

# Release Note

## 23.3.2

Cette nouvelle version intègre une nouvelle gestion des fonds de plan ainsi qu'une fonction COGO pour le calcul des visées.

### Gestionnaire de fonds de plans

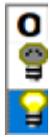
Deux manières de charger un fond de plans :

1. Depuis le ruban  bouton 
2. Depuis le gestionnaire de fond de plans accessible à partir du menu principal  commande  Gestionnaire fonds de plans...

Quelque soit la manière de charger un plan, la boîte de dialogue ci-dessous s'ouvrira :



1



Cette colonne renseigne si le fond de plan est chargé ou non.

- = le fond de plan n'est pas chargé
- = le fond de plan est chargé. En cliquant sur cette icône, on peut faire passer le statut du fond de plan de chargé à non chargé (voir boutons



Cette colonne indique si un fond de plan a été ou non modifié.

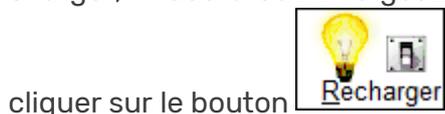
- = le fond de plan n'a pas été modifié
- = le fond de plan a été modifié

Voir le paragraphe sur l'enregistrement des fonds de plans pour plus d'explications.



Cette colonne indique si le fond de plan doit être automatiquement chargé lors de l'ouverture de l'étude.

- = le fond de plan est chargé lors de l'ouverture de l'étude
- = le fond de plan n'est pas chargé lors de l'ouverture de l'étude. Pour le charger, il faudra ouvrir le gestionnaire de fond de plans, le sélectionner et



cliquer sur le bouton

2

Cette colonne, faisant référence aux fichiers attachés, indique le chemin d'accès du fond de plan.

Le premier fond de plan de liste est toujours présent. Il est nommé par le logiciel du nom de l'étude indexé par -fdp et sera en extension .dwg (en mode dwg) et .dgn (en mode dgn). Il contient toutes les entités créées à partir du ruban



Objets

Les autres fonds de plans de la liste sont présents suite à l'utilisation dans la fenêtre dessin

du bouton  ou l'utilisation du bouton  de la boîte de dialogue précédente.

3

Cette colonne fait référence aux commandes associées aux fichiers attachés.

	<p>Permet de charger un fond de plan. Cette commande est équivalente au bouton  de la fenêtre dessin.</p>
---	--

Suite à la sélection d'un fond de plan dans la liste :

	<p>Permet de supprimer toutes les entités de l'espace objet qui appartiennent au fond de plan et de le retirer de la liste.</p>
	<p>Permet de supprimer toutes les entités de l'espace objet qui appartiennent au fond de plan sans le retirer de la liste.</p>
	<p>Permet de recharger un fond de plan préalablement déchargé.</p>
	<p>Permet d'enregistrer le fond de plan.</p>

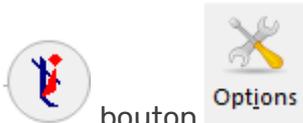
## Enregistrement des fonds de plans

Pour enregistrer un fond de plan, vous pouvez ouvrir le gestionnaire de fond de plans, le



sélectionner et appuyer sur le bouton

Vous pouvez aussi mettre en place un enregistrement automatique des fonds de plans modifiés.



Menu bouton , rubrique « Sauvegardes automatiques »

### Sauvegardes automatiques

- Fréquence de sauvegarde des fichiers fonds de plans en minutes (0 pour p
- Répertoire : c:\topocalcv23\save\
- Fréquence en visées : 10
- Nombre de fichiers : 2

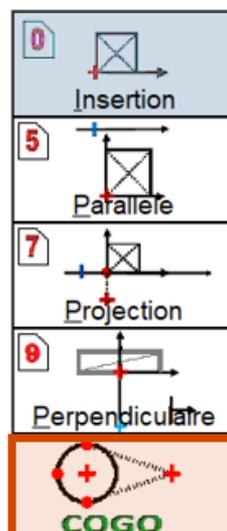
Cliquer sur 'Fréquence de sauvegarde des fichiers fonds de plans en minutes', et renseigner le temps en minutes à la période à laquelle le logiciel enregistre l'ensemble des fonds de plans modifiés.

