

Ecran principal d'iPocket Draw

	Carrier 죽	9:14 AM		•	
Les outils de "gestion" >			~?	i	< Informations sur le dessin et sur le programme
	کر ا			\₩.	Affichage/Masquage et réglage de la grille (par un double tap)
	<u> </u>				
Les outils de dessin ou					
de modification Les outils avec ont des options ou des règlages accessibles par un double tap	<u>́о</u> Т				
	<u>≻:</u>				
				Ŵ	< Pour effacer des objets

Ecran de gestion des fichiers :



Pour retourner sur	ОК	Fichiers			
\bigwedge	example	1.dxf			
	example	2.dxf			
	example	_01.rcad		Un tap s	
Liste des fichiers stockés Ne sont visibles ici que	example		et OK po la fenêtr Pour un de para		
et rcad (iPocket Draw et RealCADD)	example_03.rcad				
Fichier sélectionné	untitled.	rcad	~		
$\underline{\text{Gestion des fichiers}} >$	+ Mod	ifier 🗂 나			

sur le fichier désiré our l'afficher dans re principale. n fichier .dxf un écran amétrage s'affiche.

Création d'un nouveau fichier :



Effacer, renommer, dupliquer un fichier : Modifier

ОК	Fichiers			
exampl	e 1.dxf			
exampl	e 2.dxf			
exampl	example_01.rcad			
	untitled.rcad			
	Effacer			
	Renommer			
	Dupliquer			
	Annuler			

Diffuser par mail, exporter, imprimer :



OK	Fichiers	
example	e 1.dxf	
example	e 2.dxf	
	Menu	
Envo	oyer par mail comme	
0	uvrir dans comme	
Exp	oort dans album photo	
	Imprimer	
	Annuler	

Choix du format de fichier pour l'envoi par mail ou le transfert :

OK	Fichiers		
exam	ple 1.dxf		
exam	ple 2.dxf		
	Choisissez le format de fichier :		
	RCAD (format natif)		
	DXF		
	PDF		
	JPEG		
Annuler			



Premières options d'impression :

ОК	Options
(Orientation :
	Echelle : 100 %
	Tout sur une page Centrer le dessin

Secondes options d'impression :

Opérateur 훅	09:50	·
Annuler	Options	Imprimer
Imprimante	9	Sélection >
1 copie		- +
Plage	Toutes	les pages >
n	SECUR SINT Page 1	

Importer depuis d'autres apps :



example_02.rcad	
example_03.rcad	
iCloud Drive	\bigcirc
Вох	box
Google Drive	
Dropbox	
Transmit	<mark>c</mark>
OneDrive	
Autre	•••
Annuler	

Depuis l'écran de gestion des fichiers, vous ne pouvez importer que des fichiers .rcad et .dxf.

L'importation de fichiers "image" se fait depuis la commande :



Réglage des préférences :



OK P	références			
Unité	Précision	Angles		
	1			
mètres	1,1	radians		
centimèt	. 1,12	degrés		
millimètre	s 1,123	grades		
pixels	1,1234 1,12345			
Echelle	= 1 / 50			
Dim. poign	nées : 12	pixels		
Régla	age de la gril	le		
Réglage des tracés				
Réglage des pointillés				
Réglage des flèches				

Unité longueurs et angles et précision utilisées pour l'affichage des données des objets.

ATTENTION : Les outils de cotation ont leurs propres préférences.

Echelle du calque actif

Dimensions des poignées de sélection des objets





Réglage des tracés :



Maintenant vous pouvez choisir entre :

3 sortes de fin de ligne

Ce dessin est mis à jour en fonction de vos choix.

3 sortes de jonction de ligne

et si l'épaisseur des tracés est modifiée par le zoom.

Définition des pointillés :



Réglage des deux types de pointillés prédéfinis : 1 pointillé simple 1 pointillé double

La définition des pointillés est propre à chaque objet. Le changement des pointillés prédéfinis n'affectent pas les objets existants. Définition des flèches :



Réglage des flèches prédéfinies : ronds vides ronds pleins flèches vides flèches pleines trait incliné

Comme pour les pointillés, la définition des flèches est propre à chaque objet. Le changement des flèches prédéfinies n'affectent pas les objets existants.



