

SIG > génération de la partie graphique

Avec cette version, la partie graphique du shape associé à un alignement peut être générée à partir des déports graphiques de l'objet.

Lorsque vous faites l'association d'un shape à un objet alignement, la boîte de dialogue a été complétée comme suit :

Shape file				>	×
Type Enregistrement	wkbLineStringZM TRONCON	•	Modifier	Appliquer à Base Base dessin Hachures exclusion	
Re 1		V	\varkappa		

Vous pouvez sélectionner le déport à partir duquel la partie graphique du shape sera générée.

'Base' > la partie graphique du shape est générée à partir de la ligne de base relevée pour l'objet (quelle fasse l'objet de la génération d'une polyligne ou pas). Cette ligne de base n'est pas soumise à la gestion des priorités.

'Base dessin' > la partie graphique est générée à partir de la polyligne générée sur la ligne de base. Cette polyligne est soumise à la gestion des priorités. Si elle est coupée par un objet plus prioritaire, seule la première partie de la polyligne sera prise en compte pour la génération du shape.

'Nom d'un déport' > la partie graphique est générée à partir des entités dessin générés par le déport sélectionné. Ils sont soumis aux priorités. Dans le cadre de polylignes, seule la première polyligne sera prise en compte.



SIG > prise en compte du typage integer64

Dans cette version, le typage integer64 d'une métadonnée SIG est pris en compte.

Hachures dwg dans les contours

Nous avons ajouté la possibilité de générer des hachures dwg dans les déports des alignements.

Cette fonctionnalité n'est valide que pour le mode dwg (pas implémentée en dgn) et en génération 2d.

Nous rappelons que les hachures en tant que déport restent inchangées et sont effectives dans tous les modes.

Prenons l'exemple d'une haie qui serait représentée par un contour hachuré.

[Modification] Alignement									×
Code 236	Classe	TOPO	Thème fdp		Sens Tous	•	Codes associés >>	Aucun	-
Description Haie vive Priorité 0	s Alignem	ent			Shape	e Vise	ée		
Type de ligne		5		Dép art	ports		Visualiser	1	
Plan Couleur	-1	AUX					Supprimer		
Epaisseur	0.000			fx fr	déports pop clôtu	Irás			
Echelle type de ligne	Paramètres				Grouper avec en	isemble	e des déports		
Sens des polylignes Ve pas générer la li	Indifférent gne levée	Code	non visible						

Nous pouvons créer un code HAIE comme suit :

Vous remarquerez l'utilisation de l'option « Ne pas générer la ligne levée » pour éviter la superposition de la polyligne du levé avec le contour fermé de la haie.

À la ligne levée, nous associons un contour « arbres » défini comme suit :



Déport	×
Nom arbres	
Туре	
○ Ligne	○ Bloc ○ Hachures ○ Amorces
Plan [Type de ligne [T-FDP-VEGETAUX ▼ CONTINUOUS ▼ Echelle du type de ligne 1*ECHELLE/200 ✓ Hachures associées Configurer
☑ Ne pas associ	er automatiquement
Déport 0.0	
Delta Z 0.0	
Epaisseur 0.0	00
Couleur de re	emplissage -1 Couleur 😜
Contour d'exc	lusion -1
	□ Constant
Suite à l' suivante s	appui sur le bouton Configurer , la boîte de dialogue d'affiche.
Déport contour (configuration des hachures ×
Plan	T-VEGETAUX Couleur -1
Type de ligne	Echelle du type de ligne
Angle	100.00
Utilisateur	✓ Associative
_ Motif	
Espac	cement 0.5 ECHELLE/200

Vous devez alors renseigner pour les hachures :



- Le plan de génération,
- La couleur,
- Le type de ligne utilisé ainsi que son échelle,
- L'angle de génération.

Vous devez indiquer si les hachures sont associées ou non au contour généré.

Vous pouvez alors choisir le type des hachures :

	Prédéfini 🗸	
	Utilisateur	
١	Prédéfini	
	Gradient	}

Si vous choisissez « Utilisateur »

Vous devez spécifier l'espacement entre chaque trait des hachures.