Pour ne pas mettre en œuvre ce mécanisme, il faut renseigner le champ avec la valeur 0.

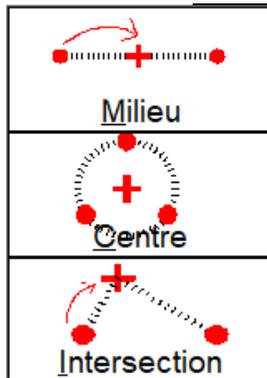
- ☒ Lors de la fermeture d'une étude, si un fond de plan a été modifié, le logiciel demande s'il faut l'enregistrer.

## Calcul sur les visées - COGO

Lors de la prise d'un point, un nouveau bouton apparaît dans la liste des codes de liaisons :

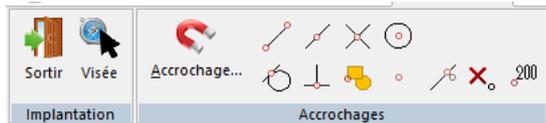


En appuyant sur ce bouton, les boutons ci-dessous apparaissent :



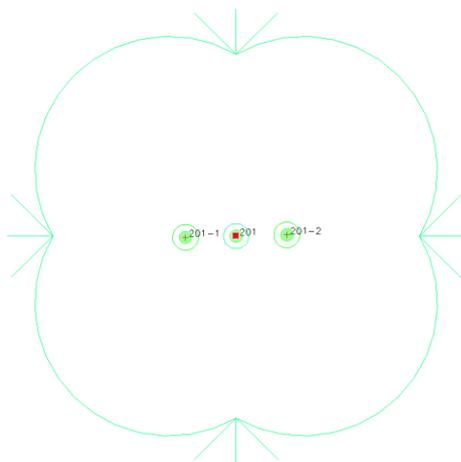
## Bouton Milieu

En appuyant sur '**Milieu**', le ruban **Visée** apparaît :



ainsi qu'une indication sonore vous invitant à prendre le deuxième point.

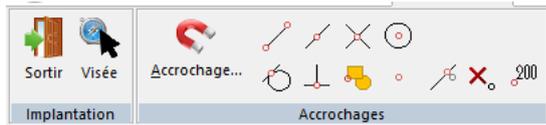
Suite à la prise du deuxième point, le premier point est recalculé au milieu des deux points pris :



Le point calculé garde le matricule du premier point pris, les deux autres ont un matricule indexé du numéro d'ordre de prise de point.

## Bouton Centre

En appuyant sur '**Centre**', le ruban **Visée** apparaît :

