

Glossaire des termes AutoCAD

Ces entrées de glossaire couvrent les produits basés sur AutoCAD sous Windows et sur Mac. Bien que quelques fonctions et types d'objets ne soient pas disponibles pour tous les produits, les fichiers de dessin peuvent être partagés entre les logiciels et contenir des objets ou impliquer des fonctions d'autres produits.

Les commandes associées à des définitions s'affichent entre parenthèses à la fin de la définition.

3Dconnexion

Jeu d'outils de navigation permettant de contrôler la vue courante d'un modèle avec un périphérique 3Dconnexion.

accrochage aux objets actif

Définition d'un mode d'accrochage aux objets afin qu'il continue à être appliqué aux objets sélectionnés par la suite. *Voir aussi* mode d'accrochage aux objets *et* correction d'accrochage aux objets. (ACCROBJ)

action

La plus petite tâche ou interaction utilisateur pouvant être enregistrée avec l'enregistreur d'actions.

action de bloc

Définit la manière dont la géométrie d'une référence de bloc dynamique est déplacée ou modifiée lorsque vous manipulez les propriétés personnalisées d'une référence de bloc dans un dessin. Une définition de bloc dynamique contient généralement au moins une action associée à un paramètre. (ACTIONBLOC)

actions en chaîne

Dans une définition de bloc dynamique, propriété d'un point, d'une ligne ou de paramètres de rotation, XY et polaires. Lorsque cette option est définie sur Oui, un changement dans une action contenant le paramètre dans le jeu de sélection de l'action déclenche toute action associée à ce paramètre comme si vous aviez modifié le paramètre dans la référence de bloc via une poignée ou une propriété personnalisée.

affichage virtuel

Zone dans laquelle le programme effectue un panoramique ou un zoom sans régénérer le dessin.

affiner

Pour quadrupler le nombre de face dans un objet maillé lorsque vous réinitialisez le niveau de base de lissage. Vous pouvez également afficher des faces maillées spécifiées sans réinitialiser le niveau de base de lissage pour l'objet. (AFFINERMAILLE)

ajustement des performances

Méthode d'optimisation des performances graphiques 3D. Le préparateur examine votre carte graphique et le pilote d'affichage 3D, puis détermine s'il doit utiliser l'implémentation matérielle ou logicielle pour les fonctions qui prennent les deux en charge.

alias

Raccourci d'une commande entrée dans l'invite de commande. Par exemple, *CP* est l'alias de la commande *COPIER* et *Z* celui de la commande *ZOOM*. Vous pouvez définir des alias dans un fichier *pgp* spécifique, comme *acad.pgp* ou *aclt.pgp*.

angle d'accrochage

Angle de rotation de la grille d'accrochage.

annotatif

Propriété d'objet affectée à des objets utilisés pour annoter les dessins. Elle permet d'automatiser le processus de mise à l'échelle des annotations dans les fenêtres de présentation et dans l'espace objet. Les objets annotatifs sont définis à une hauteur de papier.

annotation

Texte, cotes, tolérances, symboles, remarques et autres types de symboles ou objets explicatifs.

annotation

Commentaire unique ou correction de l'annotation de la géométrie insérée dans un fichier DWF à l'aide d'Autodesk Design Review.

anti-crénelage

Méthode réduisant le crénelage par des effets d'ombrage sur les pixels adjacents aux pixels principaux définissant une ligne ou un contour. *Voir aussi* crénelage.

arborescence des actions

Contrôle permettant d'afficher les actions enregistrées dans une macro d'actions.

arc de cote

Arc, incluant généralement des pointes de flèche à chaque extrémité, qui s'étend sur l'angle formé par les lignes d'attache de l'angle mesuré. Il est parfois divisé en deux arcs, en fonction de la position du texte de cote. *Voir aussi* cote angulaire.

arête

Contour d'une face.

association de conversion de calques

Association d'un jeu de calques avec un autre jeu de calques qui définit des normes. Ces normes concernent les noms des calques et leurs propriétés. Aussi appelée *assignation de calques*.

associativité de surface

Voir surfaces associatives.

atténuation

Diminution de l'intensité de la lumière avec la distance.

barre d'actions

Interface de type barre d'outils qui affiche les actions associées à un objet de paramètre.

barre d'outils

Partie de l'interface qui contient les icônes représentant les commandes dans les produits basés sur AutoCAD exécutés sous Windows.

barre de contraintes

Barre où s'affichent les contraintes géométriques associées aux objets ou aux points sur les objets.

barre de navigation

Outils de navigation communs à plusieurs produits Autodesk qui s'exécutent sur le système d'exploitation Windows. Les outils de navigation unifiés incluent Autodesk® ViewCube®, les disques de navigation SteeringWheels®, ShowMotion® et 3Dconnexion®.

bibliothèque de symboles

Ensemble de définitions de bloc enregistrées dans un seul fichier dessin.

bitmap (image en mode point)

Représentation numérique d'une image où les bits font référence aux pixels. Dans le cas de graphiques en couleur, les composantes rouge, verte et bleue d'un pixel sont définies par des valeurs distinctes.

bloc

Terme générique désignant un ou plusieurs objets combinés pour créer un objet unique. Généralement utilisé pour les définitions de bloc ou les références de bloc. *Voir aussi* définition de bloc *et* référence de bloc. (BLOC)

bloc anonyme

Fichier sans nom créé par plusieurs fonctions, y compris les cotes associatives et non associatives.

bloc d'étiquette

Bloc permettant de légender des vues et des détails. Les étiquettes contiennent des données, telles que le titre, le numéro de la vue et l'échelle, associées à la vue référencée. *Voir aussi* bloc d'étiquette.

bloc repère de vue

Bloc utilisé comme symbole en référence à une autre feuille. Les blocs repères de vue ont des noms différents en fonction du domaine dans lequel ils sont utilisés : étiquettes de référence, clés de détails, marqueurs de détails, etc. *Voir aussi* bloc d'étiquette.

boussole

Aide visuelle qui affiche les directions nord, sud, est et ouest dans le modèle courant.

bouton de l'application

Menu basé sur Windows affiché en cliquant sur le bouton de l'application. Ce menu contient tous les outils courants pour la création, l'enregistrement et la publication d'un fichier.

bouton de sélection

Bouton situé sur un périphérique de pointage, permettant de sélectionner des objets ou de spécifier des points à l'écran. Par exemple, sur une souris à deux boutons, il s'agit, par défaut, du bouton gauche.

cadre d'étirement

Dans une définition de bloc dynamique contenant une action d'étirement ou une action d'étirement polaire, détermine le mode de modification des objets compris dans ou traversés par le cadre dans la référence de bloc.

cadre de tolérance

Série d'emplacements de points utilisée comme mécanisme de contrôle de la forme d'une B-spline. Ces points sont reliés par une série de segments de ligne pour améliorer la clarté visuelle et pour distinguer le cadre de tolérance des points de lissage. Les commandes AFFICHERSC et MASQUERSC doivent être activées pour afficher et masquer les cadres de tolérance.

cadre de tolérance

Tolérance s'appliquant à des éléments spécifiques ou à la totalité des éléments. Les cadres de tolérance contiennent toujours au minimum un symbole géométrique caractéristique pour indiquer le type de contrôle, ainsi qu'une valeur de tolérance pour indiquer le degré de variation acceptable.

calibrage affine

Méthode de calibrage pour les tablettes à numériser permettant de créer une transformation linéaire arbitraire dans un espace bidimensionnel. Lors du processus de calibrage affine, trois points de calibrage sont requis pour effectuer une transformation de la tablette combinant les fonctions de conversion, de mise à l'échelle indépendante de X et Y, de rotation et d'inclinaison. Le calibrage affine est utile lorsqu'un dessin papier ou une texture n'ont pas été étirés uniformément à l'horizontale et à la verticale. (TABLETTE)

calque

Regroupement logique de données comparable à des calques superposables sur un dessin. Vous pouvez visualiser les calques séparément ou en combinaison. (CALQUE)

calque sous-jacent

Fichier Autodesk DWF ou MicroStation DGN attaché à un fichier de dessin DWG afin de fournir des informations visuelles et des emplacements d'accrochage aux objets. *Voir aussi* référence externe (xréf).

calque sous-jacent DGN

Voir calque sous-jacent.

calque sous-jacent DWF

Voir calque sous-jacent.

caméra

Définit la position courante au niveau de l'oeil dans un modèle 3D. Une caméra a une coordonnée XYZ d'emplacement, une coordonnée XYZ cible et une focale ou une distance focale qui détermine le facteur de zoom ou d'agrandissement.

canal alpha

Alpha est un type de données que l'on trouve dans les fichiers bitmap 32 bits et qui rend les pixels de l'image transparents. Un fichier à couleurs vraies 24 bits contient trois canaux d'informations couleurs : rouge, vert et bleu ou RVB. Chaque canal d'un fichier bitmap à couleurs vraies est défini par 8 bits, ce qui correspond à 256 niveaux d'intensité. L'intensité de chaque canal détermine la couleur du pixel dans l'image. Ainsi, un fichier RGB correspond à un fichier 24 bits avec 256 niveaux de rouge, de vert et de bleu. Par l'ajout d'un quatrième canal, le canal alpha, le fichier peut déterminer la transparence, ou l'opacité, de chacun des pixels. Une valeur alpha de 0 est transparente, une valeur alpha de 255 est opaque, tandis que les valeurs intermédiaires sont semi transparentes. Un fichier RVBA (rouge, vert, bleu, alpha) correspond à un fichier 32 bits, avec 8 bits supplémentaires pour le canal alpha, offrant ainsi 256 niveaux de transparence. Pour générer une image rendue

avec un canal alpha, enregistrez-la dans un format compatible alpha, tel que PNG, TIFF ou Targa.

candela

Unité internationale d'intensité lumineuse (puissance perçue émise par une source de lumière dans une direction donnée) (symbole : cd). Cd/Sr

catégorie de vue

Ensemble de vues d'un jeu de feuilles souvent organisé par fonction. *Voir aussi* sous-jeu.

cellule

La plus petite sélection de tableau disponible.

centre d'abonnement

Les abonnés peuvent accéder aux dernières versions des logiciels Autodesk, aux améliorations de produit incrémentielles et à d'autres services.

champ

Objet texte spécialisé défini pour afficher des données pouvant changer au cours du cycle de vie du dessin. Lorsque le champ est mis à jour, la valeur la plus récente du champ s'affiche. (CHAMP)

Changement de comportement via la touche CTRL

Méthode qui permet de parcourir les différents comportements lors de la modification de la géométrie à l'aide d'une commande ou de poignées. En appuyant sur la touche Ctrl, puis en la relâchant, vous passez d'un comportement à l'autre. Dans le cadre de la géométrie contrainte, cette méthode permet d'appliquer et de relâcher les contraintes.

chemin de recherche des bibliothèques

L'ordre dans lequel le produit recherche un fichier de support est le suivant : dossier courant, dossier de dessin, dossier spécifié dans le chemin de support et dossier contenant le fichier exécutable.

choisir des points

Sélection d'objets avant la saisie d'une commande ou le démarrage d'une macro d'actions.

cible de la caméra

Définit le point que vous visualisez à l'aide de la coordonnée au centre de la vue.

ciel

Couleur d'arrière-plan de la zone de dessin lorsque la projection en perspective est activée. Le ciel s'affiche avec un gradient de couleur compris entre l'horizon céleste (le plus proche de l'horizon) et le zénith céleste (à l'opposé de l'horizon). *Voir aussi* plan du sol.

cloud computing

Fait référence à l'exécution du logiciel et au stockage de données sur des serveurs partagés par le biais d'Internet.