Motif		
	Espacement	0.5 ECHELLE/200

Par exemple dans le cas ci-dessus un espacement de 0.5 mètre fonction de l'échelle de génération du dessin avec un angle à 50 grades.



Si vous choisissez « Prédéfini »

Motif			
Motif	HONEY	•	
Echelle	0.05*ECHELLE/200		

Vous devez alors choisir un motif dans la liste des motifs d'hachurage prédéfinis ainsi que le facteur d'échelle de génération. Dans le cas ci-dessus, le motif « HONEY » avec un facteur d'échelle de 0.05 ce qui produit :





Si vous choisissez « Gradient »

Déport contour co	onfiguration des hachures	×
Plan	T-VEGETAUX Couleur -1	V
Type de ligne	CONTINU Echelle du type de ligne	
Angle	50.00 1	
Gradient	✓ Associative	
_ Remplissage –	LINEAR	
Cou	uleur 1 Couleur 2	

Vous devez choisir les deux couleurs et la méthode de variation du gradient.

Dans le cas ci-dessus on obtient :



Pour une couleur uniforme, on pourra positionner les deux mêmes couleurs dans couleur1 et couleur2 ou utiliser les hachures prédéfinies « SOLID ».

Nota :

Les hachures sont générées et positionnées sous tous les objets du dessin existant lors de leur génération.



Inversion des alignements et des symboles

Afin de facilité le levé et le paramétrage des bibliothèques, nous avons introduit la possibilité d'inverser les objets directement sur la fenêtre dessin.

Cette nouvelle technologie permet de ne plus paramétrer les codes de levé à gauche.



Un bouton **Inverser** apparait en tête de la liste des codes liaisons possibles de l'objet en cours.



Ce bouton apparaît pour les alignements composés de plusieurs déports, pour les symboles orientés et pour les symboles ponctuels qui ont l'option d'inversion paramétrée.

Pour les alignements

Si l'alignement est composé de plusieurs déports, par exemple pour le relevé d'un mur, le bouton inverser apparaît. Suite à l'appui sur ce bouton, les déports sont inversés ce qui permet de passer d'un levé à droite à un levé à gauche sans être obligé de paramétrer deux objets différents.



Limitation :

L'inversion prend effet sur les déports mais pas sur les types de lignes (par exemple l'inversion sur une haie définie par un simple type de ligne non symétrique n'a aucun effet).

Pour les symboles



La problématique pour les symboles est plus complexe. Si nous prenons l'exemple d'un abris bus représenté par le symbole :



Suivant le sens du levé (soit à droite premier cas, soit à gauche deuxième cas), les points pris sur le terrain ne sont pas les mêmes. Dans le deuxième cas (levé à gauche), le résultat obtenu en sélectionnant l'objet bus sera :



suite à l'appui sur le bouton



vous

obtiendrez :



Se pose alors la question de savoir comment cette inversion est réalisée par le logiciel. Une première analyse consiste à envisager une symétrie par rapport à l'axe d'orientation du symbole. Pour ce faire, il suffit d'inverser le signe du facteur d'échelle en Y du symbole. Cette technique entraînerait la représentation suivante :



on remarque alors que la géométrie est correcte mais le texte reflété pose problème.

La deuxième solution pour inverser le symbole est de le faire pivoter de 200 grades sur le premier point pris puis de le déplacer suivant son axe d'orientation pour le repositionner sur les points pris. Ce qui est réalisé dans le cas d'espèce.

Cette deuxième technique n'est pas envisageable pour les symboles qui ne sont pas symétriques. Par exemple un coude en eau potable.





La seule technique envisageable dans ce cas de figure est l'inversion par l'échelle négative en utilisant un attribut pour le texte.

Pour tenir compte de ces deux cas de figures, nous avons ajouté une option de configuration des codes symboles.