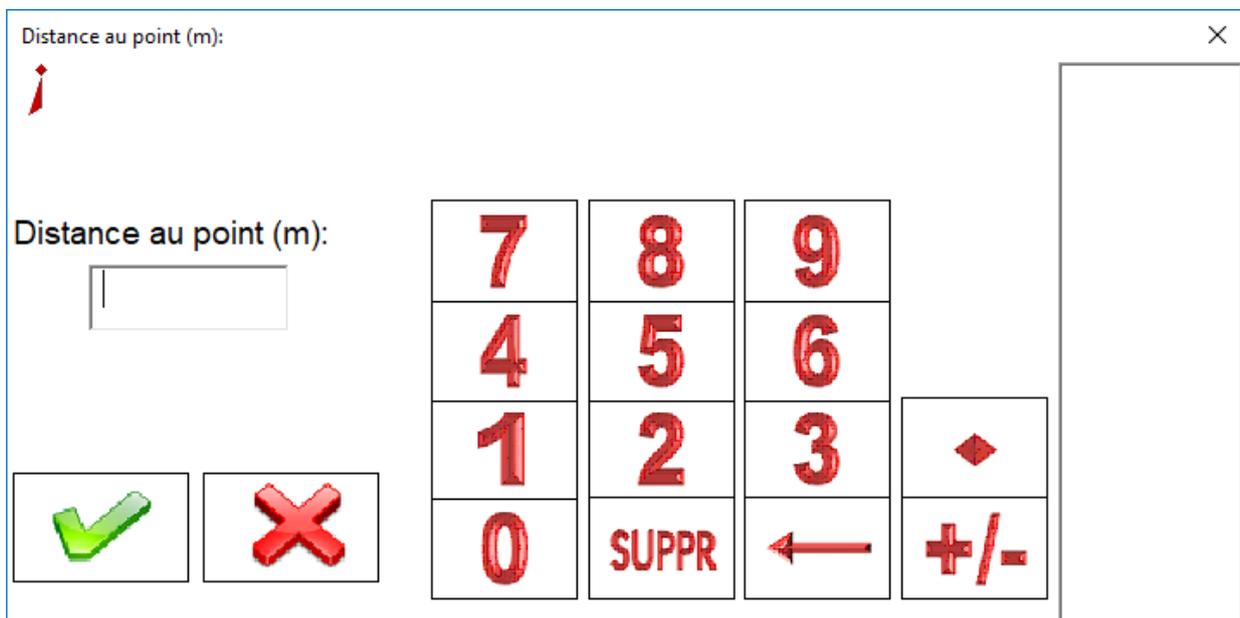


ainsi qu'une indication sonore vous invitant à prendre le deuxième point.

Suite à la prise du troisième point, le premier point est recalculé au centre du cercle défini par les trois points.

## Bouton Insertion

En appuyant sur '**Intersection**', la boîte de dialogue de saisie de la distance au point à calculer en intersection s'affiche :



Après la saisie de la distance, une indication sonore vous invite à prendre un deuxième point.

Suite à la prise du deuxième point, la boîte de dialogue de saisie de la distance s'affiche à nouveau.

Le point est alors calculé en retenant la solution à gauche de la ligne premier point deuxième point.

Le ruban de la visée est alors affiché comme suit :





- Le bouton **Nouveau** permet d'ajouter un nouveau point dans le calcul de l'intersection.



- Le bouton **Editer** permet de visualiser (et/ou) modifier les distances saisies. En cliquant sur ce bouton, la fenêtre ci-dessous s'ouvre :

Point	Distance	Ecart	
<b>201-6</b>	<b>2.000</b>	<b>-0.000</b>	
<b>201-7</b>	<b>2.000</b>	<b>-0.000</b>	

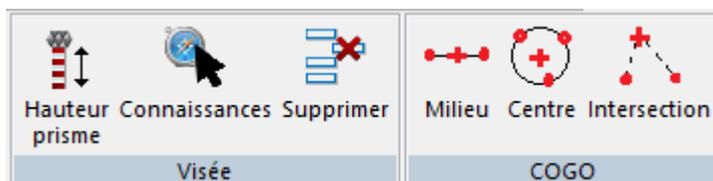


En sélectionnant un point et en cliquant sur le bouton **Distance**, vous pouvez modifier la distance associée au point. Le calcul est mis à jour automatiquement.



Cliquer sur **Inverser** pour prendre la solution opposée dans le calcul du point en intersection (ce bouton n'est présent que si vous avez saisi deux points).

Les calculs COGO sont associés à la visée en non aux objets topographiques. Si vous sélectionnez une visée dans la fenêtre dessin, le ruban contextuel suivant apparaît :



Les boutons **COGO** permettent d'activer les modifications COGO décrites ci-dessus pour la visée sélectionnée.

Si la visée a déjà fait l'objet d'un calcul COGO d'intersection, le ruban contextuel est complété par



afin de vous permettre de modifier les distances renseignées pour l'intersection.

## Enchaînement d'objets

Suite à la prise d'un point depuis la palette d'objets ou à la sélection d'un nœud d'un objet topographique existant, il est maintenant possible d'associer un nouvel objet.

Lors de la sélection d'un nœud d'un objet, un nouveau bouton apparaît dans le ruban



contextuel :

L'appui sur ce bouton permet de créer un nouvel objet associé à la visée correspondante.

