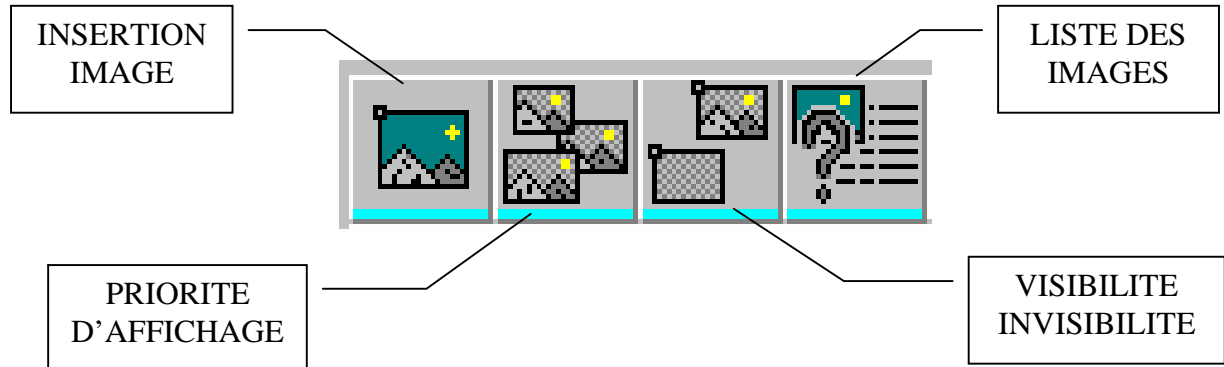
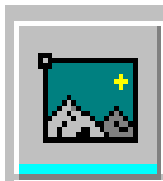


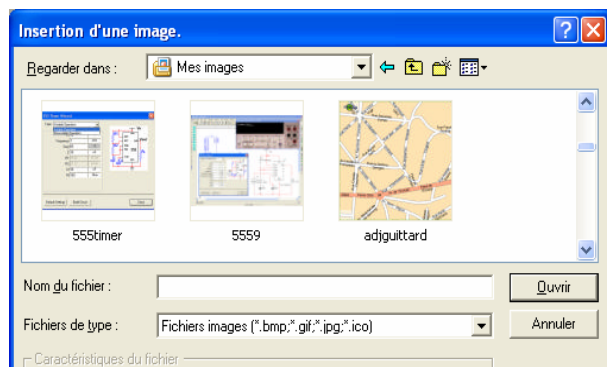
# GESTION DES IMAGES Dans GMPCAD 2004



## INSERTION D'IMAGES



Avec cette fonction, vous allez pouvoir placer des images dans le dessin sur le niveau où vous vous trouvez.  
**1ère Etape** : Choisir l'image à insérer. Vous disposez de la fenêtre de recherche et de sélection suivante.



**2ème Etape** : Positionner l'image dans le dessin.

Remarques sur la manipulation de l'image dans le dessin.

2 points caractéristiques de l'image sont à votre disposition:

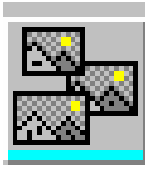
Le point haut gauche et le point bas droit.

Exemple de manipulation :

Déplacement de l'image par la fonction translation, réduction de l'image par la fonction déplacement de point, effacement de l'image, changement de niveau, .....

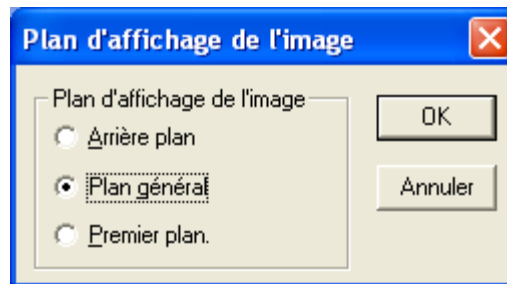
**Les images ne sont pas stockées dans le fichier dessin.  
Elles restent en dehors du fichier.**

## MODIFICATION DE LA PRIORITE D’AFFICHAGE D’UNE IMAGE



Avec cette fonction, vous allez pouvoir définir l’ordre d’affichage des images.

**Etape :** Choisir l’image dans le dessin dont vous souhaitez modifier la priorité d’affichage. Désigner un des points caractéristiques de l’image (matérialisé par le point haut gauche et bas droit des images). Après la sélection, la fenêtre suivante s’affiche.



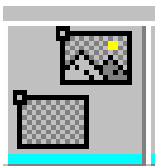
Si vous choisissez :

**Arrière plan :** L’image sera toujours recouverte par les autres entités du niveau de l’image et par les autres entités des autres niveaux.

**Plan général :** L’image sera traitée comme les autres entités. La gestion classique sera appliquée (affichage dans l’ordre de création et par ordre de niveau)

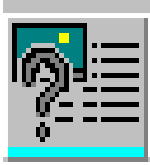
**Premier plan :** L’image sera toujours affichée par-dessus les autres entités du dessin.

## VISIBILITE / INVISIBILITE DES IMAGES



Avec cette fonction, vous allez pouvoir activer ou désactiver l’affichage des images du dessin. Les images seront représentées par un rectangle de la couleur de leur niveau d’insertion et leur nom sera affiché en haut à gauche du rectangle désignant leur emplacement et leur dimension.

## LISTE DES IMAGES PRESENTES DANS LE DESSIN



Avec cette fonction, vous allez pouvoir afficher un tableau récapitulatif des images présentes dans le dessin.