Symbole COUDE BR 1/8	Type de sy	/mbole	@ Oriontó	Orientation par défaut	100.00	
Plan du symbole T-REP-REGARD		Juei	• Onente	Couleur	-1	
Liaisons par défaut Paramètres	Caractéristique	s du bloc —				
Décomposer après insertion	Largeur	0.500	m Distanc	ces mesurées sur le bloc à l'éche qui seront pris à la canne.	elle un entre les	
☐ Forcer le calque des entités	Profondeur	0.500	m	Calculer à partir du symb	ole	
Facteurs d'échelles des sous blocs	>> Style des att	ributs [•		
rétablir les textes dans le sens du dessin			lucun			
Grouper	Facteurs d'éch	elle d'insertio	n du bloc			
□ Lié à la viséee				Forcer facteurs d'échelles		
EchY=EchX en projection et parallélisme	Facteur d'éc	helle en X	SI(\$*>0;\$1/10	0;1.00*ECHELLE/200)	fx	
Ligne de rattachement sur déplacement	Eactour d'éc	Eastaur d'échalle on V		SI(\$*>1:\$2/69:SI(\$*>0:\$1/100:1.00*ECHELLE/200))		
Inversion par echelle Y négative	i acteur d'ec		ο.(ψ Τ,ψ2/00,	$\frac{1}{y}$		
Code non visible	Facteur d'éc	helle en Z	1		fx	
Contour d'exclusion						

Si l'option est cochée, le symbole est inversé par un changement de signe de son échelle en Y. Sinon la technique de la rotation puis déplacement est mise en œuvre.

Pour les symboles ponctuels, seuls les codes où l'option d'inversion de l'échelle en Y est cochée sont inversables.

Compatibilité des levés

Afin de conserver la compatibilité avec l'ensemble des levés déjà réalisés avec TopoCalc, nous conservons l'ensemble des codes levés à gauche des bibliothèques livrées.



rubrique

Par contre, si on active l'option « Géocodification »



« Utiliser uniquement les codes levés à droite »

Les codes à gauche ne sont plus présentés dans les boîtes de sélection.



L'option du sens du levé est toujours présente mais ne comporte



que les options . Si le sens gauche est coché, l'objet sélectionné sera inversé.

Afin de permettre de gérer ces deux cas de figure, une option a été ajoutée dans la configuration des codes symboles.

Lors du relevé sur le terrain nous avons ajouté cette nouvelle fonctionnalité qui permet de refuser la prise de mesures à partir d'un GPS suivant des critères prédéfinis.

La mise en œuvre des filtres s'effectue à partir des options du logiciel.



Menu principal

Rubrique 'Assistance' option 'Filtres des mesures GPS'

La boîte de dialogue suivante s'ouvre :



Filtre des mesures GPS	×						
⊢ Type de filtre							
 Message de confirmation de prise de mesures 							
Blocage de la prise de mesures							
Valeurs filtrées							
Ecart type en horizontal HPOS >	0.00						
Ecart type en vertical VPOS >	0.00						
Age de la mesure >	3						
HDOP >	0.00						
VDOP >	0.00						
Filtre activé							
V	\$						

Pour activer un filtre, l'option ^D Filtre activé doit être cochée.

Les critères de filtrage sont :

- Écart type de la précision horizontale
- Écart type de la précision verticale
- Age de la mesure (temps en seconde depuis lequel on a reçu des corrections)
- HDOP
- Et VDOP

Vous devez cocher chacun des critères voulus pour l'activer et préciser la valeur de comparaison.

Lors de la prise de mesures avec un récepteur GNSS, si un critère n'est pas satisfait

- Si vous avez coché 'Message de confirmation de prise de mesures' le logiciel vous demandera confirmation de la visée reçue avant de l'enregistrer.
- Si vous avez coché 'Blocage de la prise de mesures', la mesure sera ignorée et un message vous informera du rejet de la mesure.

Amélioration des palettes



Ajout des infobulles dans les palettes d'objets



Lors du passage du stylet sur une icône d'une palette, une infobulle est affichée avec la description du code associé à cette icône.

Cette fonctionnalité est effective pour les tablettes utilisées en mode stylet qui ont un digitaliseur (par exemple une FZ-G1).

Les infobulles peuvent être désactivées par une nouvelle option.

Menu bouton rubrique « Palettes d'outils », option « activer les infobulles »

Possibilité de faire des boutons de sélection d'objets Dans le paramétrage des palettes, nous avons ajouté la possibilité de générer une sélection d'objets.