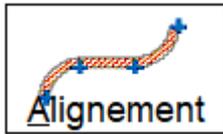
La boîte de dialogue suivante apparaît :



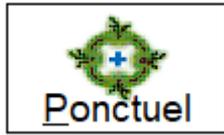
C'est une boîte OSP simplifiée pour la saisie d'un seul objet.

### Choix de l'objet à associer :

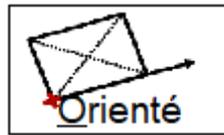
1. Un des objets topographiques déjà ouverts apparaissant dans la partie centrale de la boîte de dialogue,



2. Le bouton **Alignement** pour choisir un alignement dans la liste des alignements disponibles dans votre bibliothèque.



3. Le bouton **Ponctuel** pour choisir un objet symbole ponctuel dans la liste des objets symboles ponctuels de votre bibliothèque.



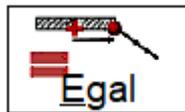
4. Le bouton **Orienté** pour choisir un objet symbole orienté dans la liste des objets symboles orientés de votre bibliothèque.

## Type d'association

Vous pouvez choisir d'associer le nouvel objet par



1. Un **Et** (le nouvel objet est associé à la visée de l'objet initial).



2. Un **égal** (le nouvel objet est associé au nœud de l'objet initial).

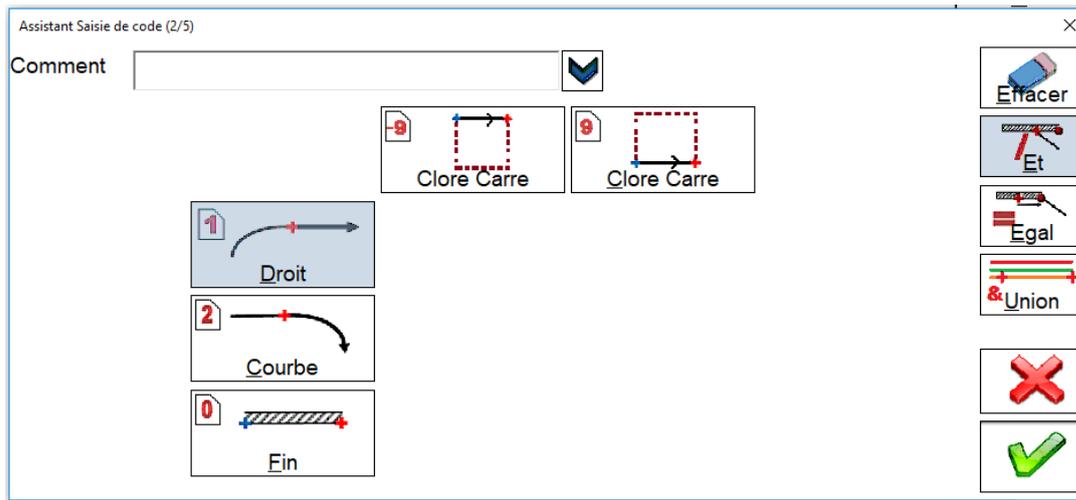


3. Une **union** (le nouvel objet sera uni avec l'objet principal en ayant le même objet maître que l'objet principal).

- ☒ Le mode d'association sélectionné est en grisé
- ☒ Lors de l'ouverture de la boîte de dialogue, le mode d'association retenu est le 'Et' si le nœud de l'objet initial est confondu avec sa visée associée, ou le 'Egal' sinon.