CMYK

Cyan, magenta, jaune et couleur clé. Système de définition de couleurs par la spécification de pourcentages de cyan, de magenta, de jaune et d'une couleur clé, généralement le noir.

coefficient de transmission

Augmente ou réduit la puissance qu'un matériau transparent transmet vers la scène.

colonne (tableau)

Sélection de cellules du tableau adjacentes verticalement qui s'étend sur la hauteur du tableau. La largeur d'une colonne correspond à 1 cellule.

commande transparente

Commande démarrée alors qu'une autre est toujours en cours d'exécution. Une commande transparente doit être précédée d'une apostrophe.

compléments

Bibliothèques de contenu qui étendent les fonctionnalités du produit. Les compléments sont créés par des développeurs tiers et sont accessibles gratuitement ou pour une somme modique à partir de l'onglet App de la page Web Autodesk Exchange.

conception paramétrique

Capacité à établir des relations entre objets et à définir la taille et l'orientation de la géométrie à l'aide de paramètres définis par l'utilisateur et de paramètres de modèle.

configuration des fenêtres

Ensemble de fenêtres objet pouvant être enregistrées et restaurées. (FENETRES)

consultation inversée

Fonction qui ajoute une poignée de consultation à la référence de bloc dynamique. Cliquez sur cette poignée pour afficher une liste déroulante de valeurs de consultation pour cette propriété de consultation (colonne de la table de consultation). Lorsque vous sélectionnez une valeur dans la liste, les valeurs de propriété de saisie correspondantes sont attribuées à la référence de bloc. Selon la manière dont le bloc a été défini, cela entraîne généralement un changement dans la géométrie de la référence du bloc. (TABLECONSULTBLOC)

continuité

Permet de mesurer la façon dont deux courbes ou surfaces fusionnent lorsqu'elles se rejoignent. La continuité est définie comme G0 (position), G1 (tangente) et G2 (courbure).

- **G0 (Position)** - les courbes ou les surfaces se rejoignent au même emplacement (position uniquement) ; elles se touchent. Toutefois, la tangence et la courbure ne correspondent pas.
- **G1 (Tangente)** - la position et la tangence entre les surfaces correspondent. Cela indique la continuité G1 (position et tangence) entre les surfaces.
- **G2 (Courbure)** - la position, la tangence et la courbure entre les surfaces correspondent. Cela indique la continuité G2 (position, tangence et courbure) entre les deux surfaces.

continuité G0, G1 et G2

Voir continuité.

contour de cellule

Quatre lignes de grille entourant une cellule de tableau. Une sélection de cellules adjacentes peut être entourée d'un contour de cellules

contrainte d'annotation

Type de contrainte dimensionnelle qui fait office d'objet de cote en plus de contrôler la taille de la géométrie. *Voir aussi contrainte paramétrique et contrainte dynamique*

contrainte dimensionnelle

Cote paramétrique qui détermine la taille, l'angle ou la position de la géométrie par rapport au dessin ou à d'autres objets. Lorsque la valeur d'une contrainte dimensionnelle est modifiée, l'objet contraint est redimensionné.

contrainte dynamique

Contrainte dimensionnelle qui ajuste automatiquement sa taille et peut être affichée ou masquée. *Voir aussi : contrainte paramétrique et contrainte d'annotation*

contrainte géométrique

Règles qui définissent les relations géométriques des objets ou des points d'objets, et contrôlent la façon dont un objet peut changer de forme, de taille ou d'emplacement. Les exemples incluent les contraintes coïncidentes, colinéaires, concentriques, égales, fixes, horizontales, parallèles, perpendiculaires, tangentes et verticales.

contraintes

1. Une forme de conception paramétrique. 2. Règles qui régissent la position, l'inclinaison, la tangence, les cotes et les relations entre les objets d'une géométrie.

coordonnées absolues

Valeurs de coordonnées mesurées par rapport au point d'origine du système de coordonnées (0,0,0). *Voir aussi* origine, coordonnées relatives, système de coordonnées utilisateur (SCU), coordonnées générales et système de coordonnées général (SCG).

coordonnées générales

Coordonnées définies en fonction du système de coordonnées général.

coordonnées relatives

Coordonnées spécifiées par rapport aux coordonnées précédentes.

copie miroir

Procédure permettant de créer une version d'un objet existant en le reflétant symétriquement par rapport à une ligne ou un plan définis. (MIROIR)

correction d'accrochage aux objets

Désactivation ou modification du mode d'accrochage aux objets actif pour la saisie d'un point. *Voir aussi* mode d'accrochage aux objets et accrochage aux objets actif.

cotation de ligne de base

Cotes multiples partant de la même ligne de base. Appelées également *cotes parallèles*. *Voir aussi* ligne de base.

cote alignée

Cote mesurant la distance entre deux points d'un objet à un angle quelconque. La ligne de cote est parallèle à la ligne reliant les points de définition de la cote. (COTALI)

cote angulaire

Cote mesurant des segments d'angles ou d'arcs, et composée de texte, de lignes d'attache et de lignes de repère. (COTANG)

cote associative

Cote ajustant automatiquement sa taille et sa valeur lors de la modification de la géométrie associée. (Variable système DIMASSOC.) *Voir aussi* cote non associative et cote décomposée.

cote continue

Type de cote linéaire permettant de décomposer une cote en plusieurs cotes successives (dont la première ligne d'attache est la seconde ligne d'attache de la cote précédente). Appelée également *cote en série*. (COTCONT)

cote décomposée

Ensemble d'objets ayant l'aspect d'une cote, mais non associés à l'objet coté, ni les uns aux autres. Gérée par la variable système DIMASSOC. *Voir aussi* cote associative, cote non associative et décomposer. (DECOMPOSER)

cote dynamique

Cote temporaire qui s'affiche sur les objets, notamment les références de blocs dynamiques, lorsque vous les modifiez à l'aide des poignées.

cote non associative

Cote ne changeant pas automatiquement lors de la modification de la géométrie associée. Gérée par la variable système DIMASSOC. *Voir aussi* cote associative et cote décomposée.

cote pilote

Cote paramétrique qui détermine la taille de la géométrie et redimensionne les objets lorsque sa valeur change.

couleur ambiante

Couleur réfléchi par un objet lorsque celui-ci est illuminé uniquement par la lumière ambiante et non par la lumière directe. La couleur ambiante est la couleur d'un objet lorsqu'il est dans l'ombre.

couleur de réflexion

Couleur d'un reflet sur un matériau brillant. Appelée également *couleur spéculaire*.

couleur diffuse

Couleur réfléchi par un objet illuminé par la lumière du jour directe ou par un éclairage artificiel qui permet de distinguer clairement l'objet.

coupes

Généralement, il s'agit des courbes ou des lignes qui définissent le profil (forme) d'une surface ou d'un solide de lissage. Les coupes peuvent être ouvertes ou fermées. Une surface ou un solide de lissage est dessiné dans l'espace situé entre les coupes. (LISSAGE)

coupure rectangulaire

Action de couper une table en plusieurs parties espacées régulièrement et définies selon une hauteur spécifiée par l'utilisateur à l'aide des poignées de saut de table.

courbe B-spline

Courbe polynomiale atténuée en partie, passant à proximité d'une série donnée de points. *Voir aussi* courbe de Bézier. (SPLINE)

courbe de Bézier

Courbe polynomiale définie par un jeu de points de contrôle, représentant une équation d'un ordre inférieur d'une unité au nombre de points considéré. Les courbes de Bézier sont des courbes B-spline particulières. *Voir aussi* courbe B-spline.

courbe de la trajectoire

Définit la direction et la longueur du lissage, du balayage ou de l'extrusion d'une courbe de profil, afin de créer une surface ou un solide 3D pour des commandes telles que BALAYAGE, LISSAGE et EXTRUSION.

courbe délimitée

Courbe continue et fermée, comme un cercle. Etant donné qu'elle possède un sommet qui est tangent à l'objet, la courbe peut créer des boucles si vous modifiez sa forme. *Voir aussi* courbe périodique.

courbe de profil

Objet qui est balayé, extrudé ou à surface de révolution et qui définit la forme de la surface ou du solide 3D obtenus. (BALAYAGE, EXTRUSION, REVOLUTION)

courbe périodique

Courbe continue et fermée, comme un cercle. Etant donné que les sommets de contrôle ne sont pas tangents à l'objet, la courbe demeure lisse et ne crée pas de boucles si sa forme est modifiée. *Voir aussi* courbe délimitée.

courbes de guidage

Lignes ou courbes qui croisent chaque coupe d'une surface ou d'un solide de lissage et qui définissent la forme par l'ajout d'informations filaires supplémentaires à l'objet. (LISSAGE)

crénelage

Effet produit par les éléments d'une image (ou pixels) alignés formant une arête diagonale ou courbée. Il en résulte une impression d'irrégularité (en escalier). *Voir aussi* anti-crénelage.

Cube ViewCube

Élément d'interface utilisateur qui affiche l'orientation courante d'un modèle et vous permet, de manière interactive, de faire pivoter la vue courante ou de restaurer une vue prédéfinie.

curseur

Voir pointeur et réticule.

décomposer

Dissocier un objet complexe, tel qu'un bloc, une cote, un solide ou une polyligne, en objets élémentaires. Dans le cas d'un bloc, sa définition reste inchangée. La référence de bloc est remplacée par son contenu. *Voir aussi* bloc, définition de bloc et référence de bloc. (DECOMPOSER)

définition d'attribut

Objet inclus dans une définition de bloc en vue du stockage de données alphanumériques. Les valeurs d'attribut peuvent être prédéfinies ou spécifiées lors de l'insertion du bloc. Les données sur les attributs peuvent être extraites d'un dessin et enregistrées dans un fichier texte. (ATTDEF)

définition de bloc

Nom, point de base et série d'objets combinés et stockés dans la table de définition des blocs d'un dessin. *Voir aussi* bloc et référence de bloc.

dégradation adaptative

Méthode de contrôle des performances qui désactive les fonctions graphiques dans un certain ordre lorsque les performances chutent en deçà d'un niveau spécifié.

degré

Propriété mathématique d'une courbe ou d'une surface qui indique le type d'équation polynomiale utilisé. Par exemple, les équations de 1er degré sont linéaires, celles de 2e degré sont quadratiques et celles de 3e degré sont cubiques.

degrés décimaux.

Notation de spécification de la latitude et la longitude. Par exemple, 35.1234°, 100.5678°. La latitude est toujours indiquée avant la longitude.

demande de saisie utilisateur

Élément attribué à un noeud d'actions qui marque une pause au cours de la lecture d'une macro d'actions de sorte que l'utilisateur puisse saisir des données avant la reprise de la lecture.

déplacement en boucle

Comportement du curseur quand celui-ci passe de l'autre côté de la fenêtre lorsque vous le faites glisser. Ceci permet de poursuivre le glissement au lieu de provoquer son arrêt au bord d'une zone de dessin.

dessin courant

Fichier de dessin qui est ouvert dans le programme et qui reçoit toute commande que vous entrez ou action que vous effectuez.

dessin de travail

Dessin utilisé à des fins de fabrication ou de construction.

dessin paramétrique

Fonctionnalité affectant des contraintes aux objets, établissant ainsi leur distance, leur emplacement et leur orientation par rapport à d'autres objets.

dessin par défaut

Voir environnement initial.

DIESEL

Acronyme de *Direct Interpretively Evaluated String Expression Language*. Langage macro permettant de modifier la ligne d'état à l'aide de la variable système MODEMACRO et de personnaliser les éléments de menu. DIESEL est disponible pour les produits basés sur AutoCAD exécutés sous Windows.

disque

Référence à l'un des éléments individuels de l'interface utilisateur qui composent les disques de navigation SteeringWheel pour les produits exécutés sous Windows. Voir aussi disque de navigation SteeringWheel.

disque de navigation de base

Référence aux disques de navigation SteeringWheel de visionnage d'un objet et de visite d'un bâtiment.

Disques de navigation SteeringWheel

Jeu d'outils qui permet d'accéder aux outils de navigation 2D et (pour AutoCAD) 3D.

distance focale

Définit les propriétés d'agrandissement d'une focale de caméra. Plus la distance focale est importante, plus la focale est restreinte.