À partir de la fenêtre Codification (ruban Menu bouton



Puis à partir du ruban codification bouton La boîte de dialogue suivante apparaît :



)



Palette d'objets	×
	Police d'affichage
	Supprimer palette Ajouter palette
	lcones prédéfinies ☑ Dernier code utilisé
	☐ Accès aux codes Points
	Accès codes blocs ponctuels
	 Accès codes blocs orientes Accès codes alignements
	Ajouter
	Modifier
	Monter

Le bouton 'Ajouter' permet d'ajouter une nouvelle icône à la palette sélectionnée. La boîte de dialogue suivante apparaît :

figuration d	'une icone								
Nom			Point >>	Ponctuel >>	Orienté >>	Ligne >>	Filtre >:	>	
Image	.bmp		Parcouri	r >>					
Macro									
	1								
i le cham our un filt	p macro n'e re le cham	st pas défini l macro permo	le nom doit être et de définir les	un nom de co éléments filtre	de de la bibli és	othèque			
Si le cham Pour un filt Codes liai	p macro n'e re le champ sons des b	st pas défini l macro perm ocs orientés	le nom doit être et de définir les Sans c 3 point	un nom de co éléments filtre ode liaison pr s (insertion, é	de de la bibli és édéfini les blo chelle en X et	othèque ocs symbole céchelle en	s seront pr Y)	is en	
Si le champ Pour un filt Codes liai premier	p macro n'e re le champ sons des b point	st pas défini l o macro permo ocs orientés	le nom doit être et de définir les Sans c 3 point Nota:	un nom de co éléments filtre ode liaison pr s (insertion, é	de de la bibli és édéfini les blo chelle en X et	othèque ocs symbole échelle en	s seront pr Y)	is en	
i le cham Pour un filt Codes liai premier deuxièm	p macro n'e re le champ sons des b point [e point [st pas défini l nacro permo ocs orientés	le nom doit être et de définir les Sans c 3 point Nota: 70 pe 50 pa 7 proj	un nom de co éléments filtre ode liaison pr s (insertion, é rmet de projet rallèle au code ection sur la d	de de la bibli és édéfini les blo chelle en X et er sur le code e courant ernière direct	othèque ocs symbole échelle en e courant ion	s seront pr Y)	is en	

Le bouton 'Filtre' a été ajouté pour permettre de faire des sélections d'objets. Suite à l'appui sur le bouton 'Filtre', la boîte de dialogue suivante apparaît :



_						
C	onfiguration d'une	e icone: filtre				×
	─Type d'objets ○ Points	topograph C Symbo	iques	⊖ Symb	oles orientés	Alignements
	Thèmes		Classe			
	cabinet interieur telecom		BATI EXCLU MUR RESEAU TERRAIN VOIRIE			

Vous devez alors choisir le type des objets à présenter leur thème et leur classe.

Dans le cas ci-dessus, on sélectionne les alignements du thème cabinet de la classe MUR.

Vous devez alors donner un nom à votre nouvelle icône et sélectionner une image bmp.

Nom	MUR	Point >>	Ponctuel >>	Orienté >>	Ligne >>	Filtre >>
Image	319.bmp	Parcourir	>>			
Macro	TYPE=Ligne THEME=cabinet CLASSE=MUR					

Cette icône va apparaître dans la palette sur la fenêtre dessin. Si elle est sélectionnée, elle fera apparaître la boîte de dialogue de sélection des objets spécifiés dans le filtre.

Dans le cas ci-dessus on obtient :



Choix d'un objet topographique	×
$\begin{array}{c} & & & \\ 1 & \longrightarrow & 2 \\ \hline Restanque \\ (levée à droite) \end{array} $	Tous BATI VOIRIE TERRAIN MUR RESEALL
t 218 ↑ 218 Mur de soutènement (levée à droite)	EXCLU
Mur de clôture (levée à droite)	
19r Mur de clôture levé à droite	
$\begin{array}{c} & & & & \\ \hline & & & & \\ \hline & & & & \\ \hline & & & &$	
	Sens Préc
IVIUR clapier	Gauche Thème(s)
	cabinet

Évolution de la gestion des attributs des blocs

Jusqu'à présent le logiciel utilisait la valeur par défaut des attributs des blocs définie dans le fichier prototype pour permettre une interprétation de la valeur de l'attribut.