## Commentaire / Comment

Dans le cadre d'une association 'Et' ou 'Egal', suite au choix de l'objet à associer, la boîte de dialogue suivante apparaît :

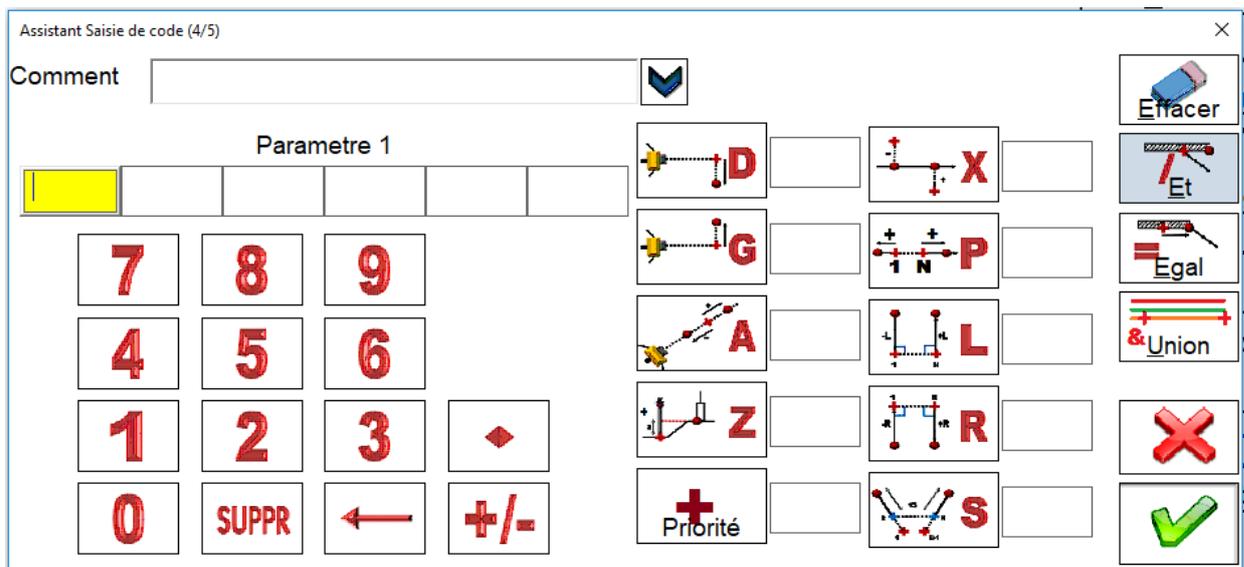


Cette boîte de dialogue vous permet de sélectionner la liaison de l'objet associé. La liaison grisée est la liaison pré-choisie par le logiciel.

Les liaisons affichées dépendent de l'objet sélectionné (alignement ou symbole) et de son état lors de l'association.

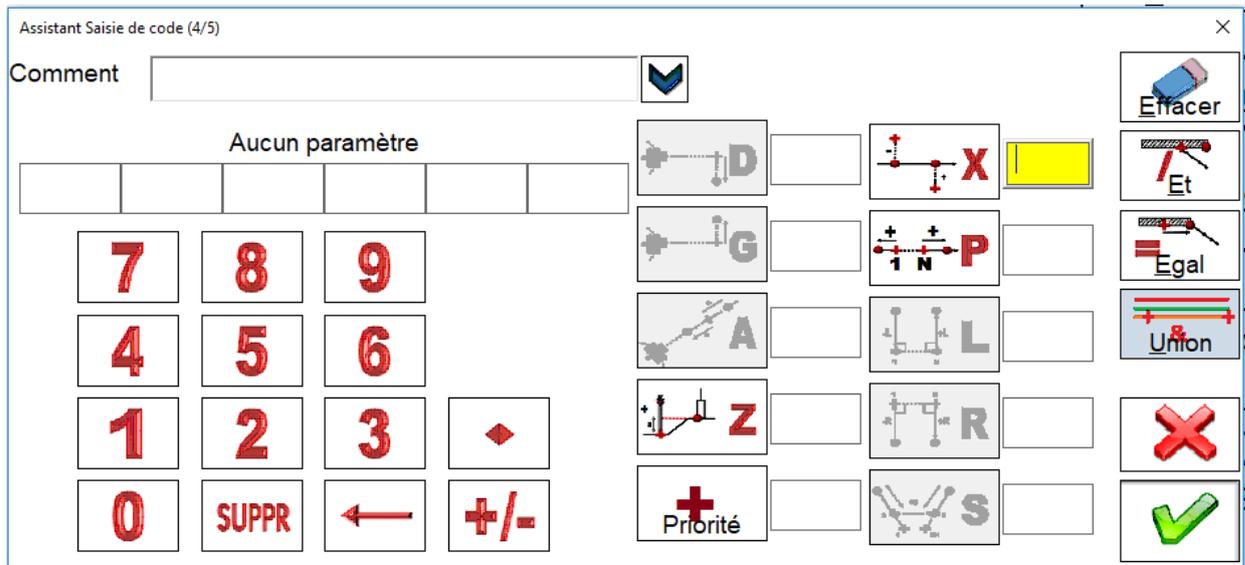
Dans le cadre d'une union, la liaison retenue est la liaison de l'objet maître, cette étape n'est donc pas nécessaire.

