sera placé, parmi les calques du dessin courant.

Créer un nouveau calque
Cette option permet la création d'un nouveau calque, sur lequel le tableau converti sera placé, et de définir le nom et la couleur de ce nouveau calque.

**Paramètres de Conversion Tableau AutoCAD**
Ces paramètres spécifient les options de conversion pour le format ACAD_TABLE.

Couleur/épaisseur bordures tableau
Ces options permettent le paramétrage de la couleur et de l'épaisseur de ligne des bordures du tableau converti.

Couleur/épaisseur grille horizontale

Ces options permettent le paramétrage de la couleur et de l'épaisseur des lignes horizontales de la grille interne du tableau. Ces paramètres peuvent très bien avoir des valeurs différentes des lignes des bordures et des lignes verticales du tableau.

Couleur/épaisseur grille verticale
Ces options permettent le paramétrage de la couleur et de l'épaisseur des lignes verticales de la grille interne du tableau. Ces paramètres peuvent très bien avoir des valeurs différentes des lignes des bordures et des lignes horizontales du tableau.

Afficher épaisseur de ligne
Ce paramètre active ou désactive l'affichage à l'écran de l'épaisseur des lignes.

Unité de l'épaisseur des lignes (mm ou pouces)
Ce paramètre défini si l'épaisseur des lignes est en millimètre ou en pouce.

Alignement texte cellules
Ce paramètre défini l'alignement du texte dans les cellules du tableau converti.

L'option "Positionné" peut être utilisée pour positionner les textes dans les cellules de la même façon que les textes du tableau source. Notez que les textes ne peuvent pas être positionnés exactement de la même façon que le tableau original car AutoCAD ne permet pas de situer les textes dans les cellules à un endroit déterminé. Toutefois Table Converter va essayer de positionner les textes le plus proche possible de la position originale.

L'option "Centré" permet de centrer les textes dans les cellules.

Si le texte ne rentre pas dans la cellule
Ce paramètre définit ce que le programme doit faire dans le cas où un texte est trop grand pour une cellule. Cette situation peut arriver par exemple si les lignes de texte sont trop proches les unes des autres dans certaines cellules. Le format de tableau AutoCAD ne supporte pas les espaces entre les lignes de texte dans les cellules, ce qui signifie que si les lignes de texte sont trop proches les unes des autres, une fois converties elles ne pourront pas entrer dans la cellule.

L'option "Diminuer taille texte" autorise le programme à diminuer la hauteur et/ou la largeur du texte jusqu'à qu'il puisse tenir dans la cellule tout en gardant la taille originale du tableau source.

L'option "Augmenter taille tableau" demande au programme de maintenir la taille du texte original et autorise le programme à augmenter la taille du tableau.

Si le programme ne peut identifier ligne
Ce paramètre définit ce que le programme doit faire si certaines lignes de la grille ne sont pas correctement connectées entre elles ou avec les bordures du tableau. Cette situation peut se produire si un espace entre la fin d'une ligne et le début d'une autre et que ces lignes devraient être reliées entre elles.

L'option "Avertir et annuler" demande au programme d'avertir l'utilisateur de la situation et d'annuler l'opération.

L'option "Effacer la ligne" autorise le programme à effacer la ligne en question et à continuer l'opération. Toutefois il n'est pas recommandé d'utiliser cette option à moins que le tableau original ne contienne réellement des lignes qui doivent être effacées, car certaines lignes originales pourraient être effacées avec cette option.

Si cellule contient une diagonale
Ce paramètre définit ce que le programme doit faire si une cellule contient une ligne diagonale.

L'option "Convertir en horizontale" autorise le programme à convertir la ligne diagonale en ligne horizontale et à diviser la cellule en deux cellules fusionnées verticalement.

L'option "Convertir en verticale" autorise le programme à convertir la ligne diagonale en ligne verticale et à diviser la cellule en deux cellules fusionnées horizontalement.

L'option "Effacer" autorise le programme à effacer la ligne diagonale.

**Paramètres de Conversion Excel**
Ce groupe de paramètres définit comment convertir les tableaux au format Excel.

Désactiver conversion tableau AutoCAD (Excel uniquement)
Si ce paramètre est sélectionné, la conversion au format de tableau ACAD_TABLE sera désactivée (voir chapitre "*Information Générale*" pour plus de détails).

