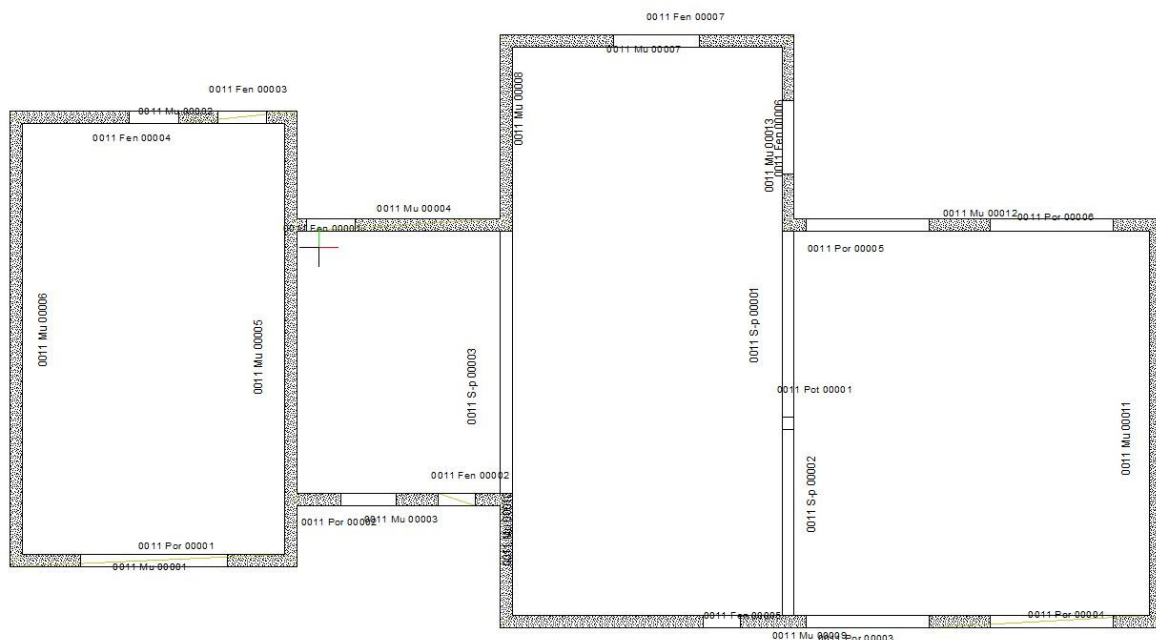


Les numéros d'éléments & astuces

Disponible sur toutes les versions d'Allplan

1) Fonctions

Dans le module d'architecture d'Allplan est disponible une fonction permettant d'afficher le numéro d'éléments à tous les objets.



L'avantage de cette fonction est qu'elle permet d'annoter les objets sélectionné en incrémentant le numéro de l'élément par famille d'objets.

Cela évite de créer un texte libre à modifier manuellement ou un attribut à modifier.

L'inconvénient est que le code créé par Allplan est actuellement bloqué et non modifiable.

0011 Mu 00004

Ce code représente toujours le numéro du calque 0011, le type d'objet Mu pour Mur et le numéro de l'élément 00004.

Et il ne peut y avoir de numéro identique sur un même calque car on ne peut forcer le numéro sur un numéro existant.

2) Utilisation de la Fonction :

Tout d'abord, il faut sélectionner la fonction :



Déterminer les paramètres des textes et les objets à numérotter.



Annoter tous les objets en automatique en cliquant sur « Vas-y »



3) Modification du numéro :

Pour modifier le numéro de l'élément, il suffit de supprimer uniquement son annotation et de rappeler la fonction sur l'objet pour lui imposer un nouveau numéro.

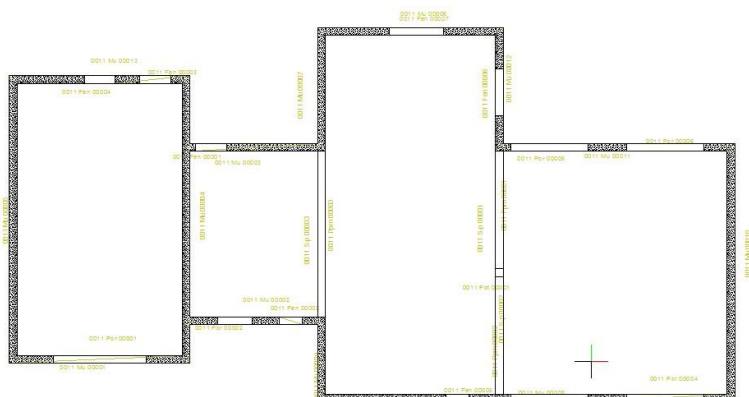


A ce moment, vous avez la possibilité d'imposer un autre numéro.

4) Astuce pour l'affichage du numéro :

Pour modifier le numéro ou afficher uniquement le numéro de l'élément, il vous faut utiliser cette fonction en aide à la construction pour affecter le numéro.

Par la suite nous allons utiliser une annotation personnalisé qui ne récupérera que le numéro.



5) Astuce pour l'annotation du numéro :

Nous allons créer une annotation personnalisé qui va chercher uniquement la fin du code :

Pour se faire, il vous faut utiliser la commande MID() et l'attribut « N°_élément_position »

La fonction MID permet de récupérer une partie d'un texte.