Réglage des calques : suite



Un nouveau calque a été créé avec un tap sur le +

Un tap sur le nom du 1er calque (Layer0) permet de l'éditer.

Réglage des calques : suite



Un tap sur la seconde partie de l'échelle permet également de l'éditer.

Une différence importante entre Autocad et iPocket Draw est qu'avec iPocket Draw, vous dessinez à une certaine échelle comme à la main. Même si l'échelle peut être modifiée en cours de dessin, il est plus simple de la fixer avant de débuter le dessin. Avec cette méthode vous pouvez facilement mixer plusieurs échelles dans le même dessin avec l'utilisation des calques. Il est possible d'avoir un calque "Vue d'ensemble" avec une échelle de 1/100 par exemple et un calque "Détails" au 1/10. Les objets prennent automatiquement l'échelle du calque sur lequel ils sont dessinés.

Réglage des calques : suite



Liste en mode Modification La hiérarchie des calques est modifiable en les bougeant dans la liste.

Dans iPocket Draw, la liste des objets est hiérarchisée en fonction des calques. Si le calque 1 est au-dessus du calque 0, tous les objets du calque 1 seront au-dessus de ceux du calque 0. Options des calques :

OK Options calques	
Sélection sur tous	\ s
Configurations de calques :	
Nouveau A jour Effacer	r C

Vous pouvez limiter la sélection et l'attirance aux seuls objets du calque actif (boutons déselctionnés) ou bien les autoriser sur les objets de tous les calques visibles

lci vous pouvez définir des configurations de calques. Le fichier "example_03" possède des configurations de calques.



Un appui sur ce bouton provoque l'affichage d'un menu sur l'iPhone. Sur l'iPad, un tap affiche une fenêtre pop-up. Le contenu du menu (ou de la fenêtre pop-up) s'adapte au contexte. Ici aucun objet n'est sélectionné et le pressepapier est vide donc la seule action possible est "Tout sélectionner".

Le menu "Action" :



Beaucoup d'actions vous proposeront des choix ou vous demanderont des paramètres pour effectuer l'action choisie. Ici "Tout sélectionner" a été actionné et un choix vous est proposé Le menu "Action" :



Le haut du menu "Action" avec une sélection. La dernière ligne ... indique la présence d'une suite.

Le menu "Action" :



Le bas du menu "Action" avec une sélection. La première ligne ... indique la présence des autres choix.

Les trois pages suivantes présentent des exemples de demandes de choix ou de données complémentaires pour l'action choisie.

Le menu "Action" : Dupliquer et Déplacer



Le paramétrage de l'action "Dupliquer et Déplacer".

Le menu "Action" : Parallèles

Opérateur 🗢	16:59				
Parallèles					
Nb dedans/	gau	delta			
C Nb dehors/c	droite	delta			
Annuler		D'accor	d		
je	le		la		
1234	56	78	90		
-/:;	()	€ &	@ "		
#+= . ,	?	! '			
ABC	espace		Suivant		

Le paramétrage de l'action "Parallèles".

Le menu "Action" : Alignement



Choix du mode d'alignement.

Si la sélection comporte un objet verrouillé, il servira de base à l'alignement.

Le menu "Action" : Rotation manuelle



Deux commandes, Rotation manuelle et Symétrie avec un axe nécessitent une action complémentaire de votre part.

iPocket Draw vous indique cette action à l'aide d'un texte affiché sous les icônes.

Ici, pour la rotation manuelle, l'action consiste à dessiner un arc en débutant par une ligne qui indique le centre de la rotation, la longueur de la ligne donne le rayon de l'arc.

Une fois la ligne tracée, iPocket Draw vous demande de dessiner l'arc lui-même. (Voir page suivante)

Le menu "Action" : Rotation manuelle



La ligne définissant le centre de rotation a été dessinée. Il ne reste que l'arc à tracer pour définir l'angle de rotation. Le texte d'aide est adapté.

Bien sûr, la rotation des objets se fait en temps réel, au fur et à mesure du tracé de l'arc.

