

PYTHAGORAS

Guide de référence de la palette d'outils



Sélection



Zoom Arrière



Zoom Avant



Déplacer

Ca fait quoi ?	Sélection d'objets.	Zoom arrière.	Zoom avant.	Déplace le dessin à l'écran.
Comment l'utiliser ?	Cliquer sur l'objet ou cliquer et tirer un rectangle sur les objets.	Cliquer simplement sur l'outil.	a. Un clic dans la zone dessin pour agrandir le dessin d'un facteur 2. b. Cliquer et tirer un rectangle couvrant la zone souhaitée.	Cliquer et déplacer. Le dessin sera complètement rafraîchi dès qu'on lâche le bouton de la souris.
Informations complémentaires	Tenir la touche Shift enfoncée ajoute les objets cliqués à la sélection en cours.	Revient au zoom arrière précédent ou facteur 2 si pas de zoom avant.		



Point



Ligne droite ou arc



Ligne parallèle



Ligne perpendiculaire

Ca fait quoi ?	Crée un point à l'écran.	Dessine une ligne droite ou un arc de cercle.	Dessine une parallèle à une ligne, arc ou une combinaison des deux.	Dessine une ligne ou un arc qui est perpendiculaire à une ligne ou un arc.
Comment l'utiliser ?	Cliquez dans la zone dessin. Vous pouvez confirmer ou introduire les coordonnées exactes dans le panneau de contrôle avant de valider la création.	Cliquez l'origine puis l'extrémité de la ligne. Avant validation, vous pouvez introduire, les coordonnées de son extrémité, sa longueur, son gisement en utilisant la touche TAB.	Cliquez la ligne ou l'arc servant de référence à la parallèle. Cliquer ensuite le point de départ de la parallèle et puis le point final.	Cliquez la ligne ou l'arc servant de référence à la perpendiculaire. Cliquer ensuite le point de départ de la perpendiculaire puis le point final.
Informations complémentaires	- TAB permet de passer à une autre zone d'encodage - Si le point est situé sur une ligne, vous pouvez le définir en fonction d'une des deux extrémités du segment avant de le valider .	- Si l'origine ou l'extrémité n'existe pas, validez sa position (voir création point). - Pour convertir une ligne droite en courbe, appuyer sur la barre d'espacement avant de définir le second point.		

PYTHAGORAS

Guide de référence de la palette d'outils



Arc tangent à une droite



Arc tangent à 2 lignes droites



Arc passant par 3 points



Arc avec centre et rayon

Ca fait quoi ?	Dessine un arc de cercle tangent à une droite ou un arc.	Dessine un arc de cercle tangent à 2 droites, 2 arcs ou une combinaison droite/arc.	Dessine un arc de cercle défini par trois points.	Dessine un arc de cercle défini par son centre et son rayon.
Comment l'utiliser ?	Cliquez pour déterminer le début de l'arc (sur une droite ou un arc). Il est alors possible de confirmer la distance d'une des 2 extrémités. Puis cliquer pour fixer le point final de l'arc.	Cliquez sur la première puis la deuxième ligne. Un arc apparaît à l'écran en fonction de la position du curseur. Définissez maintenant la position exacte de l'arc.	Cliquez successivement les trois points. La courbe sera dessinée après avoir cliqué sur le 3 ^{ème} point.	Cliquez d'abord le centre. Cliquez ensuite le point de départ et puis le point final de l'arc.
Informations complémentaires	Avant validation, vous pouvez confirmer la valeur exacte du rayon ou de l'angle au centre en utilisant la touche TAB.		Si les points n'existent pas, il faut d'abord les créer.	Si les points n'existent pas ils pourront être créés à chaque étape de la commande.



Cercle



Cercle passant par 3 points



Intersection



Objet parallèle

Ca fait quoi ?	Dessine un cercle défini par son centre et son rayon.	Dessine un cercle passant par 3 points.	Calcule l'intersection de 2 droites, 2 cercles, 2 arcs ou une de leurs combinaisons.	Dessine une parallèle à une droite, un arc, un cercle, un chemin ou un polygone
Comment l'utiliser ?	Cliquer le centre du cercle. Un cercle apparaît en fonction de la position du curseur. Cliquer la position définissant le rayon. Confirmez et validez la valeur du rayon.	Cliquez le 1 ^{er} point, puis le 2 nd et enfin le 3 ^{ème} . Le cercle se dessinera après avoir cliqué sur le 3 ^{ème} point.	Cliquez la 1 ^{ère} puis la 2 ^{ème} ligne. L'intersection se calcule sur la 2 ^{ème} ligne. Le point est créé avec le symbole X.	Cliquez le 1 ^{er} objet, par ex. une ligne. Une parallèle se dessine en fonction de la position du curseur. Cliquez ensuite pour définir la position de la parallèle et validez.
Informations complémentaires	Si les points n'existent pas ils pourront être créés à chaque étape de la commande.	Si les points n'existent pas, il faut d'abord les créer.	Les lignes ne sont pas modifiées.	En maintenant la touche SHIFT enfoncée on peut sélectionner plusieurs objets contigus.