Suite au choix de la liaison, la boîte de dialogue suivante s'affiche :



Elle vous permet de saisir les opérateurs et les paramètres associés au nouvel objet.

Dans le cadre d'une union, la boîte de dialogue se présente sous la forme suivante :



où seuls les opérateurs X, P et Z sont accessibles.

Au cours de toutes les étapes :

1.  valide la saisie,
2.  annule la saisie,
3.  réinitialise la saisie.

☞ Pour un même point, vous pouvez appuyer autant de fois que nécessaire sur le



bouton pour enchaîner les associations.

## Modification des filtres de sélection des objets

**/!\ Pour les objets 'Alignement' et 'Point'.**

Lors de la sélection d'objets, une option '**invisibles**' apparaît dans la boîte de dialogue de sélection. Elle permet d'afficher les objets qui ont été déclarés non visible.

- invisibles

**/!\ Pour les objets 'Symboles'.**

Une liste déroulante '**Ponctuel**' a été ajoutée dans la boîte de dialogue de sélection pour pouvoir modifier après coup les type de symboles sélectionnables.

Ponctuel ▼

Ponctuel ▼  
**Ponctuel**  
 Ponc+inv  
 Orienté  
 Orient+inv  
 Tous  
 Tous+inv

Affichage des :

- symboles ponctuels
- symboles ponctuels y/c non visibles
- symboles orientés
- symboles orientés y/c non visibles
- tous les symboles
- tous les symboles y/c non visibles

## Modification des filtres dans les palettes d'objets

Lors de la configuration d'une icône dans une palette d'objet, la boîte de dialogue a été modifiée comme suit :

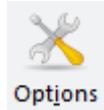
Configuration d'une icône: filtre

Type d'objets topographiques	Thèmes	Classe
<input type="radio"/> Points	cabinet	<b>ARBRE</b>
<input type="radio"/> Symboles ponctuels	interieur	COFFRET
<input type="radio"/> Symboles orientés	telecom	ELEC
<input checked="" type="radio"/> Symboles		ENTREE
<input type="radio"/> Alignements		MOBURBAIN
		POTEAU
		REGARD
		RESEAU

La partie droite permet maintenant de sélectionner « Symboles » pour ouvrir la boîte de sélection d'un symbole avec à la fois les symboles ponctuels et les symboles orientés.

## Régénération automatique du dessin

### Régénération après modification des options de génération



Menu principal bouton Options rubrique « géocodification » puis

« Régénérer le dessin suite à une modification des options de génération »

Cette option est cochée par défaut.

Lorsque cette option est cochée, la régénération du dessin est lancée automatiquement



suite à une modification des options de génération (ruban 'dessin' icône commande



Options de génération...

).

## Des ajouts divers

- Sortie du mode continu et arrêt de l'appareil sur déconnexion d'un robot Topcon ou Sokkia.
- Ajout de l'option de remise de la lunette à 100 grades pour les robots Topcon et Sokkia.
- Mise en évidence de la liaison par défaut choisi par le logiciel dans la boîte OSP.
- Conservation de la sélection après modification d'un opérateur ou d'un paramètre.

## Corrections d'anomalies

- Rétablissement de la possibilité de saisir un offset en implantation.
- Vérification que le nom de l'étude ne comporte pas les caractères / ou \ et le cas échéant remplacement par le caractère -.