Le menu "Action" : Symétrie avec un axe



Pour cette commande, l'action complémtaire est de choisir une ligne qui servira d'axe de symétrie.

Le menu "Action" : Hachure



Le paramétrage de l'action "Hachure". Ici vous pouvez choisir parmi les 15 hachures prédéfinies ou bien modifier les paramètres de la hachure sélectionnée.

Le menu "Action" : Texture



Le paramétrage de l'action "Texture". Vous pouvez choisir parmi les 15 textures prédéfinies.

Les hachures et textures peuvent s'appliquer sur des objets simples (rectangles, ronds, ellipses,...) mais également sur des objets imbriqués et des surfaces définies par une suite de lignes, arcs, polygones.

Les hachures et les textures sont des objets autonomes dont vous pouvez changer les attributs.

Lors de la création d'une texture, vous pouvez modifier son échelle.

Le menu "Action" : Hachure ou Texture



Texture obtenue avec le rectangle et l'ellipse sélectionnés en même temps, le résultat serait similaire avec "Hachure".

Le menu "Action" : Hachure ou Texture



Texture obtenue avec une sélection contenant deux lignes, deux arcs et un polygone à 2 côtés, le résultat serait similaire avec "Hachure".





Ce bouton permet d'importer au choix : - une photo de son album - un fichier image - un dessin de la bibliothèque.

Les fichiers "image" (jpeg, png, pdf,...) sont transférés dans iPocket Draw via iTunes ou depuis des apps comme Air Sharing ou box avec leur commande "Ouvrir dans".
Importation d'un fichier image :

ОК	Fichiers	
IMG_171	I5.jpg	
Master	TO.png	Les et p listé
Twingo.	png	choi l'ajo
Villa Pro	oject Sample.pdf	pou fichi d'au
+ Mod	difier 🗂 나	

Les fichiers image bitmap et pdf disponibles sont listés et vous pouvez choisir l'un d'eux pour l'ajouter à votre dessin.

Depuis cet écran, vous pouvez importer des fichiers image depuis d'autres apps avec :



Importation d'un fichier image :



L'image importée est centrée sur l'écran. Importation d'un fichier image :



Avec un "Zoom tout" (4x taps), vous pouvez afficher tout votre dessin. Importation d'un fichier pdf vectoriel :



Lors de l'importation d'un fichier pdf vectoriel (=non scanné), iPocket Draw détecte la présence des objets vectoriels éventuels et vous propose de garder soit l'image soit les objets. Importation d'un fichier pdf vectoriel, suite :



L'importation des objets vectoriels nécessite un achat complémentaire. Mais comme l'indique l'alerte ci-contre, avant l'achat vous pouvez la tester mais la moitié seulement des objets vectoriels trouvés est conservée.

En fonction de la provenance du fichier pdf, la reconnaissance de certains objets, notamment les textes ou les pointillés peut ne pas fonctionner correctement.

Importation depuis la bibliothèque :

ОК	Bibliothèque	Modifier
Arrows		>
Stars		>
+		

Les fichiers de la bibliothèque sont affichés. Par défaut, iPocket Draw possède 2 fichiers de bibliothèque : Arrows (Flèches) et Stars (Etoiles) Sélectionnez celui dans lequel vous souhaitez choisir un dessin. Importation depuis la bibliothèque :



Le fichier Stars a été choisi. La liste de tous les dessins disponibles s'affiche. Sélectionnez celui désiré. Importation depuis la bibliothèque :



ll est alors ajouté à votre dessin.

Enrichir la bibliothèque :



5:18 PM Opérateur 🛜 0 Couper Copier Ш. Coller Tout sélectionner Grouper Dégrouper Verrouiller Déverrouiller Dupliquer Déplacer Dupliquer et Déplacer Miroir horizontal Miroir vertical Rotation Alignement Distribuer Parallèles Ī

Vous pouvez bien sûr enrichir la bibliothèque en y ajoutant vos symboles. Pour cela, commencez par dessiner un symbole, sélectionnez-le, puis copiez le (menu action - Copier).



