



MàJ scène active

Envoi à Layout

Sélection objet

Limites du modèle

Créer élévations intérieures

Créer détails

Option 3

Option 2

Option 1

Matériaux

Options

MàJ scène active: recalcule les hachures de la scène actuellement ouverte

Envoi à Layout: Ouvre un menu permettant de sélectionner des scènes pour les envoyer dans un nouveau document Layout et quelques paramètres

Sélection objet: Permet de sélectionner la coupe d'un objet dans le modèle pour lui attribuer des caractéristiques ou avoir des infos dessus

Limites du modèle: Boîte englobante permettant de gérer rapidement les mises en page des scènes afin que la scène voie l'intégralité de la boîte

Créer élévations intérieures: Créer des scènes avec sol et plafond rapidement déjà partiellement configurées

Créer détails: Créer des scènes avec des détails rapidement déjà partiellement configurés

Options 1,2,3: Permet de sortir la coupe selon 3 styles de hachures (Utilisation avec le Multimat)

Matériaux: Création de Multimat (Option 1,2,3) ou hachure simple depuis les textures présentes dans le modèle

Options: Paramètres de scènes (hachure selon Balise ou selon Matériaux appliqués aux groupes), échelle des hachures, possibilité d'override les hachures, brouillard ou fond blanc, etc...

REMARQUES IMPORTANTES:

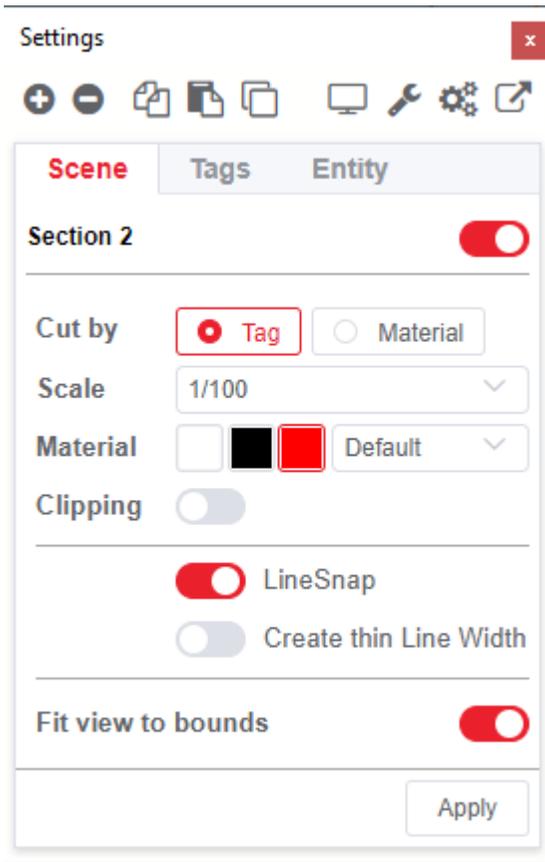
Le plan de section doit être à la racine de l'arborescence (comme avec Skalp)

Il n'est pas possible d'activer simultanément plusieurs plans de sections (même dans des contextes différents) (Skalp le peut)

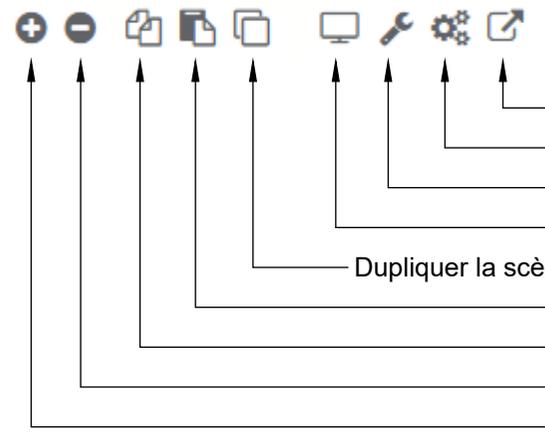
Conséquence: Il faut créer 2 scènes pour faire une élévation (1 avec Skalp). Une pour ce qu'on voit, avec Curic activé et un brouillard ou un fond blanc pour la profondeur de vue. L'autre basique en mode sandwich avec une 2e coupe arrière pour modifier le style sur "sans faces" puis dans Layout le mettre en traitillé et les superposer afin d'obtenir une élévation type Ingénieur.