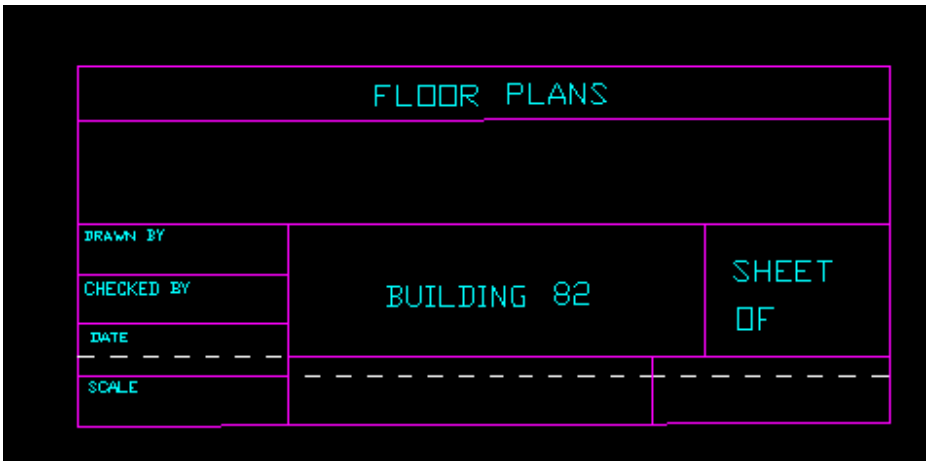
Permettre le mode de conversion multi-DWG
Ce paramètre permet l'accumulation de tableaux convertis provenant de plusieurs fichiers DWG dans un seul et même fichier cible Excel (voir chapitre "*Information Générale*" pour plus de détails).

Enlever les colonnes vides
Si ce paramètre est sélectionné, le programme va automatiquement enlever les colonnes vides dans chaque tableau. Si certaines colonnes vides sont utiles, ce paramètre doit être désactivé.

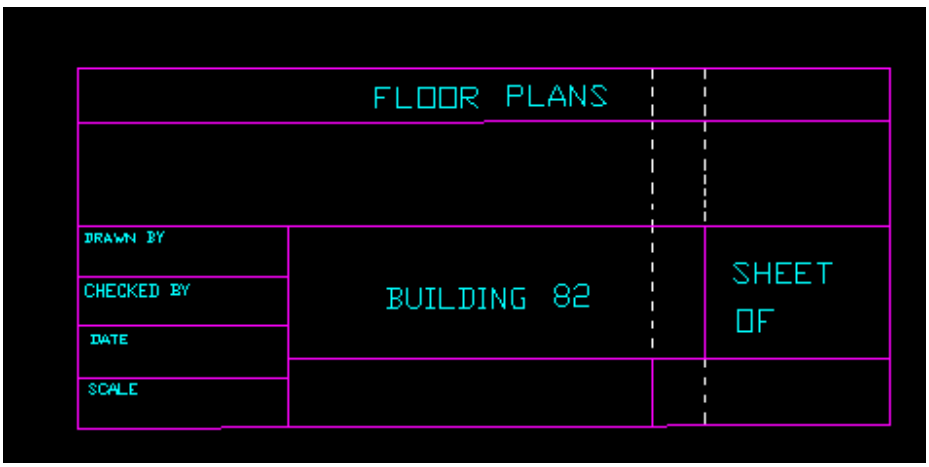
Enlever les lignes vides
Si ce paramètre est sélectionné, le programme va automatiquement enlever les lignes vides dans chaque tableau. Si certaines lignes vides sont utiles, ce paramètre doit être désactivé.
Ce paramètre n'affecte pas les colonnes vides insérées par le programme entre les tableaux convertis lors de l'accumulation de plusieurs tableaux dans un même fichier Excel (paramètre "Nombre de lignes vides à insérer entre les tableaux".

**Note 1:** Si les paramètres "Enlever les colonnes vides" et/ou "Enlever les lignes vides" sont activés, cela peut ralentir le processus de production du fichier Excel car le programme va enlever les colonnes/lignes vides en déplaçant les autres colonnes/lignes sur des emplacement vides, utilisant l'algorithme "nettoyage de mémoire". Ce processus sera aussi visible à l'écran en temps réel.

**Note 2:** Notez que certaines colonnes ou lignes vides peuvent apparaître même si elles ne sont pas visibles sur le tableau original. Ceci peut se produire par exemple si ce tableau a des cellules fusionnées de configuration spéciale (voir l'illustration ci-dessous).