Enrichir la bibliothèque :



Vous pouvez créer un nouveau fichier de bibliothèque ou bien ajouter un dessin dans un fichier de bibliothèque. Pour créer un nouveau fichier de bibliothèque tapez sur le bouton + de la fenêtre"Bibliothèque". Un dialogue apparaît pour saisir le nom de la nouvelle bibliothèque.



Le fichier "Ma bibliothèque" vient d'être créé, il reste à nommer le nouveau dessin.





ОК	Ma bibliothèque	Modifier
	Symbol1	
	Symbol2	
+		

Le dessin "Symbol2" a été ajouté à l'aide du bouton + de cet écran dans le fichier de bibliothèque affiché. <u>L'écran d'aide :</u>





Le haut de l'écran.

L'écran d'aide :





Le milieu de l'écran.

<u>L'écran d'aide :</u>





Le bas de l'écran.

L'écran d'information :

- 1

iPocket Draw - version 1.93

Programme de dessin vectoriel pour iPhone et iPad

© Eric Pousse (auteur de RealCADD)

Forums iPocket Draw

- Dessinez
- Modifiez
- Editez
- Sauvegardez
- Partagez

L'icône d'iPocket Draw est de Paul Robot Cunha

Dessin en cours

untitled.rcad 2 calque(s) 6 objets Cet écran vous donne certaines informations dont le nombre de calques et d'objets du fichier ouvert.

Les outils de dessin :



Les outils de dessin ne sont pas tous affichés en même temps à l'écran. Lorsqu'un outil est sélectionné, les taps suivants sur son icône affichent l'outil suivant. Les outils sont regroupés par type. L'outil Flèche permute avec l'outil Main, l'outil Polygone avec l'outil Spline puis avec l'outil Polygone régulier, etc.

Tous les outils avec .. sont paramétrables. Un double tap affiche l'écran de paramétrage.

Un appui long sur les outils Ligne ou Rectangle ou Rectangle arrondi ou Ellipse permet de passer en mode dessin par centre. Un second appui long repasse en mode normal. Les icônes des outils sont modifiés de la sorte en mode dessin par centre. Les outils de dessin :



L'utilisation des outils de dessin est intuitive, par exemple pour tracer une ligne, sélectionnez l'outil "Ligne" puis posez le doigt sur l'écran pour définir le premier point de la ligne puis vous déplacez votre doigt jusqu'au 2ème point de la ligne et vous relevez le doigt de l'écran. Tous les outils nécessitant 2 points fonctionnent de cette façon. Si plus de 2 points sont nécessaires, les 2 premiers sont définis comme pour une ligne, les suivants par des "touch and drag".



OK Angles contraints

Entrez des angles seulement entre 0 et 180°, pour chacun l'angle et angle + 180° sont contraints.

Angles en degrés :



L'outil Lignes contrainttes vous permet de tracer des lignes selon des angles prédéfinis que vous spécifiez à l'aide de cet écran. N'entrez que des valeurs entre 0° et 180°.



Le paramétrage de l'outil Polygone régulier :



L'outil Polygone régulier ne requiert que le nombre de côtés du polygone à créer comme paramètre. Le paramétrage de l'outil Cotation :





L'outil Cotation propose un grand nombre de paramétrage. Vous pouvez spécifier la longueur de la ligne d'attache et son type. Si L1 et L2 sont fixés, la ligne d'attache sera de longueur fixe (L1+L2) mais si L3 est fixé au lieu de L2, la ligne pourra être variable.

Voir la page suivante.

Vous pouvez choisir le type de flèche.

Vous pouvez également demander l'affichage de l'unité de longueur, la suppression des zéros après la virgule et aussi à tourner les textes selon les lignes de cotes.

Après avoir placé une première cote, l'outil se change en cotation multiple



pour continuer la même ligne de cotation. Pour débuter une nouvelle ligne de cotation, resélectionnez l'outil.

L'outil "Cotation" a ses

propres préférences pour ses lignes et ses textes.