Créez une formule avec le code suivant :

```
MID(N°_élément_position;11;4)
```

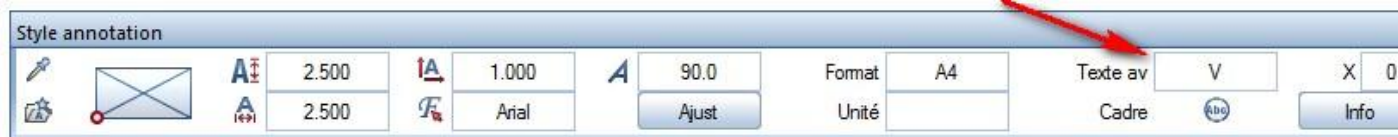
MID(attribut;départ;quantité)

attribut est l'attribut qui va être rogné

départ est le numéro de caractère à partir duquel la sélection démarre

quantité est le nombre de caractère est va être sélectionné.

Définissez le format de l'annotation tel que :



Vous obtenez une annotation :

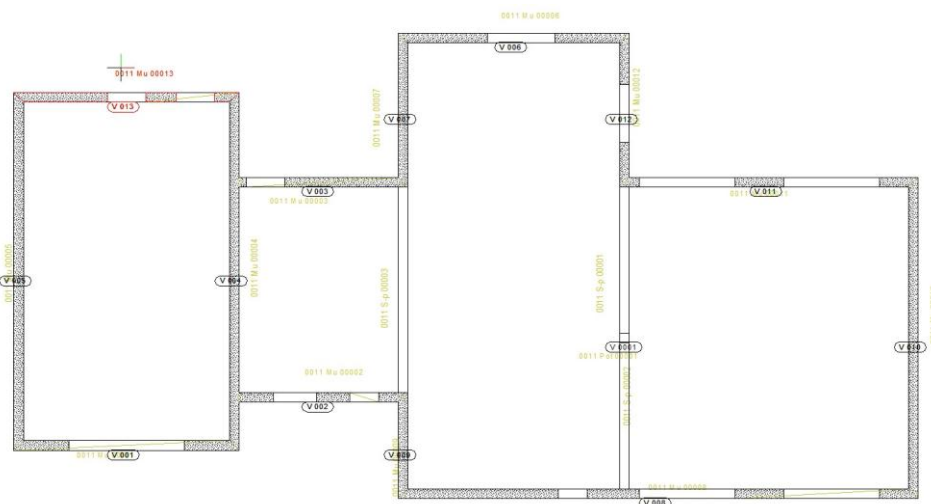
V Form

Qu'il faut enregistrer pour pouvoir l'utiliser.

6) Résultat :

A présent vous pouvez utiliser cette annotation pour vos murs.

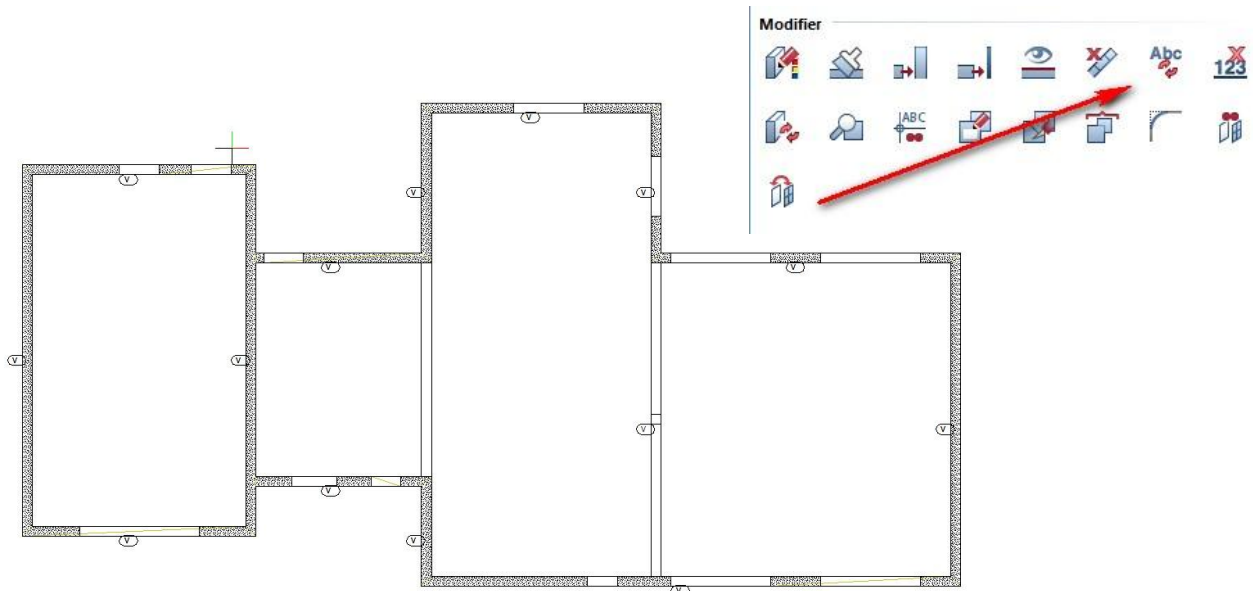
En voici un exemple :



NOTA : pensez à utiliser les filtres pour ne sélectionner que les murs par exemple.

7) Usage & mise à jour :

Vous pouvez utiliser vos annotations avant de faire les numéros d'éléments. En utilisant la fonction mise à jour des annotations, celle-ci intégreront le numéro d'élément.



Ce code peut être intégré avec d'autres informations telles que les longueurs, largeurs, hauteurs...

Il peut aussi être intégré dans vos listes, légendes ou rapports.

Bonne Utilisation !