La raison de l'apparition de lignes vides invisibles



La raison de l'apparition de colonnes vides invisibles

Ajuster à la largeur de la colonne
Ce paramètre permet l'ajustement automatique dans Excel de la largeur des colonnes de tableau.

Ajuster à la hauteur de la ligne
Ce paramètre permet l'ajustement automatique dans Excel de la hauteur des lignes de tableau.

Nombre de lignes vides à insérer entre les tableaux
Ce paramètre permet l'insertion de lignes vides entre les tableaux convertis dans le même fichier Excel pour une lecture plus aisée. Si ce genre de séparation n'est pas souhaité, réglez ce paramètre à zéro.

Chemin fichier cible
Ce paramètre définit l'emplacement du dossier où sera enregistré le fichier cible Excel.

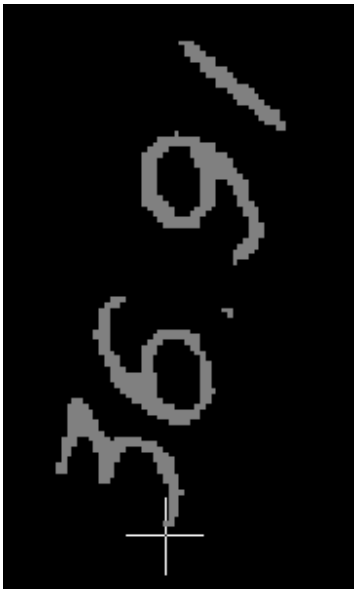
Parcourir
Ce bouton ouvre une boîte de dialogue standard, à utiliser pour trouver un fichier cible. Si ce fichier n'existe pas, vous pouvez le créer à l'aide de cette boîte de dialogue.

**Paramètres par Défaut**
Ce bouton efface tous les paramètres courants et les remplace par les paramètres par défaut.

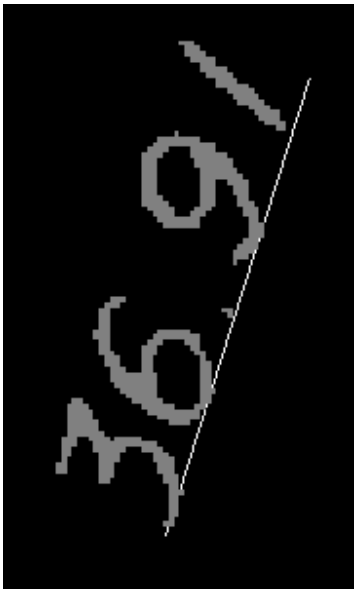
## Opérations supplémentaires:  Menu “Mesurer Taille”

La commande “Mesurer Taille” peut être appelée par le menu “EasyDone/Mesurer Taille”, par le bouton marqué “MS” sur la barre d‘outils EasyDone, ou en pressant le bouton “Mesurer” dans certaines boîte de dialogue EasyDone.
Cette commande permet de mesurer la hauteur, largeur (en pixel et coordonnées générales) et angle de n’importe quel objet surligné par le cadre de mesure. Vous pouvez utiliser cet outil afin de mesurer un objet graphique ou texte, dont la taille et l’angle sont requis pour configurer un paramètre. Le résultat de la mesure va apparaître sur la ligne de commande et au bas de la boîte de dialogue (si vous exécutez cette commande depuis une boîte de dialogue).

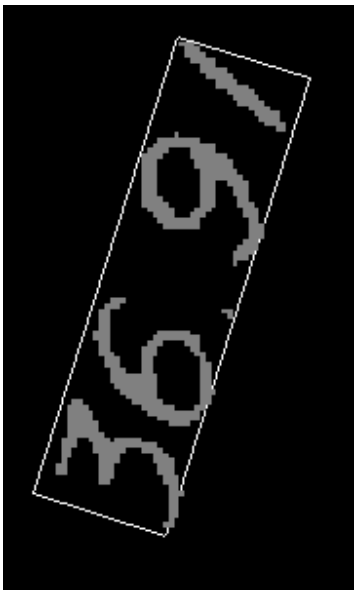
Les illustrations suivantes expliquent la façon de mesurer un texte sur une image raster.
Après le démarrage de la commande, vous êtes invité à sélectionner le premier point du cadre de mesure. Cliquez ce point avec le bouton gauche de la souris dans le coin supérieur ou inférieur droit ou gauche du mot (le coin inférieur gauche est sélectionné dans l’exemple suivant).