Les attributs de ligne et de texte de l'outil Cotation :

ОК	_
Epaisseur ligne: 0,25	
Ligne : 🔳 📕 📕 📘	
Opacité : 100%	
Fond : 🔳 📕 📒 📃	
Opacité : 100%	
Rempli : O B	Ι <u></u>
Arial Rounded M	10
Trebuchet MS	11
Arial	12
Marion	14
Menlo	16

12

L'unité et la précision de l'outil Cotation :



ОК	
Unité Précision	
	1
mètres	1,1
centimètres	1,12
millimètres	1,123
pixels	1,1234

L'unité et la précision de l'outil "Cotation" peuvent être différentes de ceux du dessin. Par exemple, vous pouvez dessinez en mètres et coter en centimètres.





Opérateur ᅙ 7:35 PM 0 ĦÏ 98.2 113.8 70.1 113.8 70.1 98.2 前

Cotation avec L1 et L2 fixés.

Cotation avec L1 et L3 fixés.



Cet outil vous permet bien sûr de dessiner des cotations inclinées.

L'outil Cotation Angulaire :



L'outil Parallèles :

ОК	Parallèles	5
Nombre : Décalage : Mode	1 0,00 de décalag	pixel e :
Interactif	Unique	Multiple
Nouveaux c cal	bjets sur que actif	\bigcirc
Si Non, nou même calq	uveaux objet jue qu'objet	ts ajoutés sur initial.

Via son écran de paramétrage vous choisissez entre un mode de décalage interactif, unique ou multiple. La valeur pour le décalage n'est pas à indiquer en mode interactif puisque dans ce cas le décalage est donné par un "tap et tire". Pour les deux autres modes le choix du côté des parallèles est donné par l'utilisateur avec également un "tap et tire" depuis l'objet dont vous voulez des parallèles. Le paramétrage de l'outil Prolongation :





Les options de l'outil permettent de l'utiliser de différentes façons, soit uniquement pour prolonger des lignes ou bien les prolonger et/ou les couper et éventuellement les supprimer.

L'outil s'utilise en tirant une ligne entre les 2 objets voulus dont au moins une ligne.

Si vous l'utilisez sur 2 lignes, le dernier bouton permet d'appliquer l'action sur les 2 lignes ou bien seulement sur la 1ère. Le paramétrage de l'outil Chanfrein :





L'outil Chanfrein s'utilise sur 2 lignes en définissant soit la longueur L1, soit la longueur L2. Le paramétrage de l'outil Congé :





L'outil Congé s'utilise sur 2 lignes en définissant soit la longueur L1, soit le rayon R. Les attributs par défaut des objets :



OK Attributs par déf	aut
Epaisseur ligne: 1.00 💳	
Ligne :	
Ligne : 🔳 📕 📕	
Opacité : 100%	0
Fond : 🔳 📕 📕 📒	
Opacité : 100%	
Rempli : 0 B	/ U
Arial Rounded	5
Trebuchet MS	8
Arial	9
	10

Un tap sur ce bouton provoque l'affichage de cet écran qui permet de définir les attributs par défaut des objets créés. Vous pouvez ainsi définir : l'épaisseur, le type, la couleur et l'opacité des lignes, la couleur et l'opacité des fonds et choisir si les objets avec une surface seront remplis ou non.

Vous avez ensuite les attributs spécifiques aux textes : B, I, U pour avoir des textes gras, italique et souligné puis le choix de la police et de la taille des caractères.

Si aucun objet n'est sélectionné avant la création d'un nouveau, ces attributs par défaut seront utilisés.

Par contre, si un objet est sélectionné avant le début du dessin d'un nouvel objet, les attributs de l'objet sélectionné seront appliqués au nouvel objet.





Lorsque le même écran est appelé avec un objet sélectionné, son contenu est adapté au type de l'objet.

Ici avec un objet Ligne. L'écran affiche les attributs de l'objet et également ses données géométriques. Pour une ligne, l'abcisse et l'ordonnée de ses 2 points son delta x et y sa longeur et son angle.

Toutes ces données sont modifiables.





Pour modifier une valeur vous pouvez soit entrer une nouvelle valeur soit entrer une formule. Ici nous demandons à diviser par 2 le delta y.