PYTHAGORAS

Guide de référence de la palette d'outils



Texte



Texte parallèle



Dimension



Système de coordonnées

Ca fait quoi ?	Texte	Texte parallèle	Dimension	Système de coordonnées
Comment l'utiliser ?	Crée un texte horizontal ou vertical	Crée un texte parallèle à une ligne (droite, arc ou cercle)	Indique la longueur d'une ligne.	Crée un système de coordonnées utilisateur
Informations complémentaires	Avant de cliquer la position, appuyer sur la barre d'espace pour définir un texte vertical.		Pour d'autres types d'annotations, utilisez les fonctions du menu "Outils / Annotations"	Pour revenir au système original de coordonnées, Sélectionnez-le dans le panneau de contrôle.



Polygone



Chemin



Courbe ouverte



Courbe fermée

Ca fait quoi ?	Polygone	Chemin	Courbe ouverte	Courbe fermée
Comment l'utiliser ?	Crée un polygone	Crée un chemin	Crée une courbe ouverte	Crée une courbe fermée
Informations complémentaires	Avec un simple clic à l'intérieur d'un ensemble de lignes (droite, arc et cercle) Pythagoras crée un polygone.	Un chemin est utilisé pour les profils, les calcul de talus, l'axe d'un projet routier, ...	Après création, la courbe calculée devient indépendante des points originaux.	Il est possible de modifier la courbe avec les commandes du menu "Outils / Editer courbe".

PYTHAGORAS

Guide de référence de la palette d'outils



Découper à l'intérieur



Découper à l'extérieur



Effacer



Lasso

Ca fait quoi ?	Supprime tous les objets à l'intérieur du rectangle.	Supprime tous les objets à l'extérieur du rectangle.	Cette gomme efface une partie de l'image.	Efface l'intérieur d'une zone de l'image.
Comment l'utiliser ?	Cliquez et tirez un rectangle dans le dessin. Tous les objets à l'intérieur du rectangle seront supprimés.	Cliquez et tirez un rectangle dans le dessin. Tous les objets à l'extérieur du rectangle seront supprimés.	Utilisez cet outil comme une gomme pour effacer les zone inutiles.	Dessinez le contour de la zone en gardant le bouton de la souris enfoncé. Terminez à proximité du début.
Informations complémentaires	Peut être également utilisé pour les images.	Peut être également utilisé pour les images.	Usage réservé aux images.	Usage réservé aux images.



Découper un objet



Diviser un objet



Allonger/Raccourcir une ligne



Aligner des objets

Ca fait quoi ?	Supprime une partie d'un objet sécant à 2 autres.	Divise une droite ou un arc en 2 objets.	Déplace l'extrémité d'une droite ou d'un arc.	Allonge ou raccourci une ligne ou un arc avec un autre objet.
Comment l'utiliser ?	Cliquez sur l'objet à découper. Cliquez ensuite le 1 ^{er} objet sécant (point, droite, arc) ensuite, cliquez le 2 ^{ème} objet sécant (point, droite, arc).	Cliquez sur la droite ou la courbe à diviser. Ensuite, cliquez sur l'objet (point, ligne ou arc) qui doit diviser le premier.	Cliquez la ligne droite ou l'arc à modifier. Cliquez sur une des extrémités. Déplacez le point, cliquez et validez la distance dans le panneau de contrôle.	Cliquez la droite ou l'arc à ajuster (du côté à conserver). Cliquez ensuite sur la droite ou l'arc dont l'intersection déterminera le point de jonction.
Informations complémentaires	Pour découper une droite, le calcul se fait également avec la prolongation des objets sécants.	Un point peut diviser une ligne même s'il est en dehors de celle-ci. Dans ce cas, la division de la ligne se fait à la perpendiculaire du point.		Si vous double-cliquez la deuxième ligne, sera elle aussi allongée ou raccourcie.

Note : Ce guide de référence contient une brève description des outils. Pour une description plus détaillée, référez-vous au Manuel de référence Pythagoras