Ensuite glissez le curseur vers le coin opposé (inférieur dans notre exemple) et pressez le bouton gauche de la souris.



Puis glissez le curseur perpendiculairement (coin supérieur dans notre exemple) et pressez le bouton gauche de la souris.



Vous obtenez la mesure sur la ligne de commande.
Pressez Entrée ou le bouton droit de la souris afin de terminer la commande.

Si vous exécutez la commande “Mesurer Taille” depuis une boîte de dialogue, vous allez voir le résultat suivant:

```
Third point
Pixel (WC): Height = 25 (2.14611273), Width = 89 (7.61000534) Angle = 74
Continue? /Yes/No/<No>:
```

## Opérations supplémentaires:  Menu “Réactiver Messages”

Lors de l’utilisation d’EasyDone, vous allez voir des messages avec des instructions ou conseils sur quoi faire dans certaines situations. Vous pouvez désactiver ces messages, et ces messages n’apparaîtront plus.

Si vous avez oublié ce qui était écrit sur un des messages, vous pouvez réactiver les messages avec la commande “Réactiver Messages”, et ils seront disponibles à nouveau.

Notez que cette commande réactive tous les messages, vous devrez dès lors désactiver chaque message non désiré à nouveau.

# Opérations Supplémentaires:  Menu “Convertir LW en polylignes 3D”

EasyDone fournit des opérations de reconnaissance graphique et d’édition pour les polylignes 2D (entité AutoCAD LWPOLYLINE). Toutefois certains utilisateurs peuvent avoir besoin de polylignes 3D.
La commande “Convertir polyligne 2D en 3D LW” permet la conversion des polylignes 2D en polylignes 3D sur tout le dessin en même temps.

**ASTUCE:** Parce que les polylignes 3D ne peuvent pas être modifées à l’aide de l’Editeur de Résultat de Reconnaissance, vous devez exécuter toutes les opérations d’édition avant la conversion. Notez que les polylignes 3D n’ont pas de paramètre “largeur”, ainsi toute information relative à la largeur sera absente après la conversion.

La conversion au format 3D requiert que les polylignes 2D ne contiennent aucun segment avec un arc, car un tel attribut est absent du format 3D. Si vous devez utiliser un arc, vous pouvez activer le paramètre “Entité_Arc” dans la boîte de dialogue Paramètres Reconnaissance des Arcs (voir chapitre “ Paramètres Reconnaissance des Arcs ”). Dans ce cas arcs et cercles seront reconnus comme entités AutoCAD ARC et CERCLE et compatibles avec le format polyligne 3D.

# Opérations Supplémentaires:  Menu “Créer Fichier Diagnostic”

Si EasyDone ne fonctionne pas correctement avec certaines images raster, il est recommandé de créer un fichier diagnostic et de l’envoyer à 3D Solutions, sans quoi le support technique peut s’avérer difficile. Ce fichier inclus tous les fichiers EasyDone relatifs à la configuration courante, de même que le dessin courant et l’image raster attachée. Il est important de créer ce fichier immédiatement après que le problème soit survenu autrement les paramètres peuvent changer et il sera impossible de recréer exactement la même situation lors du support technique.

Après avoir exécuté la commande “Créer fichier diagnostic” le fichier DIAGNOSE.BIN sera créé dans le répertoire où EasyDone est installé. Envoyez ce fichier et une description du problème à:

**support@3dsolutionsltd.com**

***Note:*** Si votre dessin ou l’image attachée contiennent des informations confidentielles ou secrètes, veuillez ne pas créer et envoyer de fichier DIAGNOSE.BIN .

# Affichage Statistiques Nombre de Départs

Lorsque vous évaluez le logiciel, il est recommandé de contrôler de temps en temps le nombre de démarrages restants, particulièrement si vous utilisez la Reconnaissance par Lots, car chaque reconnaissance compte comme un démarrage. Afin d'afficher le nombre de démarrages restants, vous pouvez taper sur la ligne de commande:

**123**

Le message suivant va apparaître.




En raison de son caractère temporaire, cette commande n'est pas incluse dans le menu EasyDone et n'est exécutable que depuis la ligne de commande.