Cette disposition liait l'interprétation de la valeur d'un attribut à sa définition dans le fichier prototype.

Dans cette nouvelle version du logiciel, les formules de définition des attributs ont été déplacées dans la définition du code. Ce qui signifie qu'un même bloc défini dans le fichier prototype pourra être utilisé dans différents codes en personnalisant sa valuation par code.

Cette nouvelle fonctionnalité s'applique à tous les codes en ce qui concerne les valeurs des attributs associés à la représentation des visées et plus particulièrement aux codes type symbole et aux codes associés.

Pour l'ensemble des codes



Un bouton	Paramétrage des attrib	outs >> a é	eté ajouté	dans	l'entê	te de	la
configuration	du code :						
Code 0 C	lasse	Thème cabinet	Sens Tous	✓ Codes as	sociés >> Aucun		•
Description	Deremétrese des ettribut		Shape	e			
Phonte		5				·	
Suite à l'ap	pui sur ce	e bouton,	la boîte	de di	Lalogue	suivan	te
apparaît :							
Valeurs par défaut des attrit	buts			×			
Valeur de l'attribut (for	mule interprétée)		Générali	ser			
="1/32"				fx			
Style							
Aucun		•	Creer un style	e >>			
Blocs		Attributs					
COUDE BR 1/32		ANGLE					
				\sim			
				\mathbf{i}			

Vous obtenez dans la liste de droite la liste des blocs liés au code qui ont des attributs.

Suivant la sélection dans la liste « Blocs », les attributs correspondants apparaissent dans la liste « Attributs »

Pour un attribut vous pouvez renseigner :

- La valeur de son attribut qui est constitué d'une formule interprétable identique à celle qui était saisie dans la valeur par défaut de l'attribut dans sa définition dans le fichier prototype.
- 2. Le style de l'attribut. On se reportera à la gestion des styles dans la fenêtre codification du logiciel. Un style permet de préciser le calque, la couleur et la police de caractère (taille comprise) de l'attribut. Si le style reste positionné sur aucun, les caractéristiques de calque, couleur et police sont celles définies dans le fichier prototype.



Le bouton Creer un style >> a été ajouté afin de permettre de créer un nouveau style sans quitter la boîte de dialogue. On se reportera à la gestion des styles dans la codification pour plus de détails.

Le bouton **Généraliser...** permet de généraliser la définition de l'attribut sélectionné à tous les codes qui l'utilise.

Suite à l'appui sur ce bouton, la boîte de dialogue suivante apparaît :

Filtre de génération des objets topographiques	×
Attributs à modifier	Sélectionner les thèmes des objets à modifier
☑ Attributs des symboles	AEP
Attributs des codes associés	ECL EDF EP
	EU FDP
	GAZ
éléments à généraliser	TEL
✓ valeur de l'attribut	
☑ Style	
	tous
	Aucun
\checkmark	

Cette boite de dialogue vous permet de sélectionner les codes possibles pour lesquels les valeurs de l'attribut seront généralisées.

La sélection des codes se fait par thème.

Les valeurs à généraliser seront liées aux attributs des symboles (codes) ou aux attributs des codes associés (descriptif des codes associés voir ci-dessous) ou les deux suivant les options cochées dans « Attributs à modifier ».

Seront généralisées les valeurs « valeur de l'attribut » et/ou « style » de l'attribut.

Pour les codes associés



Pour un code donné sélectionné en tant que code associé sur un autre code, la gestion des attributs peut être personnalisée pour chaque association. Ce qui permet de ne plus avoir à dupliquer les codes et les symboles pour créer des étiquettes seulement pour faire varier les caractéristiques de calque, couleur et style de texte.

Modification de la gestion des codes associés

Les codes associés permettent de générer un symbole ponctuel en association à un point pris sur un autre objet. Ils permettent entre autres de mettre des étiquettes sur les objets générés. La problématique rencontrée est la duplication des codes associés pour chaque réseau alors que l'étiquette contient les mêmes informations, mais va seulement différer par son calque d'insertion et sa couleur.