DSD

Sigle de *Drawing Set Descriptions*. Format de fichier permettant d'enregistrer une description d'un jeu de dessins assemblé à l'aide de la boîte de dialogue Publier.

DST

Sigle de *Sheet Set Data*. Format de fichier XML permettant d'enregistrer les associations et informations définissant un jeu de feuilles.

DUBLOC

Propriété particulière attribuant à un objet la couleur ou le type de ligne du bloc auquel il appartient. Voir aussi DUCALQUE.

DUCALQUE

Propriété particulière attribuant à un objet la couleur ou le type de ligne associé à son calque. Voir aussi DUBLOC.

DWF

Format ouvert, public et sécurisé développé par Autodesk, DWF permet de combiner et de publier des données de conception, ainsi que de les partager.

DWFx

Successeur du format DWF, basé sur le format XPS (XML Paper Specification) de Microsoft. Le format DWFx permet de visualiser les fichiers DWF dans la visionneuse XPS gratuite de Microsoft. Appelé DWF, de manière générique.

DWG

Format de fichier standard d'enregistrement des graphiques vectoriels basés sur AutoCAD. Voir aussi DWF et DXF.

DXF

Sigle de *Drawing Interchange Format (Format d'échange de dessins)*. Format de fichier binaire ou ASCII d'un fichier de dessin pour l'exportation/l'importation de dessins vers/depuis d'autres applications. *Voir aussi* DWF et DWG.

échantillonnage

L'échantillonnage est une technique d'anti-crênelage. Il produit la meilleure couleur possible pour chaque pixel rendu. Le module de rendu commence par effectuer un échantillonnage de la couleur de la scène à divers emplacements dans le pixel ou le long de l'arête du pixel, puis il utilise un filtre pour combiner les échantillons afin d'obtenir une seule couleur de pixel.

échantillonnage adapté

Système permettant d'accélérer le processus d'anti-crênelage dans les limites de la taille de la matrice d'exemple. *Voir aussi* anti-crênelage.

échelle d'annotation

Paramètre qui est enregistré avec l'espace objet, les fenêtres de présentation et les vues de l'objet. Lorsque vous créez des objets annotatifs, ils sont mis à l'échelle en fonction du paramètre d'échelle d'annotation courant et sont affichés automatiquement dans une vue à la taille appropriée.

Echelle de débordement de couleur

Augmente ou réduit la saturation de la couleur réfléchie du matériau.

échelle de la texture en relief associée à la lumière indirecte

Permet de mettre à l'échelle l'effet de la texture en relief du matériau de base dans les zones éclairées par de la lumière indirecte.

échelle de réflectance

Permet d'augmenter ou de réduire la quantité d'énergie que le matériau réfléchit.

éclairage par défaut

Eclairage dans une fenêtre ombrée lorsque le soleil et les lumières utilisateur sont désactivées. Les faces sont éclairées par deux sources distantes qui suivent le point de vue à mesure que vous vous déplacez autour du modèle.

Eclairement

En photométrie, l'éclairement est l'incidence du flux lumineux sur une surface par unité d'aire.

élévation géographique

Hauteur relative le long de la direction vers le haut définie pour un marqueur géographique.

en ligne

Contenu et applications accessibles depuis Internet.

enregistrement

Application aux objets de la référence d'origine (xréf ou bloc) des modifications apportées aux objets d'un jeu de travail dans le cadre d'une session d'édition sur place des références.

environnement de dessin avant lecture

Etat du dessin tel qu'il était avant la lecture d'une macro d'actions.

environnement initial

Variables et paramètres des nouveaux dessins définis par le fichier gabarit de dessin par défaut, par exemple, *acad.dwt*, *acadlt.dwt*, *acadiso.dwt* ou *acadltiso.dwt*. *Voir aussi* dessin gabarit.

épaisseur

Propriété héritée des objets 2D qui sont extrudés pour fournir une apparence 3D. (PROPRIETES, CHPROP, ELEV, THICKNESS)

épaisseur de ligne

Valeur de largeur qui peut être attribuée à tous les objets graphiques, à l'exception des polices TrueType[®] et des images raster.

espace de la ligne de guidage

Espace éventuel entre la queue d'une ligne de repère multiple et son contenu.

espace de travail

Pour les produits exécutés sous Windows, jeu de menus, barres d'outils et fenêtres ancrables (tels la palette Propriétés, DesignCenter et la fenêtre Palettes d'outils) regroupés et organisés afin de vous permettre de travailler dans un environnement de dessin de traitement par tâche personnalisé.

espace objet

Un des deux espaces principaux où les objets résident. En règle générale, un modèle géométrique est créé dans l'espace objet. Une présentation de vues et d'annotations spécifiques à ce modèle est affichée dans une présentation de l'espace papier. *Voir aussi* espace papier. (SPACEO)

espace papier

Un des deux espaces principaux où les objets résident. L'espace papier sert à la mise en place finale des données pour l'impression ou le traçage, par opposition au travail de brouillon et de dessin. Pour concevoir votre modèle, vous utilisez l'onglet Objet. *Voir aussi* espace objet *et* fenêtre. (SPACEP)

esquisse de vue

Etat dans une vue de l'espace objet pour modifier et contraindre une ligne de coupe ou un contour de détail.

état de visibilité

Dans un bloc dynamique, propriété personnalisée qui n'autorise l'affichage que d'une certaine géométrie dans la référence de bloc. (ETATVISBLOC)

état du dessin

Collection de paramètres connus qui définissent les propriétés du comportement d'un environnement de dessin et/ou d'un dessin à un moment connu. Il peut s'agir, par exemple, du moment auquel une macro d'actions a été enregistrée ou avant qu'elle ne soit lue.

étendue

Voir étendue du dessin.

Etendue du dessin

La plus petite zone rectangulaire contenant tous les objets d'un dessin. (ZOOM)

étiquette d'attribut

Nom d'identification donné à un attribut, qui est utilisé lors de l'extraction des données d'attribut dans un dessin. *Voir aussi* définition d'attribut, invite d'attribut *et* valeur d'attribut.

étiquette de recherche

Mot-clé défini par l'utilisateur servant à rechercher des commandes dans le navigateur de menus pour les produits exécutés sous Windows.

extrusion

Solide 3D créé par la rotation d'un objet comprenant une surface le long d'une trajectoire linéaire. (EXTRUSION)

face

Portion triangulaire ou quadrilatérale d'un objet de surface ou solide.

face plane

Face plate pouvant être située n'importe où dans l'espace 3D.

faces avant

Côtés orientés vers l'extérieur sur des faces 3D.

face scindée

Face maillée qui a été subdivisée selon un vecteur donné.

facette

Portion triangulaire ou quadrilatérale d'un objet maillé 3D. Le lissage d'un objet maillé augmente le nombre de facettes.

fenêtre

Zone délimitée contenant une partie d'un dessin de l'espace objet. La variable système TILEMODE détermine le type de fenêtre créé. 1. Lorsque TILEMODE est désactivée (0), les fenêtres sont des objets que vous pouvez déplacer et redimensionner dans une présentation. (FMULT) 2. Lorsque TILEMODE est activée (1), les fenêtres objet ne se chevauchent pas. *Voir aussi* TILEMODE, vue *et* fenêtre. (FENETRES)

fenêtre ancrable

Dans les produits basés sur AutoCAD sous Windows, élément de l'interface utilisateur qui peut être fixé, ancré ou flottant dans la zone de dessin. Les fenêtres ancrables englobent la fenêtre de commande, les palettes d'outils, la palette Propriétés, etc.

fenêtre de présentation

Objet créé dans l'espace papier et affichant des vues. *Voir aussi* espace papier. (FENETRES)

fenêtre de sélection

Zone rectangulaire définie dans la zone de dessin pour sélectionner des objets par groupe. *Voir aussi* sélection de l'intersection, polygone de sélection.

fenêtre flottante

Voir fenêtre de présentation.

fenêtre objet

Fonction divisant la zone de dessin en une ou plusieurs zones de visualisation rectangulaires adjacentes. *Voir aussi* fenêtre de présentation, TILEMODE et fenêtre. (FENETRES)

fenêtres en mosaïque

Voir fenêtre objet.

feuille

Présentation sélectionnée dans un fichier dessin et affectée à un jeu de feuilles. *Voir aussi* jeu de feuilles.

fichier CTB

Pour le fichier de *table de styles de tracé dépendant de la couleur*. Contient des styles de tracé et leurs caractéristiques définies par leurs attributions de couleurs.

fichier d'extraction d'attributs

Fichier texte dans lequel sont écrites les données d'attribut extraites. Le contenu et le format sont déterminés par le fichier gabarit d'extraction d'attributs. *Voir aussi* fichier gabarit d'extraction d'attribut

fichier de macro d'actions

Fichier dans lequel sont mémorisées les actions contenues dans une macro d'actions. Les fichiers de macros d'actions portent l'extension *.actm*.

fichier de personnalisation

Fichier au format XML tel qu'*acad.cuix* ou *acadlt.cuix* qui stocke les données de personnalisation. Vous modifiez un fichier de personnalisation à l'aide de l'éditeur Personnaliser l'interface utilisateur (Windows) ou de la boîte de dialogue Personnaliser (Mac). Les fichiers CUIx remplacent les fichiers MNU, MNS et MNC utilisés pour définir des menus dans les versions précédentes. Les fichiers CUIx et CUI ne sont pas interchangeables entre Mac et Windows.

fichier de personnalisation d'entreprise

Fichier CUIx généralement contrôlé par un responsable CAO. Stocké dans un emplacement réseau partagé, il est souvent utilisé par plusieurs utilisateurs. Afin d'éviter toute modification des données contenues dans ce fichier, les utilisateurs n'y accèdent qu'en lecture seule. Un gestionnaire CAO crée un fichier CUIx d'entreprise en modifiant un fichier CUIx principal, puis en enregistrant le fichier dans un emplacement de prise en charge défini dans la boîte de dialogue Options, sous l'onglet Fichiers.

fichier de personnalisation partielle

Tout fichier CUI non défini comme fichier CUI principal. Sous Windows, vous pouvez charger et télécharger des fichiers CUI partiels selon vos besoins lors d'une session de dessin.

fichier de personnalisation principal

Windows : fichier CUIx définissant la plupart des éléments de l'interface utilisateur, notamment les menus, les barres d'outils, les raccourcis clavier standard, etc. Le fichier *acad.cuix* ou *acadlt.cuix* (fichier CUI principal par défaut) est automatiquement chargé au démarrage du logiciel.

fichier DWF à plusieurs feuilles

Fichier DWF contenant plusieurs feuilles.

fichier gabarit d'extraction d'attribut

Fichier texte qui détermine quelles données d'attribut sont extraites et la manière dont elles sont formatées lors de leur écriture dans un fichier d'extraction d'attributs. *Voir aussi* fichier d'extraction d'attributs.

fichier gabarit de dessin (DWT)

Fichier de dessin contenant des paramètres prédéfinis pour les nouveaux dessins, tels que les fichiers *acad.dwt*, *acadlt.dwt*, *acadiso.dwt* ou *acadltiso.dwt*. Un fichier de dessin peut être enregistré en tant que fichier DWT. *Voir aussi* environnement initial.

fichier PC2

Fichier de configuration complète du traceur. Les fichiers PC2 contiennent tous les paramètres de traçage et spécifiques aux périphériques enregistrés dans les versions antérieures des produits basés sur AutoCAD qui s'exécutent sous Windows. *Voir aussi* fichier PCP et fichier PC3.

fichier PC3

Fichier de configuration partielle du traceur. Contient des informations propres au tracé (comme le pilote et le modèle du périphérique, le port de sortie auquel ce périphérique est connecté) et diverses informations propres au périphérique, mais aucune information de personnalisation concernant l'étalement du traceur ou la taille du papier. *Voir aussi* fichier PMP, fichier STB et fichier CTB.