# Autorisation (passer au mode permanent)

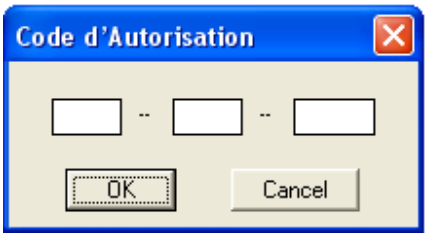
Pour passer du mode d'évaluation de votre logiciel EasyDone au mode permanent, il est nécessaire d'obtenir un Code d'Autorisation. Ce Code peut être acheté sur notre site:
**www.3dsolutionsltd.com**

Pour pouvoir acheter ce Code d'Autorisation, vous devez fournir le Numéro de Série de votre logiciel EasyDone ainsi que le Code de Vérification, que vous pouvez obtenir dans le menu "A propos de".
Le Numéro de Série va être utilisé afin de générer automatiquement un Code d'Autorisation pour votre copie du logiciel. Le Code de Vérification va être utilisé afin de vérifier la validité et l'exactitude du Numéro de Série fourni.

Après avoir obtenu le Code d'autorisation, vous devez démarrer EasyDone et taper la commande suivante sur la ligne de commande:

**_EDAUTH**

Le panneau suivant va apparaître.




Entrez le Code d'Autorisation et pressez le bouton "OK", le message suivant est affiché.




EasyDone va maintenant travailler en mode permanent ne nécessitant aucune autorisation supplémentaire ou clé physique.

Notez que les commandes **123** ou **_EDAUTH** n'auront plus aucun effet car elles fonctionnent uniquement en mode évaluation.

Si vous désirez réinstaller EasyDone sur un autre ordinateur ou utiliser une version différente de Windows, vous devez obtenir un nouveau Code d'Autorisation, gratuit selon les conditions. Notre entreprise offre un service spécialement conçu pour les cas de réinstallation du logiciel (voir la page "Instructions pour la réinstallation" pour plus de détails).

# Instructions pour la Réinstallation

Si vous utilisez la version d'évaluation d'EasyDone, la réinstallation se fait de la manière habituelle.

Si vous désirez réinstaller une version autorisée d'EasyDone sur le même ordinateur et avec la même version de Windows, la réinstallation ne va nécessiter aucune action particulière et peut se faire de la manière habituelle (votre copie, après désinstallation et réinstallation, va demeurer autorisée). Vous pouvez réinstaller EasyDone dans le même répertoire ou dans un autre répertoire – ceci n'affectera pas l'autorisation pour l'utilisation du logiciel car cette information est située dans le registre Windows.

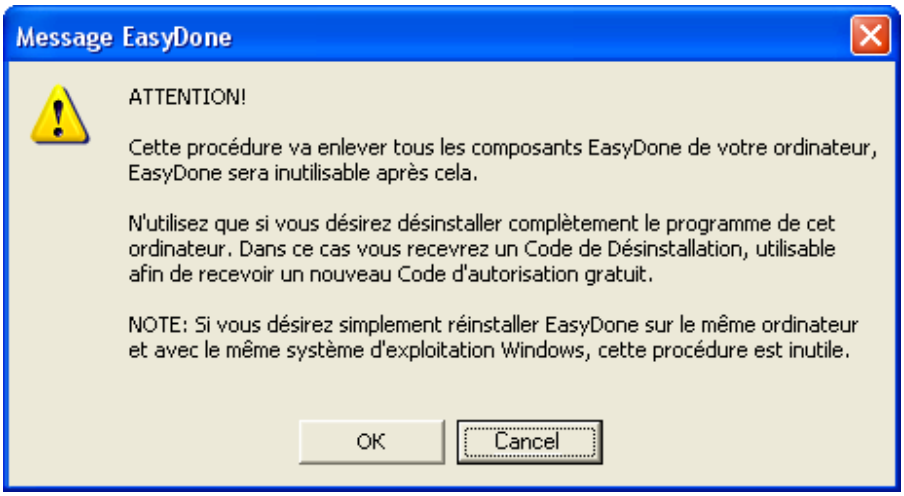
Si vous désirez utiliser votre copie autorisée d'EasyDone sur un autre ordinateur vous devez, selon les termes et conditions de votre licence, désinstaller le programme de l'ordinateur actuel. Après avoir désinstallé EasyDone de l'ordinateur actuel, vous pouvez obtenir gratuitement un nouveau Code d'Autorisation (Ceci s'applique également dans le cas où vous désirez utiliser votre copie autorisée avec une version différente de Windows).