Pour permettre de limiter le nombre de codes associés, nous avons fait évoluer la configuration de l'association d'un code associé à un autre objet comme suit :

Dans la boîte de dialogue de configuration d'un code suite à l'appui sur le bouton Codes associés >> , la boîte de dialogue suivante apparaît :



Codes Associés	×			
Liste des codes associés	Formule de validité			
EPCOTLINEAIRE	CVERTEX.NUMVERTEX>0 ET CVERTEX.LONGUEUR>3			
	Déplacement en X (en mètre)			
	0			
	Déplacement en Y (en mètre)			
0				
Paramétrage des attributs >>				
	🗹 Parallèle à l'objet parent 🛛 🗹 Acces au noeud parent 🚽 Acces au shape parent			
	🗹 Centré sur l'objet parent 🔣 🗹 afficher dans le sens du dessin			
	✓ Forcer calque du symbole R-EP-ETIQUETTE			
	✓ Forcer couleur du symbole			
	Correspondance des paramètres entre code associé et parent			
	1=> 1 2=> 2 3=> 3 4=> 4 5=> 5 6=> 6			
Ajouter code	(mettre 0 pour invalider un paramètre)			
Supprimer code	(

Le bouton Paramétrage des attributs >> remplace le style des attributs et permet de configurer individuellement chaque attribut du code associé. On se reportera ci-dessus aux explications sur la nouvelle gestion des attributs.

Le champ 'Forcer calque du symbole' permet de positionner le symbole dans un calque différent de celui spécifié dans la définition du code associé.

Le champ 'Forcer couleur du symbole' permet de remplacer la couleur du symbole spécifiée dans la définition du code associé.

Code des points implantés

Une nouvelle option a été ajoutée pour permettre de renseigner un code par défaut des points implantés.



Menu l'option bouton ^{Options} rubrique « Géocodification » puis « code des points implantés par défaut ».



Remplacement d'un bouton du ruban 'Objets'



Le bouton 'Fermer tout' tout a été remplacé par le bouton 'Clore

ciana Clore

Clore

tout' tout . Nous rappelons que l'appui sur ce bouton permet de fermer l'ensemble des objets alignements ouverts. Seuls les objets alignements qui ne sont constitués que d'un seul point resteront ouverts.

Ajout de la fonction pour renommer un code dans l'onglet 'Codification' ruban 'Edition'

Maintenant, en dessous du bouton 'Recherche' nous avons ajouté un déroulant avec un nouveau bouton qui s'appelle 'Renommer'.



Quand on appuie sur le bouton 'Renommer', la fenêtre ci-dessous apparaît :

- Code à renommer' >le code sélectionné dans le tableau de codification.
- 'Nouveau code' > le nouveau nom du code.



Code à renommer :	1139
Nouveau Code :	

Si le code inscrit dans le champ 'Nouveau Code' existe déjà ou est incorrect, l'interface vous demande d'en réécrire un autre.

L'option 'Renommer' renomme à la fois le code sélectionné, tous les codes associés qui portent ce code, le nom de l'image de ce code et les noms des codes ouverts.

Ajout d'un système de mises à jour

Nous avons développé un nouveau logiciel qui permet de lire la release note et de télécharger la dernière version sans avoir à se connecter sur notre site internet.

Deux moyens pour accéder à ce logiciel décrits ci-dessous.

Accéder au logiciel de mises à jour à partir de TopoCalc

Dès l'ouverture du logiciel TopoCalc et s'il y a une mise à jour de disponible, le message d'information ci-dessous s'affiche :



Version actuelle : V23-1-4

Une version plus récente existe : V23-1-6 Voulez-vous lancer la mise à jour ?