fichier PCP

Fichier de configuration partielle du traceur pour les produits basés sur AutoCAD exécutés sous Windows. Les fichiers PCP contiennent des spécifiques de tracé de base et des paramètres de plume enregistrés dans les versions antérieures. Les paramètres du tracé incluent l'attribution des plumes, les unités de tracé, la taille du papier, la rotation, l'origine du tracé, le facteur d'échelle et le niveau d'optimisation des plumes. *Voir aussi* fichier PC2 et fichier PC3.

fichier PMP

Sigle de *Plot Model Parameter (paramètre de modèle de traçage)*. Fichier contenant des informations personnalisées sur le calibrage du traceur, ainsi que sur le format du papier, associé au fichier de configuration du traceur.

fichier script

Jeu de commandes exécutées séquentiellement à l'aide d'une commande SCRIPT unique. Les fichiers script sont créés hors du programme à l'aide d'un éditeur de texte et enregistrés au format texte dans un fichier externe avec l'extension *.scr*.

fichier STB

Fichier de *table de styles de tracé*. Contient des styles de tracé et leurs caractéristiques.

fichiers temporaires

Fichiers de données créés au cours de la session d'un programme. Les fichiers sont supprimés à la fin de la session. En cas d'interruption anormale (coupure de courant, par exemple), il est possible que les fichiers temporaires soient conservés sur le disque.

filtres

Voir filtres de coordonnées.

filtres de coordonnées

Fonctions permettant d'extraire des valeurs de coordonnées X, Y et Z à partir de différents points afin de générer un nouveau point composé. Egalement appelé *filtres de points X,Y,Z*.

filtres de points

Voir filtres de coordonnées.

filtres de points X,Y,Z

Voir filtres de coordonnées.

Final Gathering

Étape supplémentaire facultative permettant de calculer l'illumination globale. L'utilisation d'une texture photon pour calculer l'illumination globale peut provoquer des altérations du rendu, comme des coins noirs et des variations basse fréquence dans l'éclairage. Vous pouvez réduire ou éliminer ces altérations en activant Final Gathering, afin d'augmenter le nombre de rayons utilisés pour calculer l'illumination globale. Le recours à Final Gathering peut sensiblement augmenter la durée du rendu. Cette technique est particulièrement adaptée aux scènes ayant un éclairage global diffus, mais convient moins bien à celles avec des sources brillantes d'illumination indirecte. Pour activer l'option Final Gathering, servez-vous de la palette Paramètres avancés du rendu. *Voir aussi* illumination globale.

flèche de rotation

Flèches arrondies situées au-dessus de l'outil ViewCube à l'aide desquelles vous pouvez faire pivoter la vue

courante de 90 degrés dans les sens horaire et trigonométrique.

flux de travail

Composant dédié fourni pour activer la répétition des tâches de modélisation d'un produit Autodesk à un autre dans une suite Autodesk. Lorsqu'AutoCAD 2013 est acheté avec une suite, des flux de travaux prédéfinis et un gestionnaire de flux de travaux sont fournis pour configurer et envoyer des dessins d'AutoCAD vers Autodesk Showcase et Autodesk 3ds Max.

flux lumineux

Puissance perçue par unité d'angle solide. Le flux lumineux total d'une lampe correspond à la puissance perçue émise dans toutes les directions.

fragment de table principale

Fragment d'une table coupée qui contient le jeu de départ des rangées jusqu'au premier saut de table.

fragment de table secondaire

Tout fragment d'une table coupée qui ne contient pas le jeu de départ des rangées.

fusion

Dans les tableaux et les tables, sélection de cellules adjacentes qui ont été combinées en une seule cellule.

geler

Paramètre supprimant l'affichage des objets sur les calques sélectionnés. Les objets se trouvant sur les calques gelés ne sont ni affichés, ni régénérés, ni tracés. Le gel des calques diminue le temps de régénération. *Voir aussi* libérer. (CALQUE)

géométrie

Tous les objets graphiques, comme les lignes, les cercles, les arcs, les polygones et les cotes. *Voir aussi* objet existant.

géométrie sous-contrainte

Dans le dessin paramétrique, les objets présentant des degrés de liberté non résolus sont sous-contraints.

gestionnaire de flux de travail

Composant dans une suite Autodesk qui configure et envoie des dessins d'AutoCAD vers Autodesk Showcase et Autodesk 3ds Max.

gizmo

Outil qui permet de manipuler des objets 3D de façon uniforme ou selon un axe ou un plan spécifié. Exemples de gizmos : déplacement 3D, rotation 3D, échelle 3D. Ils s'affichent lorsque vous sélectionnez un objet 3D.

glyphe de lumière

Représentation graphique d'une source ponctuelle ou dirigée.

grand disque de navigation

Version de grand format des disques de navigation SteeringWheel. Des étiquettes, plus grandes que le curseur, sont affichées sur chaque section du disque de navigation.

grille

Zone couverte de points ou de lignes présentant un espacement régulier facilitant les opérations de dessin. L'espacement de la grille peut être ajusté. La grille n'est jamais tracée. *Voir aussi* limites de la grille. (GRILLE)

grille d'accrochage

Grille invisible verrouillant le curseur dans un espacement défini, qui peut être différent des directions X et Y. La grille d'accrochage ne correspond pas toujours à la grille visible, contrôlée séparément par la commande GRILLE. (RESOL)

Grille de sommets de contrôle

Une surface NURBS est modifiée à l'aide de sa grille de sommets de contrôle (CV). Elle comprend les sommets de contrôle et les lignes qui les connectent dans les directions U et V. Elle se trouve en dehors (et non sur) la surface. Les courbes NURBS ne disposent pas d'une grille de sommets de contrôle, mais de sommets de contrôle uniquement.

groupe de fonctions développé

Dans les produits basés sur AutoCAD sous Windows, zone du ruban associée à un groupe de fonctions du ruban. Il contient des outils et des contrôles supplémentaires. *Voir aussi* groupe de fonctions du ruban et ruban.

groupe de fonctions du ruban

Pour les produits exécutés sur Mac, jeu de contrôles étiquetés, liés à une tâche et groupés dans un ruban. Plusieurs groupes de fonctions du ruban appartenant à un flux de travail sont groupés sous un onglet du ruban.

groupe de fonctions flottant

Dans les produits basés sur AutoCAD, groupe de fonctions du ruban dissocié du reste du ruban ou de la fenêtre du fichier.

hachures associatives

Hachures se conformant aux objets auxquels elles sont appliquées de sorte que la modification de ces objets ajuste automatiquement les hachures. (FHACH)

HDI

Sigle de *Heidi Device Interface*. Interface de développement de pilotes de périphériques supplémentaires pour les logiciels Autodesk sous Windows.

hélice

Spirale 2D ou 3D ouverte. (HELICE)

hermétique

Solide ou maillage 3D ne présentant aucun vide.

historique d'un solide

Propriété d'un solide qui vous permet de voir et de modifier les formes d'origine du solide.

historique de commande étendu

Liste étendue de commandes et d'invites qui s'étend vers le haut ou vers le bas à partir de la ligne de commande. Si la fenêtre de la ligne de commande n'est pas fixée, vous pouvez afficher cet historique en appuyant sur F2 ou en cliquant sur la flèche située à droite de la fenêtre de la ligne de commande. L'historique de commande étendu contient les mêmes informations que l'écran texte, qui peut être affiché en entrant ECRANTXT ou en appuyant sur la touche F2 lorsque la fenêtre est fixée. *Voir aussi* historique d'invite étendu.

historique temporaire des invites

Liste des commandes et des invites affichées de manière transparente au-dessus de l'invite de commande, dans une fenêtre de ligne de commande non fixée et à une seule ligne. *Voir aussi* historique de commande étendu.

icône SCU

icône indiquant l'orientation des axes du SCU. (ICONESCU)

i-drop

Méthode permettant de faire glisser un fichier dessin à partir d'une page Web et de l'insérer dans un autre dessin.

IGES

Acronyme d'*Initial Graphics Exchange Specification*. Format standard servant à la représentation numérique et à l'échange d'informations entre les systèmes de CAO/FAO. Dans les produits basés sur AutoCAD, les commandes permettant d'importer et d'exporter les fichiers IGES ne sont disponibles que dans AutoCAD Mechanical.

illumination globale

Technique d'illumination indirecte qui permet de définir certains effets, comme le débordement des couleurs. Lorsqu'une lumière atteint un objet coloré dans le modèle, les photons rebondissent sur les objets adjacents et les teintent de la couleur de l'objet d'origine.

illumination indirecte

Techniques d'illumination, telles que l'illumination globale et Final Gathering, qui accroissent le réalisme d'une scène en imitant une radiativité, ou la réflexion mutuelle de lumière entre les objets d'une scène.

îlot

Zone fermée à l'intérieur d'une autre zone fermée. Les îlots peuvent être détectés comme faisant partie du processus de création des hachures, des polylignes et des régions. (FHACH, CONTOUR)

image

Image statique dans une séquence animée. *Voir aussi* trajectoire du mouvement.

image Vue rapide

Image miniature d'un dessin, d'une présentation ou de l'espace objet qui est affichée à l'aide de Vue rapide.

incorporer (OLE)

Un objet incorporé constitue une copie des informations issues d'un document source, placée dans le document de destination et non liée au document source. *Voir aussi* liaison.

index d'espace

Liste organisant les objets en fonction de leur emplacement dans l'espace. Un index d'espace sert à localiser la partie du dessin qui est lue lorsque vous ouvrez partiellement un dessin. En outre, enregistrer un index d'espace avec un dessin améliore les performances lorsque vous utilisez des références externes (xréfs). La variable système INDEXCTL permet de déterminer si les index de calque et d'espace doivent être enregistrés avec un dessin.

index de calque

Liste présentant les objets de chaque calque. Un index de calque sert à localiser la partie du dessin qui est lue lorsque vous ouvrez partiellement un dessin. En outre, enregistrer un index de calque avec un dessin améliore les performances quand vous utilisez des références externes (xréfs). La variable système INDEXCTL permet de déterminer si les index de calque et d'espace doivent être enregistrés avec un dessin.

info-bulle

Petite zone de texte qui identifie ou présente un objet ou un élément d'interface lorsque le curseur est placé près ou sur celui-ci.

info-bulle d'aide complémentaire

Dans les produits basés sur AutoCAD sous Windows, affiche des informations supplémentaires dans une info-bulle lorsque le curseur est placé sur un outil pendant une durée donnée.

invite

Message sur la ligne de commande ou dans une info-bulle invitant l'utilisateur à indiquer des informations ou à exécuter une action, telle que la spécification d'un point.

invite d'attribut

Invite de texte affiché lorsque vous insérez un bloc contenant un attribut qui requiert la saisie d'une valeur. *Voir aussi* définition d'attribut, étiquette d'attribut et valeur d'attribut.

invite secondaire

Invite de commande qui demande la saisie de données pour terminer l'exécution d'une commande ou modifier une propriété.

isoligne

Affiche des lignes qui apparaissent sur les surfaces courbes des solides 3D avec plusieurs styles visuels, notamment le style filaire. Inclut les lignes d'affichage sur les solides (ISOLINES) et les surfaces (SURFU, SURFV) 3D.

isoparm

Lignes de valeurs U ou V constantes le long d'une surface NURBS. Elles indiquent la forme de la surface définie par les sommets de contrôle. AutoCAD utilise le terme *isolignes*.

jeu d'annotations

Ensemble d'annotations contenu dans un seul fichier DWF.

jeu de dessins

Ensemble de dessins collectés à l'aide de la boîte de dialogue Publier.

jeu de dessins électroniques

Equivalent numérique d'un jeu de dessins tracés. Vous créez un jeu de dessins électroniques en publiant des dessins dans un fichier DWF à plusieurs feuilles.