Attention à l'emplacement de la caméra qui doit être identique entre les deux scènes.

CURIC SECTION - Menu principal

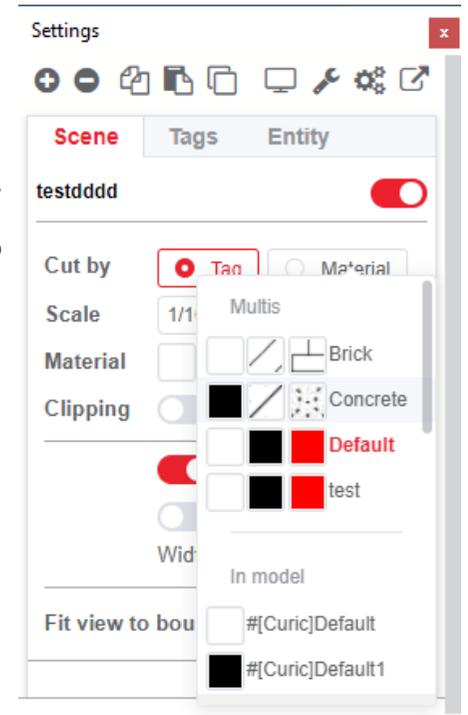


- Menus Scène / Balise, Matériaux / Entités
- Activer / Désactiver remplissage coupe par Curic
- Remplissage hachure par Balise ou par Matériaux (du groupe)
- Echelle du remplissage pour la scène active
- Remplissage si pas de balise / matériaux appliqué aux objets (pour la scène active)
- Masque ou brouillard avec distance spécifiée
- Accrochage pour les cotes dans Layout (laisser activé)
- Créer des lignes fines (au lieu des épaisseurs selon calque ou matériaux du groupe)
- Cadre la vue selon la boîte englobante
- Appliquer changements



- Export DXF
- Paramètres
- Résoudre problèmes
- Aligner caméra au plan de section
- Dupliquer la scène (coupée avec le même plan de section)
- Coller propriétés de la scène
- Copier propriétés de la scène
- Supprimer section (et scène si Oui)
- Créer section (puis scène)

Options dans "Material" si pas de balise ou matériaux attribué au groupe



CURIC SECTION - Menu options scène

Settings

Scene **Tags** Entity

02_Beton

Material CuricConcrete2

Follow object axis

Line width None

Z-index - 0 +

MultiMat - 0 +

Merge Border

Apply

Update time: 0.01s

Nom du calque à modifier

Ajouter calque du modèle à la liste des calques pris en compte pour le remplissage
Tableau récapitulatif (à utiliser car plus complet et clair pour la gestion. Manque juste l'option selon les axes de l'objet)
Activer / Désactiver le remplissage pour les éléments dans ce calque (laisser activé)

Remplissage pour le calque actif (Multimat selon option 1,2,3 ou toujours la même hachure)

La hachure s'oriente selon les axes de l'objet

Epaisseur de ligne (0.18, 0.25, etc...)

Plus la valeur est haute, plus la hachure se superpose aux autres (en cas de conflits d'objets)

Débordement de hachure si attribuée sur une face connexe ou pour faire des compositions de murs (Pas utilisé)

Si plusieurs objets ayant le même calque sur le groupe enfant, possibilité de les fusionner comme un seul lors de la coupe

Appliquer changements

Settings

Scene **Materials** Entity

Select a item

Apply

Fonctionnement similaire aux balises

Tableau à droite de +/-

Items

Show all Tags in model

Type to search by name

Name	Material	Line Width	Z-index	MultiMat	Merge Border	
02_Beton	02_Beton	0.5mm	- 0 +	0	<input checked="" type="checkbox"/>	
02_Brique	02_Brique	0.35mm	- 0 +	0	<input type="checkbox"/>	

Refresh

CURIC SECTION - Menu options balises / matériaux

Settings

Scene Materials **Entity**

Section Plane

Name Section 1

Symbol 2

Scenes Scène 4 Scène 5

Nom de l'objet sélectionné

Nom du plan de section

Nom du symbole du plan de section

Scènes sur lesquelles le plan de section est utilisé et possibilité de cliquer pour arriver directement à la scène concernée