Trois possibilités s'offrent à vous :

- Oui > l'appui sur ce bouton lancera la procédure d'installation.
- Non > l'appui sur ce bouton fermera simplement le message.
- I'appui sur ce bouton permettra d'ignorer définitivement le message de mises à jour pour la version qui vient de vous être proposée. En appuyant sur ce bouton, le message ci-dessous apparaîtra :



La mise à jour vers la version : V23-1-6 ne vous sera plus proposée. Vous devez utiliser la commande: Fenêtre -> Mise à jour



Vous avez quand même la possibilité de lancer la mise à jour sans cette page de démarrage directement depui la barre de tâches de TopoCalc 'Fenêtre' > 'Mise à jour' :



/!\ Si deux messages venaient à se superposer, veillez d'abord à correctement sauvegarder votre fichier `.top' en appuyant sur `OUI' pour sauvegarder. L'appui sur `Oui' entraînera la fermeture du logiciel TopoCalc et vous laissera ouvert la fenêtre de téléchargement (cf capture d'écran ci-dessous).



Voulez vous l'enregistrer D:\TOPOCALCV23\Travail\Job-2018-04-03.top?vitige registrer D: vitige registrer D: vitige registrer D: vitige registrer vitige registrer

- Lire Release-Note' > l'appui sur ce bouton ouvrira la release note de la version proposée directement dans votre navigateur Internet.
- 'Télécharger/Installer' > l'appui sur ce bouton lancera le téléchargement de la version proposée.
- Annuler' > l'appui sur ce bouton fermera la page de téléchargement.

Page de télechargement	Page de télechargement				
Mise à jour vers la version: V23-1-9					
Lire Release-Note Télécharger/Installer Annuler					

Après avoir appuyé sur **'Télécharger/Installer'**, une barre de chargement montre l'avancée du téléchargement de la mise à jour.

Téléchargement		×
Téléchargement 22722560		
	15%	
	2070	
	Annuler	

Une fois le téléchargement terminé, l'exécutable de TopoCalc s'ouvre pour vous permettre de l'installer et procéder à la même manipulation que d'habitude.



😸 TopoCalcV23 - InstallShield V	Vizard X
	Bienvenue dans l'InstallShield Wizard de TopoCalcV23. L'InstallShield(R) Wizard vous permettra de modifier, de réparer ou de supprimer TopoCalcV23. Pour continuer, diquez sur Suivant.
	< Précédent Suivant > Annuler

Accéder au logiciel de mises à jour sans TopoCalc

Pour cela, allez chercher directement le logiciel s'appelant 'TopoMaj.exe'

Il vous informera qu'il n'a pas pu récupérer votre version actuelle qui est normalement transmise grâce à TopoCalc.

ТороМај

×.		~
-	с	
	~	
		۰.

La version de TopoCalc n'a pas pu être récupérée ... Veuillez renseigner votre version...





En d	cliquant sur	ок , 1	a fenêtre	e ci-d	essous apparaît	:
	🚺 Mises à jour Te	opoCalc			×	
		Renseigner vot	re version actuelle Release	e: dice ∨]	
	Version Complète :			~	Installer Plus d'information	
	Patch Disponible :			~	Installer Plus d'information	
					Sortir	

Vous pouvez renseigner la version que vous utilisez directement dans les champs 'VERSION', 'RELEASE', 'INDICE'.

Une fois ces champs complétés, un message vous dira si :

• Vous avez déjà la dernière version

V Mises à jour TopoCalc					
Renseigner votr 26 ~ 04	re version ac	tuelle: 05 V			
Version Complète Patch Disponible :	: Vo	poMaj X ous avez déjà la dernière version !	Installer d'information Installer		
		ОК	d'information Sortir		



Ou si une mise à jour existe

ሂ 🛛 Mises à jour Topo	Calc	×
Renseigner votre vers	ion actuelle:	
Version Complète :	V23-1-9 ~ 142 Mb	Installer Plus d'information
Patch Disponible :	Aucun Patch disponible 🗸	Installer Plus d'information Sortir

Dans le cas où une mise à jour existe, vous pouvez appuyer sur '**Plus d'information'** pour afficher la release note ou alors appuyer directement sur '**Installer'** pour lancer l'installation.

Corrections diverses

- Correction : En mode AutoCAD, si on mettait un fichier en référence puis on le détachait, il n'était plus possible de le rattacher à nouveau sans sortir du logiciel.
- Accès à la configuration de l'imprimante dans les différentes impressions,
- Augmentation de la taille de la formule de calcul.