jeu de feuilles

Ensemble de feuilles organisé à partir de plusieurs fichiers dessin. *Voir aussi* feuille. (JEUFEUILLES)

jeu de paramètres

Outil de l'onglet Jeux de paramètres de la fenêtre Palettes de création de blocs qui sert à ajouter un ou plusieurs paramètres à une ou plusieurs actions associées à la définition de bloc dynamique.

jeu de présélection

Jeu de sélection d'objets défini avant l'exécution d'une macro d'actions.

jeu de sélection

Un ou plusieurs objets sélectionnés pouvant être modifiés simultanément par une commande. Dans une définition de bloc dynamique, géométrie associée à une action.

jeu de sélection vide

Jeu de sélection ne contenant aucun objet.

jeu de travail

Groupe d'objets sélectionné pour l'édition sur place des références au sein du dessin.

jeu de valeurs

Dans une définition de bloc dynamique, plage ou liste de valeurs spécifiées pour un paramètre de rotation, XY, polaire ou linéaire.

jeu présélectionné

Jeu de sélection d'objets sélectionnés avant l'exécution d'une macro d'actions ou d'une commande. *Voir aussi* jeu de présélection.

lancer de rayons

Le module de rendu peut générer des réflexions et des réfractions. Le lancer de rayons suit la trajectoire des rayons échantillonnés depuis la source de lumière. Les réflexions et les réfractions générées de cette manière sont exactes du point de vue physique.

lecture

Processus qui consiste à exécuter les actions stockées dans une macro d'actions précédemment enregistrée.

liaison de données

Connexion entre une table et une source externe de données.

libérer

Paramètre permettant d'afficher des calques précédemment gelés. *Voir aussi* geler. (CALQUE)

lien (OLE)

Utilisation de la liaison et l'incorporation d'objets (OLE) pour faire référence aux données d'un autre fichier. Lorsque les données sont liées, toute modification apportée à ces données dans le document source est automatiquement reflétée dans les documents destinataires. *Voir aussi* incorporer.

ligne (tableau)

Sélection de cellules du tableau adjacentes horizontalement qui s'étend sur la largeur du tableau. La hauteur d'une rangée correspond à une cellule.

ligne de base

Ligne imaginaire sur laquelle les caractères du texte semblent reposer. Certains caractères individuels possèdent des jambages descendant en dessous de la ligne de base. *Voir aussi* cotation de ligne de base.

ligne de commande

Zone de texte réservée aux entrées clavier, aux invites et aux messages.

ligne de guidage

Partie d'un objet de ligne de repère qui pointe vers l'objet appelé. Une ligne de guidage peut être une ligne droite ou une courbe spline.

ligne de réflexion

Dans une référence de bloc dynamique, l'axe d'inversion d'un jeu de sélection de l'action d'inversion lorsque le paramètre associé est modifié via une poignée ou la palette Propriétés.

ligne de repère multiple

Objet de ligne de repère qui crée des annotations pouvant présenter plusieurs lignes de repère.

ligne élastique

Ligne qui s'étire de manière dynamique dans la zone de dessin en fonction du mouvement du curseur. En règle générale, l'une des extrémités de la ligne élastique est fixée à un point précis du dessin et l'autre suit le curseur.

lignes de courbure

Affichent des lignes permettant de visualiser une surface maillée courbe.

limites

Voir limites du dessin.

Limites de grille

Contour rectangulaire (défini par l'utilisateur) de la zone de dessin couverte par des pointillés lorsque la grille est activée. Appelées également *limites du dessin*. (LIMITES)

limites du dessin

Voir limites de la grille.

lissage

Propriété des objets maillés qui contrôle la rondeur de l'objet. Les objets dont les niveaux de lissage sont plus élevés présentent plus de faces ou cellules.

lissage de courbe

Courbe lisse composée d'arcs reliant chaque paire de sommets. La courbe passe par tous les sommets de la polyligne et utilise toute direction tangente spécifiée.

lumen

Unité internationale (SI) de flux lumineux (symbole : lm). $\text{Cd} \cdot \text{Sr}$

lumière ambiante

Lumière illuminant toutes les surfaces d'un objet 3D avec une intensité égale. La lumière ambiante n'a aucune direction et son intensité ne diminue pas avec la distance.

lumières photométriques

Les lumières photométriques sont des lumières physiquement correctes. Les lumières physiquement correctes s'atténuent avec le carré de la distance. La photométrie est la science qui consiste à mesurer la lumière visible en terme de luminosité perçue.

luminaire

Ensemble composé par une ou plusieurs lampes et ses pièces. Les pièces peuvent être simples ou former une armature complexe comportant des jointures contraintes.

luminance

Quantité de lumière reflétée par une surface. Elle mesure la façon dont nous percevons la surface (sombre ou claire).

lux

Unité internationale (SI) d'éclairement (symbole : lx). Lm/m^2

macro d'actions

Série d'actions enregistrées pouvant être lue dans le dessin actif.

magnitude

Voir magnitude de courbure.

magnitude de courbure

Le degré de courbure où deux surfaces se rencontrent. Cela s'applique uniquement aux surfaces de continuité G1 ou G2.

maillage

Type d'objet en mosaïque, ou subdivisé, qui est défini par des faces, des arêtes et des sommets. Les maillages peuvent être lissés pour obtenir une apparence plus arrondie, ou pliés pour obtenir des reliefs.

mappage de réflexion

Simule l'effet d'une scène reflétée sur la surface d'un objet brillant.

marqueur géographique

Représentation visuelle des informations d'emplacement géographique.

matériau à deux faces

Normale positive ou négative d'un matériau qui sera prise en compte lors du processus de rendu.

matériaux procéduraux

Matériaux produisant un motif 3D d'au moins deux couleurs et l'appliquant à un objet. Ils incluent le marbre et le

bois. Egalement appelés *matériaux gabarit*.

menu boutons

Menu associé à un périphérique de pointage comportant plusieurs boutons. Tous les boutons du périphérique de pointage (sauf le bouton de sélection) peuvent être définis dans le fichier de personnalisation (*acad.cuix* pour AutoCAD et *acdt.cui* pour AutoCAD LT).

menu contextuel

Menu affiché à l'emplacement du curseur quand vous cliquez avec le bouton droit du périphérique de pointage. Le menu et les options affichés dépendent de l'emplacement du curseur et d'autres conditions, la sélection d'un objet ou l'exécution d'une commande par exemple. Pour les programmes exécutés sous Windows, les menus de raccourcis sont désormais appelés des *menus contextuels*. Il s'agit également parfois de *menus accessibles par clic droit*.

Menu contextuel

Voir menu contextuel.

menu curseur

Voir menu contextuel.

menu de l'application

Menu basé sur Windows affiché en cliquant sur le bouton de l'application. Ce menu contient tous les outils courants pour la création, l'enregistrement et la publication d'un fichier.

menu suiveur

Groupe de boutons associés aux disques de navigation SteeringWheel qui suivent le déplacement du curseur.

mise en page

Ensemble de paramètres de périphériques de traçage et autres portant sur l'apparence et le format du résultat final. Ces paramètres peuvent être modifiés et appliqués à d'autres présentations.

mise en surbrillance de la dépendance

Dans une définition de bloc dynamique, mode d'affichage des objets associés lorsque vous sélectionnez un paramètre, une poignée ou une action.

mode

Paramètre logiciel ou mode d'utilisation du programme.

mode d'accrochage aux objets

Méthode de spécification d'emplacements de points fréquemment utilisés sur un objet lorsque vous créez ou modifiez des objets. Avec les modes d'accrochage aux objets, vous pouvez spécifier l'emplacement précis du centre d'un cercle sélectionné, ou l'intersection de deux courbes. *Voir aussi* accrochage aux objets actif *et* correction d'accrochage aux objets.

mode de couleur de face

Paramètre dans le style visuel qui détermine la manière dont la couleur est affichée sur une face.

mode de visibilité

Affiche ou masque la géométrie (dans un état grisé) qui est invisible pour un état de visibilité. (BVMODE)

modèle

Représentation 2D ou 3D d'un objet.

mode ortho

Paramètre limitant le déplacement du périphérique de pointage à l'écran dans le sens horizontal ou vertical, par rapport à l'angle d'accrochage courant et au système de coordonnées utilisateur. *Voir aussi* accrochage à l'angle *et* système de coordonnées utilisateur (SCU).

mode poignées

Les options de modification accessibles à partir de poignées sélectionnées sur des objets sélectionnés : étirement, déplacement, rotation, mise à l'échelle et mise en miroir.

modificateur d'arêtes

Effets, tels que la saillie et le crénelage, qui déterminent la manière dont les arêtes sont affichées dans un modèle ombré.

niveau de lissage

Propriété assignée à un objet maillé qui contrôle le degré de lissage des arêtes de l'objet. Des niveaux plus élevés augmentent le nombre de faces et accentuent le lissage.

nodal

Type d'accrochage d'objet permettant de localiser des objets points, des points de définition de cote et des points d'origine du texte.

noeud de sélection

Type spécifique d'arborescence d'actions utilisé pour gérer les activités de sélection.

noeud de valeur

Type spécifique de noeud d'actions servant à gérer les demandes de saisie utilisateur et à conserver la valeur enregistrée au moment de l'enregistrement d'une macro d'actions.

normale

Vecteur qui définit la direction dans laquelle une face est orientée, de façon orthogonale par rapport à sa surface. La direction de la normale indique la surface externe ou avant de la face.

normale de surface

Direction positive perpendiculaire à la surface d'un objet.

nuage de points

Grand ensemble de points placés dans un espace objet et créant une représentation 3D d'objets ou de fonctions géographiques.

NURBS

Acronyme de *Non Uniform Rational B-Spline curve* (courbe B-spline rationnelle non uniforme). Courbe ou surface B-spline définie par une série de points de contrôle, ainsi qu'un ou plusieurs vecteurs de noeud. *Voir aussi* courbe B-spline.

ObjectARX (Runtime Extensions)

Environnement de programmation à langage compilé situé sous le système d'exploitation Windows utilisé pour développer des applications et des extensions spécifiques aux logiciels.

objet

Un ou plusieurs éléments graphiques (texte, cotes, lignes, cercles ou polygones) considérés comme entités élémentaires que vous pouvez créer, manipuler et modifier. Anciennement appelé *entité*.

objet de nettoyage

Zone polygonale qui masque les objets sous-jacents avec la couleur d'arrière-plan courante. Cette zone est délimitée par le cadre de l'objet de nettoyage, que vous pouvez activer à des fins d'édition et désactiver pour exécuter une impression ou un tracé.

objet dynamique de création de bloc

Contrainte dimensionnelle, paramètre ou action qui permet de rendre une définition de bloc plus complexe.

objet existant

Décrit les différents types d'informations non graphiques : styles et définitions, par exemple, enregistrés avec un dessin. Les objets existants regroupent les types de ligne, les calques, les styles de cote, les styles de texte, les définitions de bloc, les présentations, les vues et les configurations de fenêtre. Les objets existants sont enregistrés dans des tables de définition.

objet externe

Objet de substitution d'un objet personnalisé lorsque l'application ObjectARX qui a servi à créer ce dernier n'est pas disponible. *Voir aussi* objet personnalisé et programme d'activation d'objet.

objet personnalisé

Type d'objet créé par une application ObjectARX et qui possède, en général, des capacités plus spécialisées que les objets standard. Parmi les objets personnalisés, on trouve : les solides paramétriques (Autodesk Mechanical Desktop), les symboles de porte interactive intelligente (AutoCAD Architecture), les objets de polygone (Autodesk Map 3D) et les objets de cote associative (AutoCAD et AutoCAD LT). *Voir aussi* objet externe et programme d'activation d'objet.

objets existants dépendants (dans les xréfs)

Objets existants introduits dans un dessin par une référence externe. *Voir aussi* objet existant et table de

symboles.

objets nommés

Voir objets existants dépendants (dans les xréfs).

objet solide

Objet qui représente le volume 3D d'un objet, par exemple un cylindre.

occurrence de bloc

Voir référence de bloc.