OK Attributs de l'objet
Epaisseur ligne: 1.00
Ligne :
Ligne : 🔳 📕 📕 📕 💷 🚥
Opacité : 100%
Fond : 🔳 📕 📕 📃 📃 📖
Opacité : 100%
Rempli :
x1 = 99.7 y1 = 361.5
x2 = 313.2 y2 = 565.7
dx = 213.5 dy = 204.1
P = 835.2 S = 43,579.7

lci un rectangle est édité. La longueur et l'angle ont disparu mais vous avez l'indication du périmètre (P) et de la surface (S).



Attributs de l'objet ОК .9 Ligne : Opacité : 100% Fond : Opacité : 100% Rempli : 141.1 246,9 y1 = x1 = y2 = 206,5 453,5 x2 = 206,5 65.4 dy = dx =216,6 72,43764 L =A = P = 586,9 S = 17 371,4 Côté:1/3 <-->

Lorsqu'un polygone ou une spline est édité, l'écran est scrollable et vous avez en bas une ligne supplémentaire qui vous indique le nombre de côtés et le numéro du côté édité (Côté: 1/3). Les 2 boutons de cette ligne vous permettent d'éditer les données géométriques des autres côtés.


Lors de l'édition d'un texte vous pouvez également modifier le texte lui-même.



En cours de dessin ou de modification, iPocket Draw vous indique les attirances détectées. Ici la ligne rouge est en cours de création et une attirance a été détectée sur l'extrémité de l'autre ligne. Dés que vous vous approchez suffisamment près de certains points particuliers, l'attirance agit et l'extrémité de l'objet en cours est "aimantée" sur l'attirance détectée. Les différentes attirances sont :

- extrémité;
- centre et milieu;
- intersection;
- surface;

Lorsqu'une attirance est détectée, vous avez la certitude que les points seront parfaitement confondus. Ici l'extrémité des 2 lignes sera strictement égale.



lci l'attirance a été détectée sur le milieu de la ligne noire. Notez bien le changement du symbole d'attirance.



lci l'attirance a été détectée sur la "surface" de la ligne noire. Notez bien le changement du symbole d'attirance.



lci l'attirance a été détectée au point d'intersection entre les 2 lignes noires. Notez bien le changement du symbole d'attirance.



Vous pouvez aussi avoir des attirances en alignement avec des points détectés préalablement. Ici après avoir débuté la ligne rouge nous avons activé l'attirance sur les points A et B qui sont alors conservés en référence et qui permettent une attirance en alignement.

Les 3 derniers points détectés en attirance extrémité ou centre ou intersection sont conservés pour l'attirance Alignement.

Ces points sont réinitialisés à chaque nouvel objet dessiné ou modifié. Déplacement-Modification d'objets :



Lorsque des objets sont sélectionnés, des carrés sont dessinées à leurs extrémités. Pour les lignes, des flèches indiquent le sens et pour les arcs, un rond intermédiaire est dessiné. Les carrés permettent de "prendre" les objets en attirance sur les extrémités et de les déformer. Si vous faites cela avec plusieurs objets sélectionnés, l'objet pris par sa poignée sera déformé et les autres déplacés.

Le rond des arcs permet de modifier leur rayon.

Si vous souhaitez seulement déplacer les objets sélectionnés, vous devez les prendre en dehors des poignées.

Les ronds bleus permettent de déformer tous les objets sélectionnés soit librement (rond avec ≠), soit en respectant les proportions (rond avec =). Vous passez d'un mode à l'autre par un 2x tap sur l'outil Flèche ou Main.

Déplacement-Modification d'objets :



Vous pouvez également "prendre" un objet en attirance extrémité ou centre pour le déplacer. Ici le rectangle a été pris par son angle supérieur-droit et placé en attirance sur l'extrémité de la ligne ainsi les points se superposent parfaitement. Pour prendre un objet en attirance extrémité sans le déformer, il suffit de ne pas le sélectionner au préalable. Regardez nos vidéos explicatives sur YouTube : https://www.youtube.com/user/ericpousse/videos

Visitez et utilisez notre forum de discussion : http://www.adx-online.com/forums/