EMPLACEMENT  
DU FICHIER  
IMAGE

PRIORITE  
D'AFFICHAGE

The screenshot shows a dialog box titled 'Liste des images' with a blue header and a beige body. It contains a table with columns for 'Fichier', 'Dimensions', 'Taille', 'Plan', and 'Rem...'. A single row of data is visible. At the bottom left, it says '1 image ( 100 Ko )' and at the bottom right, there is a 'Copier' button. An 'OK' button is in the top right corner.

Fichier	Dimensions	Taille	Plan	Rem...
C:\DOCUME~1\SOFTDI~1\MESDOC~1\MESIMA~1\3DCOMPOSANT...	784x587 (207.43x155.31)	99 Ko	Plan général	

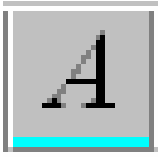
Copie la liste dans  
le presse papier

**Remarques :**

**Les images ne sont pas enregistrées dans le fichier dessin.**

**Elles restent en dehors du fichier. C'est pour cela que nous vous conseillons : Avant tout placement d'image de préparer un dossier où vous stockerez votre projet (les fichiers dessins et les fichiers images).**

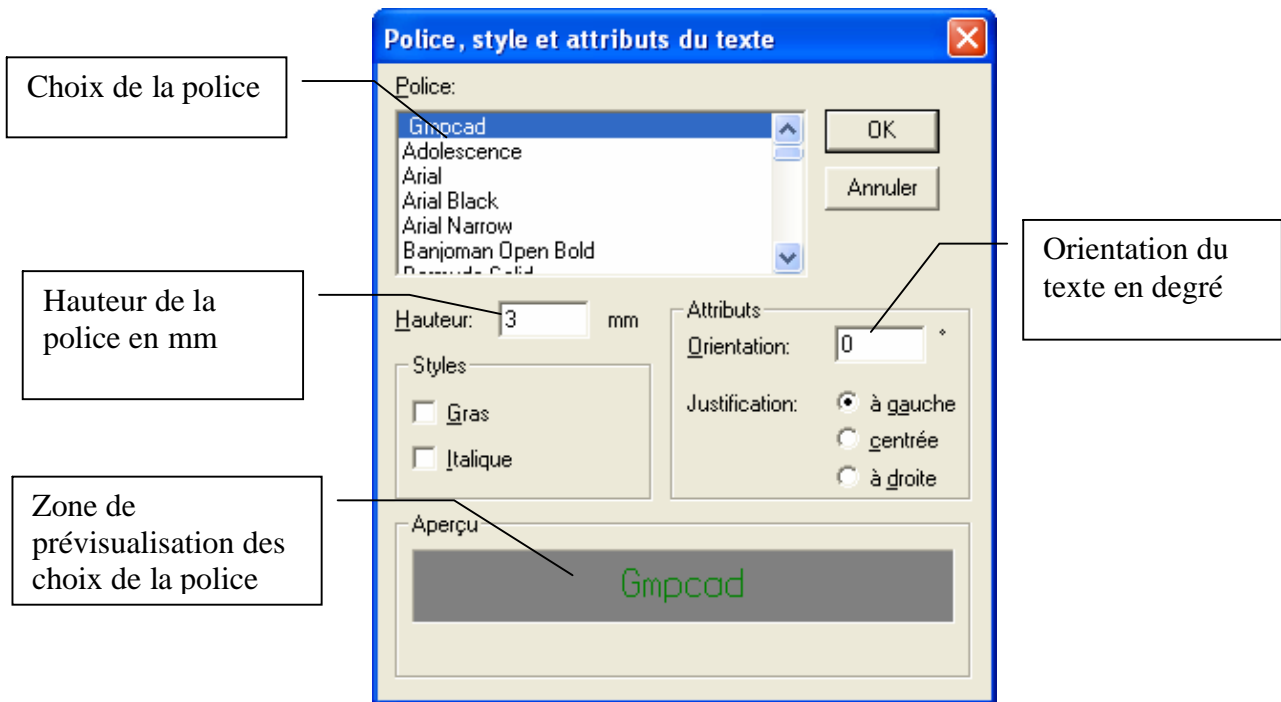
## MODIFICATION DES CARACTERISTIQUES DU TEXTE



Avec cette fonction, vous allez pouvoir choisir la police du texte et les caractéristiques d'écriture.

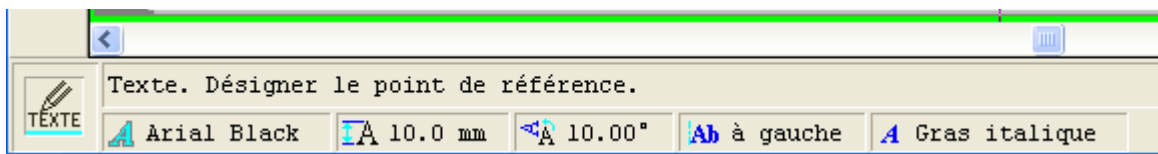
**Etape** : Choisir les différents paramètres d'écriture

- Police
- Hauteur (en millimètres)
- Attributs (orientation, justification)
- Styles (gras, italique)

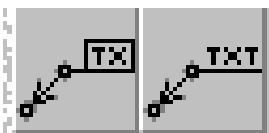


Après avoir fait vos choix, automatiquement le logiciel active la fonction d'écriture d'une ligne de texte. Vous pouvez commencer à écrire une ligne de texte dans le dessin.

Une ligne d'information en bas de l'écran, vous indique les paramètres de la police.



## FLECHE AVEC TEXTE (SOULIGNE / ENCADRE)



Ces 2 nouvelles fonctions se trouvent dans le menu HABI. Elles permettent de mettre une flèche avec du texte souligné ou encadré.