OLE

Acronyme d'*Object Linking and Embedding* (liaison et incorporation d'objets). Méthode de partage des informations, disponible dans le système d'exploitation Windows, par laquelle les données d'un document source peuvent être liées ou incorporées à un document destinataire. En sélectionnant des données du document destinataire, vous ouvrez l'application source qui permet de modifier les données. *Voir aussi* incorporer et lier.

ombrage Gooch

Type d'ombrage qui utilise une transition entre les couleurs froides et les couleurs chaudes, plutôt que du foncé au clair.

ombrage lissé

Lisse les arêtes entre les faces des polygones.

ombres par lancer de rayons

Manière dont le module de rendu peut générer des ombres. Le lancer de rayons suit la trajectoire des rayons échantillonnés depuis la source de lumière. Des ombres apparaissent lorsque des rayons ont été bloqués par des objets. Les ombres par lancer de rayons comportent des arêtes aiguës.

ombres volumétriques

Volume d'espace rendu de façon photoréaliste, projeté par l'ombre d'un objet.

onglet contextuel du ruban

Dans les produits qui utilisent Microsoft Windows, onglet du ruban qui s'affiche uniquement lorsqu'un certain type d'objet est sélectionné ou lorsqu'une commande spécifique est démarrée. Par exemple, la sélection de hachures ou d'une table, ou le démarrage de la commande TEXTMULT affiche un ruban contextuel correspondant.

onglet de ruban

Pour les produits exécutés sous Windows, niveau supérieur de regroupement sur le ruban, en fonction d'une action donnée. Un onglet du ruban contient des groupes de plusieurs groupes de fonctions, appartenant chacun à un flux de travail unique. Un groupe de fonctions du ruban contient des boutons et des commandes associés à une tâche spécifique.

origine

Point d'intersection des axes de coordonnées. Par exemple, l'origine d'un système de coordonnées cartésiennes est le point où se rencontrent les axes X, Y et Z à 0,0,0.

orthogonal

Orientation de deux objets lorsqu'ils présentent des pentes perpendiculaires ou tangentes à leur point d'intersection.

outil poignée

Icône que vous utilisez dans une vue 3D pour contraindre facilement le déplacement ou la rotation d'un jeu de sélection d'objets à l'aide d'un axe ou d'un plan. (DEPLACER3D, ROTATION3D)

outils de création de blocs

Actions, paramètres et jeux de paramètres définis dans les onglets de la fenêtre Palettes de création de blocs. Utilisés dans l'éditeur de blocs pour créer des blocs dynamiques.

palette

Élément de l'interface utilisateur spécifique à Windows pouvant être fixé, ancré ou flottant dans la zone de dessin. Les fenêtres fixables englobent la ligne de commande, la barre d'état, la palette des propriétés, etc.

palette de couleurs

Table définissant l'intensité de rouge, vert et bleu (RVB) de chaque couleur affichée.

palettes de création de blocs

Palettes d'outils utilisées dans l'éditeur de blocs pour ajouter des actions et des paramètres aux définitions de bloc dynamique.

panachage

Combinaison de points de couleur pour donner l'impression d'afficher un nombre de couleurs supérieur à celui dont vous disposez.

panneau annexe

Pour les produits basés sur AutoCAD exécutés sous Windows, zone du ruban associée à un groupe de fonctions du ruban. Un panneau annexe contient des outils et des contrôles supplémentaires. *Voir aussi* groupe de fonctions du ruban et ruban.

panoramique

Fonction permettant d'afficher une autre zone d'un dessin sans modifier le facteur de zoom. *Voir aussi* zoom. (INDEXCTL)

paramètre

Dans une définition de bloc dynamique, définit les propriétés personnalisées du bloc dynamique en spécifiant les positions, distances et angles de la géométrie dans le bloc.

Paramètre de contrainte de bloc

Contrainte dimensionnelle à laquelle sont associées des informations de création de blocs. *Voir aussi* : contrainte dynamique, contrainte d'annotation

paramètre utilisateur

Variable définie et nommée par l'utilisateur (nombre réel ou expression) utilisée dans les expressions des contraintes dimensionnelles ou d'autres paramètres utilisateur.

paramétrisation des noeuds

Paramètre ayant une incidence sur la forme d'une spline de point de lissage, qui est l'une des méthodes de calcul déterminant la manière dont les courbes composantes situées entre les points de lissage successifs d'une spline sont fusionnées. (Variable système SPLKNOTS.)

petit disque de navigation

Version de petit format des disques de navigation SteeringWheel. Les sections du disque ne comporte pas d'étiquette et elles sont souvent de la taille du curseur.

pied-bougie

Unité américaine d'éclairage (symbole : fc). Lm/ft².

plage de cellules nommée

Outil de Microsoft Excel qui permet d'attribuer un nom significatif à une cellule ou une plage de cellules.

plan de conception

Voir plan de construction.

plan de construction

Autre nom donné au plan XY du système de coordonnées utilisateur. *Voir aussi* élévation et système de coordonnées utilisateur (SCU).

plan du sol

Plan XY du système de coordonnées utilisateur lorsque la projection en perspective est activée. Le plan du sol s'affiche avec un gradient de couleur compris entre l'horizon au sol (le plus proche de l'horizon) et l'origine du sol (à l'opposé de l'horizon). *Voir aussi* ciel et sous-sol.

plans de délimitation

Contours qui définissent ou délimitent l'angle de champ.

pli

Bord accentué qui définit une ou plusieurs arêtes d'une face de maillage. (PLIMAILLE)

pline

Voir polyligne.

plug-in

Voir compléments.

poignée, options de menu

Voir poignée multifonctionnelle, options de menu.

poignée active

Poignée sélectionnée.

poignée de coïncidence

Poignée partagée par plusieurs objets.

poignée multifonctionnelle, options de menu

Options de modification accessibles à partir du menu de poignée qui s'affiche lorsque vous placez le curseur sur une poignée d'objet (disponible pour certains types d'objets).

poignées

Petits carrés et triangles apparaissant sur les objets sélectionnés. Après avoir sélectionné la poignée, vous pouvez modifier l'objet en cliquant sur la poignée (avec le bouton gauche ou droit de la souris) au lieu d'entrer des commandes.

poignées personnalisées

Dans une référence de bloc dynamique, servent à manipuler la géométrie et les propriétés personnalisées.

point

1. Emplacement de l'espace 3D spécifié par les valeurs de coordonnées X, Y et Z. 2. Objet composé d'un seul emplacement de coordonnée. (POINT)

point acquis

Emplacement intermédiaire utilisé comme référence lorsque vous utilisez les méthodes de repérage ou de repérage d'accrochage aux objets pour rechercher un point.

point clé

Dans une définition de bloc dynamique, le point sur un paramètre qui déclenche son action associée lors de sa modification dans la référence de bloc.

point d'interpolation

Définition des points par lesquels passe une courbe B-spline. *Voir aussi* points d'approximation *et* points de lissage.

point de base

1. Dans le contexte d'édition des poignées, il s'agit de la poignée qui modifie la couleur d'un solide lors de sa sélection pour mettre l'accent sur l'opération d'édition suivante. 2. Point pour la distance et l'angle relatifs lors de la copie, du déplacement et de la rotation des objets. 3. Point de base d'insertion du dessin courant. (BASE) 4. Point de base d'insertion d'une définition de bloc. (BLOC)

point de contrainte

Point d'un objet dont la géométrie et/ou les cotes peuvent être contraintes (par exemple, une extrémité ou un point d'insertion).

point de définition

Noeud situé à l'extrémité d'une ligne d'attache et correspondant à l'emplacement sur l'objet en cours de cotation. Les points de définition, également appelés *defpoints*, sont stockés sur le calque Defpoints réservés sans traçage.

point de vue (AutoCAD)

Point spécifique dans l'espace objet 3D à partir duquel vous visualisez un modèle. *Voir aussi* vue *et* fenêtre. (ORBITE3D, VUEDYN, POINTVUE)

point de vue (AutoCAD LT)

Point spécifique dans l'espace objet 3D à partir duquel vous visualisez un modèle. *Voir aussi* vue *et* fenêtre. (POINTVUE)

pointe de flèche

Symbole à l'extrémité d'une ligne de cote pour indiquer l'endroit où une cote démarre ou se termine.

pointeur

Curseur que vous pouvez déplacer à l'écran pour effectuer certaines opérations sur du texte ou des graphiques. *Voir aussi* réticule.

points d'approximation.

Emplacement de point auprès duquel une courbe B-spline doit passer, en fonction d'une tolérance. *Voir aussi* points de lissage et points d'interpolation.

points de lissage

Emplacements par lesquels une courbe B-spline doit passer, de façon exacte ou selon une tolérance d'ajustement. *Voir aussi* points d'interpolation et points d'approximation.

PolarSnap

Outil de dessin de précision permettant l'accrochage à des distances incrémentielles le long du chemin d'alignement du repérage polaire. *Voir aussi* repérage polaire.

police

Jeu de caractères composé de lettres, de chiffres, de signes de ponctuation et de symboles ayant une taille et un aspect spécifiques.

police de ligne

Voir type de ligne.

polygone de sélection

Zone polygonale spécifiée pour sélectionner plusieurs objets. *Voir aussi* sélection de l'intersection et fenêtre de sélection.

polygone et surface maillée

Types de maillage hérités qui étaient disponibles avant AutoCAD 2010. Bien que vous puissiez continuer à créer des polyfaces maillées et des maillages polygonaux (par exemple en réglant TYPEMAILLE sur 0), il est recommandé d'utiliser le nouveau type de maillage, plus souple.

polyligne

Objet composé d'un ou de plusieurs segments de droite ou arcs reliés entre eux, et considérés comme un seul objet. Une *polyligne* est considérée comme une seule ligne.

polyligne lissée

Utilise les sommets de la polyligne sélectionnée comme points de contrôle (armature) d'une courbe qui s'approche d'une B-spline. Cette courbe, appelée polyligne spline, passe par les premier et dernier points de contrôle à moins que la polyligne d'origine ne soit fermée.

polysolide

Solide de balayage qui est dessiné de la même manière qu'une polyligne ou qui est basé sur une ligne existante. Par défaut, un polysolide a toujours un profil rectangulaire. Vous pouvez spécifier la hauteur et la largeur du profil. (POLYSOLIDE)

présentation

Environnement 2D dans lequel vous créez des fenêtres de présentation et placez des cartouches pour le traçage. Il est possible de créer plusieurs présentations pour chaque dessin.

primitive

Formes 3D de base telles que les boîtes, les cônes, les cylindres, les pyramides, les coins, les sphères et les tores. Vous pouvez créer des solides et des maillages 3D primitifs.

primitive de maillage 3D

Objets maillés tels que les boîtes, les cônes, les cylindres, les pyramides, les biseaux, les sphères et les tores définis par des surfaces à facettes et non lisses. (MAILLE)

prise de vue

Une vue enregistrée que vous pouvez restaurer ultérieurement à l'aide de son nom ou de ShowMotion. Une prise de vue peut contenir une miniature statique de la vue enregistrée ou une miniature animée qui peut être lue en tant qu'animation.

programme d'activation d'objet

Outil offrant un affichage spécifique et un accès d'édition standard à un objet personnalisé lorsque l'application ObjectARX qui a servi à créer l'objet personnalisé n'est pas présente. Disponible uniquement pour les produits basés sur AutoCAD exécutés sur le système d'exploitation Windows. *Voir aussi* objet personnalisé et objet

externe.

projection plane

Mappage d'objets ou d'images sur un plan.

propriété de consultation

Dans une définition de bloc dynamique, paramètre de consultation que vous ajoutez à une table de consultation. L'étiquette de paramètre de consultation est utilisée comme nom de propriété. Lorsque les valeurs de paramètres dans une référence de bloc dynamique correspondent à une rangée de valeurs de propriétés de saisie, les valeurs de propriétés de consultation correspondantes dans cette rangée sont attribuées à la référence de bloc. (TABLECONSULTBLOC)

propriété de saisie

Dans une définition de bloc dynamique, une propriété de paramètre autre qu'une consultation, un alignement ou un paramètre de point de base qui peut être ajoutée sous la forme d'une colonne à une table de consultation. Lorsque les valeurs de paramètres dans une référence de bloc dynamique correspondent à une rangée de valeurs de propriétés de saisie, les valeurs de propriétés de consultation correspondantes dans cette rangée sont attribuées à la référence de bloc. (TABLECONSULTBLOC)

propriété de sortie

Propriété de consultation dont la valeur est déterminée par les propriétés d'entrée (autres propriétés paramétriques) à l'aide d'une table de consultation.

propriété pilote

Une propriété de consultation est convertible lorsqu'une modification manuelle dans la valeur de consultation d'une référence de bloc modifie d'autres valeurs de propriétés.

propriétés générales

Propriétés communes à une sélection d'objets, telles que couleur, calque, type de ligne, échelle de type de ligne, style de tracé, épaisseur de ligne, transparence, hyperlien et épaisseur.

punaise

Bouton représentant une punaise utilisé sur le ruban et dans le menu de l'application pour les produits exécutés sous Windows. Sur le ruban, les punaises permettent de verrouiller les groupes de fonctions en position développée. Dans le menu de l'application, les punaises conservent des éléments dans la liste des éléments récemment consultés.