**Note:** Le terme "version différente de Windows" ne signifie pas nécessairement passer à une différente plateforme (par exemple de Windows 2000 à Windows XP). Si vous réinstaller sur votre ordinateur la même version de Windows **depuis le début**, il en résultera la perte des données du Registre, et donc de l'information concernant l'autorisation d'EasyDone. Vous devrez alors obtenir également un nouveau Code d'Autorisation gratuit.

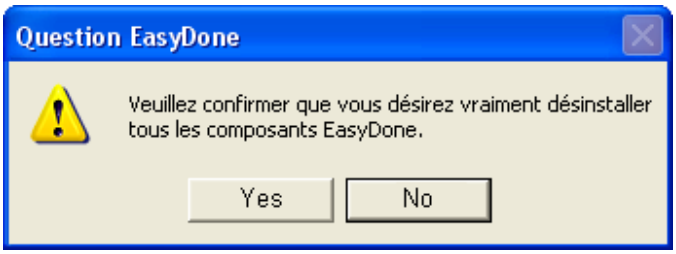
Afin de pouvoir obtenir un nouveau Code d'Autorisation gratuit, il est nécessaire de désinstaller en premier lieu tous les composants de la version autorisée d'EasyDone. Pour ce faire vous devez démarrer EasyDone et taper sur la ligne de commande la commande suivante:

**_EDUNCOMP**

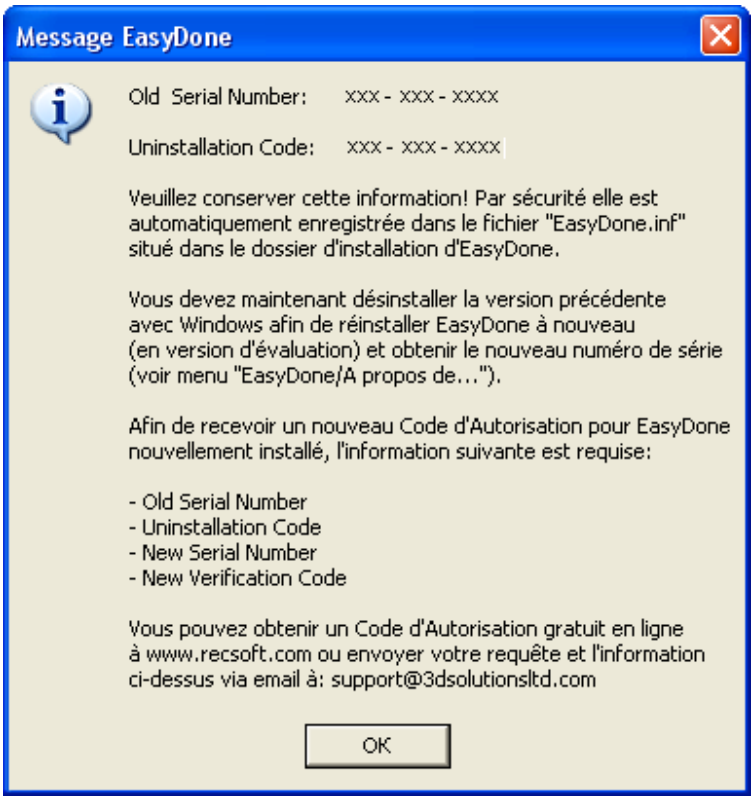
Le message suivant va apparaître.




Après avoir pressé OK, le message de confirmation suivant est affiché.



Si vous répondez “OUI” les composants d’EasyDone seront désinstallés et le message suivant apparaît à l’écran.




Note: Ci-dessus les chiffres ont été remplacés par des "x".

Nous vous recommandons d’écrire l’ancien Numéro de Série et le Code de Désinstallation sur un bout de papier. Sachez que ces informations sont également automatiquement enregistrées dans un fichier " Easydone.inf ", dans le répertoire racine du disque, où le répertoire de EasyDone est situé. Après avoir noté les informations sur un papier, pressez OK afin de quitter AutoCAD et de permettre la désinstallation d’EasyDone de Windows (vous auriez aussi pu utiliser la commande "Ajoute/Enlever Programmes" dans le Panneau de Contrôle Windows). Installez ensuite EasyDone sur votre nouvel ordinateur ou avec une nouvelle version de Windows (EasyDone va travailler en mode évaluation). Lorsque la nouvelle copie d’EasyDone est installée, vous devez obtenir un nouveau Numéro de Série et un Code de Vérification (menu A propos de) et également les écrire sur un bout de papier.