PWT

Format de fichier gabarit utilisé pour publier des dessins sur le Web.

queue d'une ligne de repère

Partie d'une ligne de repère reliée à l'annotation.

rapport de linéarité

Rapport hauteur/largeur couramment associé aux affichages graphiques et aux images.

référence de bloc

Objet complexe inséré dans un dessin et affichant les données stockées dans une définition de bloc. Appelée également *occurrence*. Voir aussi bloc et définition de bloc. (INSERER)

référence externe

Un fichier référencé à partir d'un fichier de dessin. Une référence externe est un lien vers le fichier référencé. Les références externes prises en charge comprennent les types de fichiers suivants : DWG, images raster, DWF, DWFx, DGN, PDF et PCG (nuage de points). Voir aussi xréf. (REFEXTERNES)

référence externe circulaire

Dessin défini sous forme de référence externe (xréf), faisant référence à lui-même directement ou indirectement. La xréf qui crée la condition circulaire est ignorée.

réflexion spéculaire

Lumière dans un cône étroit où l'angle du faisceau entrant équivaut à l'angle du faisceau reflété.

réfraction

Façon dont la lumière est déformée lorsqu'elle passe dans un objet.

régénérer

Pour mettre à jour les objets dans la zone de dessin en recalculant les coordonnées représentées à l'écran à partir de la base de données. (REGEN)

région

Zone 2D fermée disposant de propriétés physiques telles que des centres de gravité ou des centres d'inertie. Vous pouvez créer des régions à partir d'objets qui forment des boucles fermées. Elles sont généralement créées de façon à appliquer des hachures et des ombres, et à extruder en 3D. (REGION)

relâcher des contraintes

Capacité à ignorer temporairement des contraintes lors de la modification de la géométrie. Une fois la géométrie modifiée, les contraintes sont supprimées ou conservées en fonction de la validité de la contrainte pour la géométrie modifiée.

rembobiner

Restaure la vue ou la trajectoire de mouvement précédente créée par le cube de visualisation Autodesk® ViewCube®, les disques de navigation SteeringWheel ou un autre outil de navigation.

remplissage

Couleur unie recouvrant une zone délimitée par des lignes ou des courbes. (REPLIR)

rendu photoréaliste

Rendu ressemblant à une photographie.

repérage

Méthode permettant de déterminer la position d'un point par rapport à d'autres points du dessin.

repérage polaire

Outil de dessin de précision affichant des chemins d'alignement temporaires par rapport aux angles polaires définis par l'utilisateur. *Voir aussi* PolarSnap.

représentation à l'échelle

Affichage d'un objet annotatif en fonction des échelles d'annotation prises en charge par l'objet. Par exemple, si un objet annotatif tel qu'une étiquette prend en charge deux échelles d'annotation, il est doté de deux représentations d'échelle dans deux vues affichées à deux échelles différentes.

représentation filaire

Représentation d'un objet 3D à l'aide de lignes et de courbes matérialisant ses arêtes.

réseau

1. Plusieurs copies d'objets sélectionnés dans un motif (radial) polaire ou rectangulaire. (RESEAU) 2. Ensemble d'éléments de données, dont chacun est identifié par un indice ou une touche, organisé de telle sorte qu'un ordinateur examine l'ensemble et retire les données avec la touche.

réseau polaire

Objets copiés un nombre de fois précis, autour du centre spécifié. (RESEAU)

résolution de la grille d'accrochage

Espacement entre les points de la grille d'accrochage.

réticule

Type de curseur constitué de deux lignes qui se coupent.

ruban

Pour les produits exécutés sous Windows, palette qui affiche des boutons et des contrôles utilisés à la fois pour le dessin et l'annotation 2D, ainsi que la modélisation; l'affichage et le rendu 3D. *Voir aussi* onglet du ruban, groupe de fonctions du ruban et panneau annexe. (RUBAN)

rugosité

Simule la façon dont la lumière éclairant une face est réémise par cette dernière à l'utilisateur. Une valeur de rugosité élevée simule un objet mat ou rugueux (papier de verre, tapis). Une valeur de rugosité basse simule un objet brillant (métal et certains plastiques).

RVB

Sigle de *rouge, vert et bleu*. Système de définition des couleurs par spécification des pourcentages de rouge, de vert et de bleu.

saisie directe d'une distance

Méthode de spécification d'un second point consistant à déplacer d'abord le curseur pour indiquer la direction, puis à entrer une distance.

saut de table

Point situé au bas d'une rangée de table auquel la table va être scindée en un fragment de table supplémentaire.

SCG

Voir système de coordonnées général (SCG).

SCU

Voir système de coordonnées utilisateur (SCU).

SCU, définition

Orientation et emplacement SCU nommés et enregistrés. Chaque définition de SCU peut avoir sa propre origine et ses propres axes X, Y et Z. Créez et enregistrez autant de définitions de SCU que nécessaire.

section du disque de navigation

Partie de la surface d'un disque de navigation destinée à un outil de navigation ou d'orientation spécifique.

segment horizontal

Segment de ligne facultatif qui relie la queue de la ligne de repère à son contenu.

sélection de feuilles

Sélection de feuilles dans un jeu de feuilles pouvant être rappelée facilement pour les opérations d'archivage, de transmission et de publication.

sélection de l'intersection

Zone rectangulaire qui permet de sélectionner les objets se trouvant entièrement ou partiellement à l'intérieur.

sélection des cellules adjacentes

Sélection de cellules de tableaux qui partagent au moins une limite avec une autre cellule de la même sélection.

sélection effectuée par macro

Jeu de sélection de tous les objets créés depuis le début de la lecture d'une macro d'actions jusqu'à la commande demandant un jeu de sélection.

sélection nom-verbe

Mode permettant de sélectionner un objet avant d'effectuer l'opération voulue (au lieu d'exécuter la commande avant de sélectionner l'objet).

sélection préalable

Sélection d'objets avant la saisie d'une commande ou le démarrage d'une macro d'actions.

sensibilité de sélection

Possibilité de définir le point de pivot pour la réorientation d'un modèle en fonction de la sélection courante.

ShapeManager

Technologie Autodesk qui fournit la modélisation des solides 3D à AutoCAD et aux autres produits.

ShowMotion

Élément d'interface utilisateur depuis lequel vous pouvez accéder aux vues existantes (prises de vue) stockées dans le dessin courant. Les vues existantes (prises de vue) sont organisées par séquence et peuvent être animées.

solide composé

Solide créé à partir de deux solides individuels ou plus. (UNION, SOUSTRACTION, INTERSECTION)

solide ou surface de balayage

Surface ou solide créé dans la forme du profil spécifié (objet de balayage) balayé le long de la trajectoire spécifiée. (BALAYAGE)

solide ou surface de lissage

Surface ou solide qui est dessiné au moyen d'un jeu de deux courbes de coupe au minimum. Les coupes définissent le profil (forme) de la surface ou du solide obtenu. Les coupes peuvent être ouvertes ou fermées. (LISSAGE)

solide primitif

Forme 3D de base, tels qu'une boîte, un biseau, un cône, un cylindre, une sphère, un tore et une pyramide.

sommet

Emplacement où se rencontrent les segments d'arêtes ou de polygones.

sommets de contrôle (CV)

La méthode la plus simple pour former une surface NURBS ou une spline. Ces points agissent comme des poignées que vous pouvez faire glisser pour modifier la forme de l'objet.

sous-ensemble

Ensemble de feuilles d'un jeu de feuilles souvent organisé par activité ou flux de travail. *Voir aussi* catégorie de vue.

sous-objet

Partie d'un objet composé.

sous-sol

Plan XY du système de coordonnées utilisateur lorsque la projection en perspective est activée et visualisée d'un endroit situé en dessous du sol. Le plan du sous-sol s'affiche avec un gradient de couleur compris entre l'horizon terrestre (le plus proche de l'horizon) et l'azimut terrestre (à l'opposé de l'horizon). *Voir aussi* plan du sol *et* ciel.

style de cellule

Style contenant des formatages spécifiques pour les cellules de tableaux.

style de cote

Ensemble de paramètres permettant de déterminer les caractéristiques d'une cote et de simplifier la configuration des variables système de cotation. (COTSTYLE)

style de résolution isométrique

Option de dessin permettant d'aligner le curseur avec deux des trois axes isométriques et d'afficher la grille, ce qui facilite la création de dessins isométriques 2D.

style des faces

Paramètre dans le style visuel qui définit l'ombrage sur une face.

style de tableau

Style contenant un format et une structure de tableau spécifiques. Un style de tableau contient au moins 3 styles de cellule.

style de texte

Ensemble de paramètres enregistrés qui déterminent l'apparence des caractères de texte, par exemple, étirés, compressés, inclinés, reflétés ou définis dans une colonne verticale.

style de tracé

Propriété d'objet spécifiant des valeurs de remplacement pour la couleur, le panachage, la gamme de gris, l'attribution des plumes, le filtrage, le type de ligne, l'épaisseur de ligne, et le style des extrémités, des jointures et du remplissage. Les styles de tracé sont appliqués au moment du traçage.

style visuel

Ensemble de paramètres qui définissent l'affichage des arêtes et de l'ombrage dans une fenêtre.

subdivision

Division ou maillage par approximation d'un objet maillé. Lorsqu'un objet maillé est lissé, le nombre de subdivisions augmente.

surface

Une surface est un objet 3D correspondant à une coque très fine. Il existe trois types de surfaces : analytique, générique et NURBS.

surface délimitée

Surface continue et fermée, comme un cylindre. Etant donné qu'elle possède un sommet qui est tangent à l'objet, la surface peut créer des boucles si vous modifiez sa forme. *Voir aussi* surface périodique.

surface du disque de navigation

Zone d'un disque de navigation SteeringWheels servant à organiser les sections et d'autres boutons.

surface générique

Objet de surface 3D sans sommets de contrôle, historique, ni informations analytiques. Les surfaces génériques ne peuvent pas être associatives et sont créées lorsque des surfaces analytiques associatives sont séparées ou à l'aide de la commande REPCONTOUR. *Voir aussi* surface procédurale et surface NURBS.

surface interpolée (Coons)

Dans les surfaces maillées 3D, surface bicubique (une courbée dans la direction M et l'autre dans la direction N) interpolée entre quatre arêtes.

Surface NURBS

Ensemble de surfaces de correction à quatre faces, jointes de façon lisse et définies par des courbes NURBS. Les courbes NURBS sont situées le long de la surface et sur cette dernière, dans les directions U et V ; leur intersection s'effectue au niveau des sommets de contrôle. *Voir aussi* surface procédurale et surface générique.

surface périodique

Surface continue et fermée, comme un cylindre. Etant donné que les sommets de contrôle ne sont pas tangents à l'objet, la surface demeure lisse et ne crée pas de boucles si sa forme est modifiée. *Voir aussi* surface délimitée.

surface plane

Surface plate pouvant être située n'importe où dans l'espace 3D. (SURFPLANE)

surface procédurale

Objet de surface 3D qui possède un historique et des informations analytiques, mais pas de sommets de contrôle. Les surfaces procédurales constituent le seul type de surface qui peut être associatif. *Voir aussi* surface générique et surface NURBS.

surfaces associatives

Les surfaces associatives ajustent automatiquement leur emplacement et leur forme lorsque les objets géométriques qui leur sont associés sont modifiés. (Variable système SURFACEASSOCIATIVITY.)

symbole

Représentation d'un élément couramment utilisé dans les dessins. Symboles insérés dans les dessins sous forme de blocs.

symbole dépendant

Voir objets existants dépendants (dans les xréfs)

système de coordonnées général (SCG)

Système de coordonnées fixe qui définit la position de tous les objets et autres systèmes de coordonnées dans un dessin. Dans un nouveau dessin, le système de coordonnées utilisateur (SCU) coïncide initialement avec le SCG. *Voir aussi* système de coordonnées utilisateur (SCU).

système de coordonnées LL84

Système de coordonnées latitude/longitude dont la latitude et la longitude sont toutes deux mesurées de -90 à 90 degrés. La longitude commence à 0 degré du méridien de Greenwich et est mesurée de -180 à 180 degrés. La latitude est à 0 degré de l'équateur et est mesurée de -90 à 90 degrés.

système de coordonnées utilisateur (SCU)

Système de coordonnées mobile qui établit le plan XY (plan de construction) et la direction de l'axe Z pour le dessin et la modélisation. Vous pouvez définir l'origine du SCU et ses axes X, Y et Z en fonction de vos besoins. *Voir aussi* système de coordonnées général (SCG).

tableau

Réseau de cellules rectangulaire qui contient les annotations, le texte primaire mais aussi les blocs. Dans les secteurs de l'architecture, de l'ingénierie et de la construction, un tableau est souvent appelé "planification". Il contient des informations sur les matériaux nécessaires à la construction du bâtiment en cours de conception. Dans le secteur de la fabrication, une table est souvent appelée "nomenclature". (TABLEAU)

tableau des feuilles

Tableau répertoriant toutes les feuilles d'un jeu de feuilles. Un tableau des feuilles peut être généré automatiquement à l'aide du gestionnaire du jeu de feuilles.

table de consultation

Définit les propriétés et attribue des propriétés aux valeurs d'un bloc dynamique. Attribue des valeurs de propriété à la référence de bloc dynamique en fonction du mode de manipulation du bloc dans un dessin. (TABLECONSULTBLOC)

table de définition (symboles)

Zone de données non graphiques d'un fichier de dessin qui stocke les définitions de bloc, les styles de cote, les calques et d'autres objets existants. *Voir aussi* objets existants.

table de définition des blocs

Données non graphiques d'un fichier de dessin stockant les définitions de bloc. Parfois appelée *table de symbole des blocs* ou *table de blocs*. *Voir aussi* objet existant.

table des propriétés de bloc

Table qui permet de définir des valeurs différentes pour un jeu de propriétés de la définition du bloc. Remplacement des propriétés de recherche dans l'avenir.

table des symboles

Voir table de définition et table de définition des blocs.

table de styles de tracé

Ensemble de styles de tracé. Ces styles sont définis dans des tables et ne s'appliquent aux objets que lorsque la table est attachée à une présentation ou à une fenêtre.

texte de cote

Valeur indiquant la dimension des objets cotés.

texture d'environnement

Bitmap utilisé pour simuler la réflexion des matériaux dotés de propriétés réfléchives. La texture est pour ainsi dire enveloppée autour de la scène et tout objet réfléchif montre une portion appropriée de la texture dans les parties réfléchives de son matériau.

texture d'ombrage

Image bitmap que le module de rendu génère lors de la phase préliminaire du rendu de la scène. Les textures d'ombrage ne montrent pas la couleur projetée par les objets transparents ou translucides. Contrairement aux ombres par lancer de rayons, les textures d'ombrage présentent des arêtes plus douces et nécessitent moins de temps de calcul au détriment de la précision.

texture en opacité

Projection de zones opaques et transparentes sur des objets, créant ainsi l'effet d'une surface solide dotée de percages ou d'espaces.

texture en relief

Texture dans laquelle les valeurs de luminosité sont matérialisées à l'écran par des différences de hauteur de la surface d'un objet.

texture photon

Technique pour générer les effets d'illumination indirecte de l'illumination globale utilisés par le module de rendu. Lorsqu'il calcule l'illumination indirecte, le module de rendu suit la trace des photons émis par une source lumineuse. Le photon est suivi à travers le modèle, en étant réfléchi ou diffusé par les objets, jusqu'à ce qu'il atteigne une surface diffuse. Lorsqu'il atteint une surface, le photon est enregistré dans la texture photon.

texture simple

Projection d'une image (telle qu'un motif de tissu) sur un objet (tel qu'une chaise).

TILEMODE

Variable système qui définit si les fenêtres peuvent être créées sous forme d'objets déplaçables et redimensionnables (*fenêtres de présentation*) ou sous forme de zones d'affichage non juxtaposées apparaissant côte à côte (*fenêtres objet*). *Voir aussi* fenêtre.

TLS

Système de définition de couleurs par la spécification de valeurs *de teinte, de saturation et de luminance*.

tolérance

Paramètre déterminant la distance maximale pouvant séparer une courbe B-spline des points par lesquels elle doit passer.

touche de raccourci

Touches et combinaisons de touches initiant des commandes. Sous Windows par exemple, Ctrl+S permet d'enregistrer un fichier. Les touches de fonction (F1, F2, etc.) constituent également des touches de raccourci. Sur Mac, Commande-S permet d'enregistrer un fichier. Les touches de fonction (Fn-F1, Fn-F2, etc.) constituent

également des touches de raccourci.

trajectoire du mouvement

Définit la trajectoire ou la cible d'une caméra. Une trajectoire peut être une ligne, un arc, un arc elliptique, un cercle, une polyligne, une polyligne 3D ou une spline.

trajectoire existante

Objet trajectoire de mouvement enregistré qui est lié à une caméra ou à une cible.

trajet

Ligne de sélection composée de plusieurs segments qui sélectionne les objets qu'elle traverse. (SELECT)

translucidité

Façon dont la lumière est diffusée lorsqu'elle traverse un objet.

transparence

Valeur qui définit la quantité de lumière qui traverse un objet.

tripode d'axes

Icône de coordonnées X, Y et Z utilisées pour déterminer le point de visualisation (direction de visée) d'un dessin sans afficher le dessin. (POINTVUE)

type de ligne

Mode d'affichage d'une ligne ou d'une courbe. Les lignes continues, par exemple, ont un type différent de celui des lignes discontinues. Également appelé *police de ligne*. (TYPELIGNE)

unité angulaire

Unité de mesure d'un angle. Les unités angulaires sont exprimées en degrés décimaux, degrés/minutes/secondes, grades et radians.

UVW

Espacement entre les coordonnées pour un matériau. La plupart des textures de matériau sont un plan 2D appliqué à une surface 3D. Les coordonnées *U*, *V* et *W* sont équivalentes aux directions relatives indiquées par les coordonnées *X*, *Y* et *Z*. Si vous regardez une image de texture 2D, *U* est l'équivalent de *X* et représente la direction horizontale de la texture. *V* est l'équivalent de *Y* et représente la direction verticale de la texture. *W* est l'équivalent de *Z* et représente la direction perpendiculaire au plan *UV* de la texture.

valeur d'attribut

Informations textuelles ou numériques stockées dans un attribut. *Voir aussi définition d'attribut, invite d'attribut et étiquette d'attribut.*

valeur enregistrée

Élément de donnée capturé lors de l'enregistrement d'une macro d'actions en réponse à une invite secondaire ou une commande.

valeur par défaut

Valeur attendue et prédéfinie affectée à une saisie, une option ou un paramètre dans le programme. Les valeurs et les options par défaut des commandes sont indiquées par des crochets en chevron ouvrants et fermants (<>). *Voir aussi valeur par défaut.*

valeur par défaut

Valeur acceptée lorsque vous appuyez sur Entrée dans une invite secondaire. La valeur par défaut est affichée entre chevrons <>. *Voir aussi par défaut.*

variable d'environnement

Paramètre stocké dans le système d'exploitation, qui gère le fonctionnement d'un programme.

variables de cotation

Ensemble de valeurs numériques, de chaînes de texte et de paramètres contrôlant les fonctions de cotation. (COTSTYLE)

variable système

Semblable à une commande, elle contrôle les paramètres de fonctionnement du produit, notamment les modes, les tailles ou les limites. Les variables système en lecture seule (par exemple, DWGNAME) ne peuvent pas être modifiées directement.

vecteur

Expression mathématique définie par une direction et une magnitude (longueur) précises, mais sans position spécifique.

vers le haut

Vecteur définissant la direction vers le haut. Il s'agit par défaut de l'axe Z positif (0,0,+1). Les directions vers le haut et vers le nord sont toujours définies de façon à être perpendiculaires l'une par rapport à l'autre.

vue (AutoCAD)

Représentation graphique d'un modèle à partir d'un point spécifique (point de visualisation) de l'espace. *Voir aussi* point de vue *et* fenêtre. (ORBITE3D, POINTVUE, VUEDYN, VUE)

vue (AutoCAD LT)

Représentation graphique d'un modèle à partir d'un point spécifique (point de visualisation) de l'espace. *Voir aussi* point de vue *et* fenêtre. (POINTVUE, VUE)

vue de début

Vue enregistrée avec le dessin et contrôlée par l'outil ViewCube. Cette vue est similaire dans son concept à la vue par défaut de départ que vous voyez lorsque vous ouvrez un dessin pour la première fois.

vue en perspective

Orientation d'objets 3D lorsque l'observateur se trouve au point de visualisation et regarde le centre de la vue. Les objets semblent plus petits quand la distance entre l'observateur (au point de visualisation) et le centre de la vue augmente. Bien que la vue en perspective soit réaliste, elle ne conserve pas la forme des objets. Des lignes parallèles semblent converger dans la vue. Le programme contient des paramètres d'affichage en perspective pour les entrées du tableau FENETRES, ainsi que pour les objets de fenêtre.

vue en plan

Orientation d'une vue à partir d'un point sur l'axe Z positif vers l'origine (0,0,0). (REPERE)

vue existante

Vue enregistrée que vous pouvez restaurer ultérieurement. (VUE)

Vue rapide

Outil permettant d'afficher dans un dessin l'aperçu de dessins et de présentations ouverts et de passer entre ceux-ci.

xréf

Fichier de dessin référencé à partir d'un autre fichier de dessin. Ce type de référence externe est spécifique aux fichiers DWG. *Voir aussi* référence externe. (XREF)

zone de dessin

Zone dans laquelle vos dessins sont affichés et modifiés.

zone délimitée

Zone fermée composée d'un seul objet (tel qu'un cercle ou une polyligne fermée) ou de plusieurs objets coplanaires se chevauchant. Les zones délimitées servent à créer des objets tels que les hachures.

zone graphique

Voir zone de dessin.

zoom

Réduction ou augmentation de la valeur d'agrandissement de la zone de dessin. (ZOOM)