Après avoir noté les informations nécessaires, vous pouvez obtenir gratuitement un nouveau Code d’Autorisation pour votre copie d’EasyDone sur le site www.recsoft.com (page "Re-installation password"). Notez qu’il n’y a pas de limite au nombre de Codes d’Autorisation gratuits.

# Création de Copies Supplémentaires

Il est quelquefois très utile d'avoir sur le même ordinateur plusieurs copies d'un logiciel. Par exemple une copie peut être utilisée pour la reconnaissance par lots et une autre pour la reconnaissance de dessins individuels, ou une copie peut être utilisée pour tester les paramètres de reconnaissance et une autre pour la version finale. Malheureusement il n'est pas possible d'utiliser la procédure d'installation pour la création de copies supplémentaires parce que cette dernière efface la copie précédente et installe la nouvelle copie uniquement après cela. Toutefois il est très facile de créer des copies supplémentaires d'EasyDone manuellement de la manière suivante.

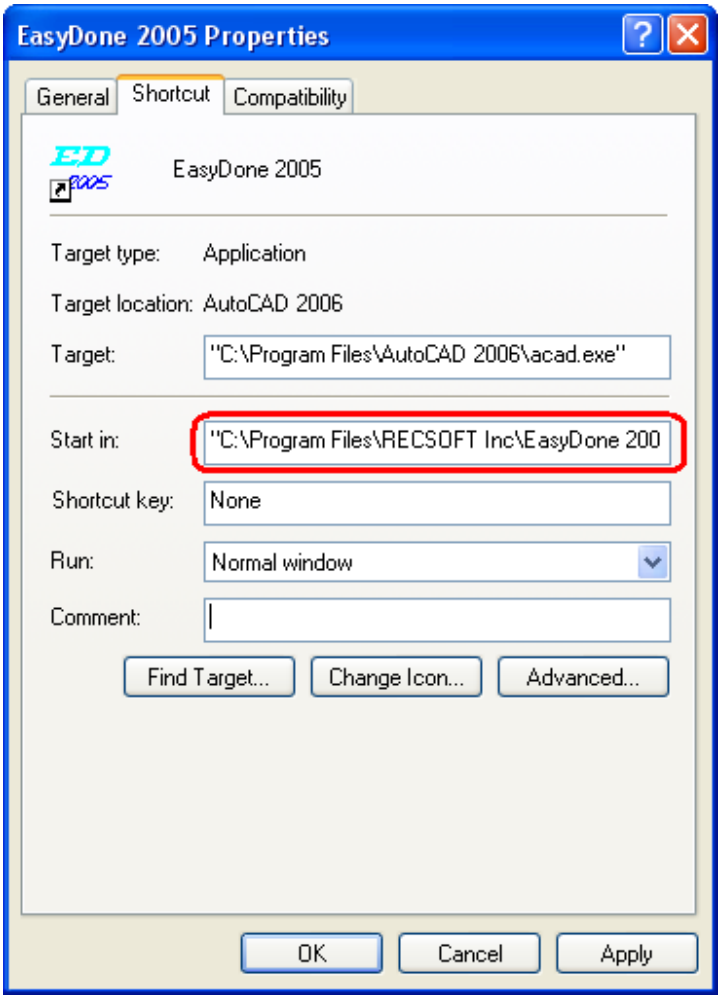
1) Copier le répertoire où EasyDone est installé dans un nouveau répertoire.

2) Copier le raccourci EasyDone (cliquez le raccourci EasyDone à l'aide du bouton droit de la souris et ensuite sélectionnez Copier dans le menu déroulant).

3) Collez le raccourci par exemple sur le bureau (cliquez une place vide sur le bureau avec le bouton gauche de la souris, ensuite pressez le bouton droit de la souris et sélectionnez **Coller Raccourci** dans le menu déroulant).

4) Cliquez le raccourci copié à l'aide du bouton droit de la souris et sélectionnez **Propriétés** dans le menu déroulant).

5) Placez dans le champ "Démarrer à" le chemin d'accès du répertoire où vous avez copié EasyDone à l'étape 1 (voir le champ surligné en rouge ci-dessous).




6) Pressez le bouton OK pour fermer le panneau **Propriétés**.

Maintenant vous pouvez utiliser ce nouveau raccourci pour démarrer une copie d'EasyDone, et l'ancien raccourci pour démarrer la version originale du logiciel. Si l'original est autorisé, alors la copie le sera aussi. Chaque copie peut très bien avoir ses propres paramètres de configuration, qui n'interfèrent d'aucune manière avec une autre copie.

# Exercices Guidés

Il est recommandé de débuter l'apprentissage de l'utilisation d'EasyDone avec les "Exercices guidés" fournis. C'est la source la plus complète pour apprendre EasyDone. Nous n'avons pas inclus d'information sur les "Exercices guidés" dans ce document afin de ne pas le rendre trop volumineux et difficile à lire et à imprimer. Notez qu'en plus des "Exercices guidés" vous pouvez apprendre en utilisant des démos associées à chaque commande d'édition, que vous pouvez démarrer depuis l'aide.

Il y a une liste de démos et une brève explication de leurs buts inclues dans le dossier d'installation EasyDone.

**Graphics-Corners.tif**
Utilisez cette exemple afin d'entraîner l'utilisation de l'opération "Amend Corners". Il est recommandé d'essayer cette opération d'abord avec la configuration par "Défaut", et ensuite avec le paramètre de configuration "Extrême". Ceci devrait aider à la compréhension des effets de chaque paramètre lors des différentes situations.

**Graphics-Outline.tif**
Cet exemple illustre simplement comment le surlignage de l'image raster fonctionne.

**Graphics-Solids.pcx**
Cet exemple illustre la reconnaissance de solides. Vous pouvez l'utiliser pour exercer les opérations d'édition de solides.

**Sample.tif**
La reconnaissance et l'édition de cet exemple sont expliquées en détail dans les "Exercices guidés". Cette image comporte un jeu complet d'entités et peut être utilisée pour exercer toutes les opérations d'édition.

**Text-Angle.tif**
Cet exemple illustre la reconnaissance de textes inclinés. Vous pouvez l'utiliser afin de vous familiariser avec les différents résultats obtenus en fonction de l'inclinaison du texte.

**Text-Dictionary.tif**
Cet exemple permet la comparaison des résultats de la reconnaissance de texte avec et sans dictionnaire, préparé spécialement pour cet exemple (fichier "Text-Dictionary.trd" dans le dossier <Dictionary Files> dans le répertoire où est installé EasyDone). Il est recommandé de reconnaître cette image d'abord avec l'option "Dictionnaire" (dans la boîte de dialogue Options Contrôle) activée, et ensuite désactivée. Vous serez capable de comparer les résultats et d'apprendre comment l'utilisation du dictionnaire peut améliorer la fiabilité de la reconnaissance de texte.

**ASTUCE:** Chaque exemple a un jeu de paramètres associés du même nom. Vous devez ouvrir le jeu de paramètres correspondant avant de débuter la reconnaissance de chaque image des démos. Vous pouvez aussi comparer les paramètres de configuration pour les différents exercices et apprendre comment régler ces paramètres pour différents types de dessins.

# Support Technique

EasyDone a passé avec succès de nombreux tests et a satisfait aux contrôles d'assurance qualité les plus strictes. Toutefois certains problèmes peuvent néanmoins demeurer, comme dans tout logiciel. Si vous découvrez un de ces problèmes, nous ferons notre possible pour le régler au plus vite.

Lors de problèmes avec EasyDone, nous vous serons reconnaissant de nous envoyer une description de chaque étape qui précède le problème, afin de pouvoir tenter de le recréer.

Si un problème survient lors de la reconnaissance ou lors de l'édition d'une image raster, nous avons également besoin de cette image et des fichiers EasyDone afin de recréer la même situation. C'est pourquoi il est important de créer un fichier diagnostic DIAGNOSE.BIN (voir chapitre "Menu "Créer Fichier Diagnostic") et de nous l'envoyer par email. Sans ce fichier nous ne serons pas capable de recréer la situation lors du problème et ne seront dès lors incapable de fournir un support technique. C'est la raison pour laquelle nous ne fournissons pas de support technique par téléphone, fax ou poste.

Veuillez envoyer votre requête pour un support technique et documents à :
**support@3dsolutionsltd.com**