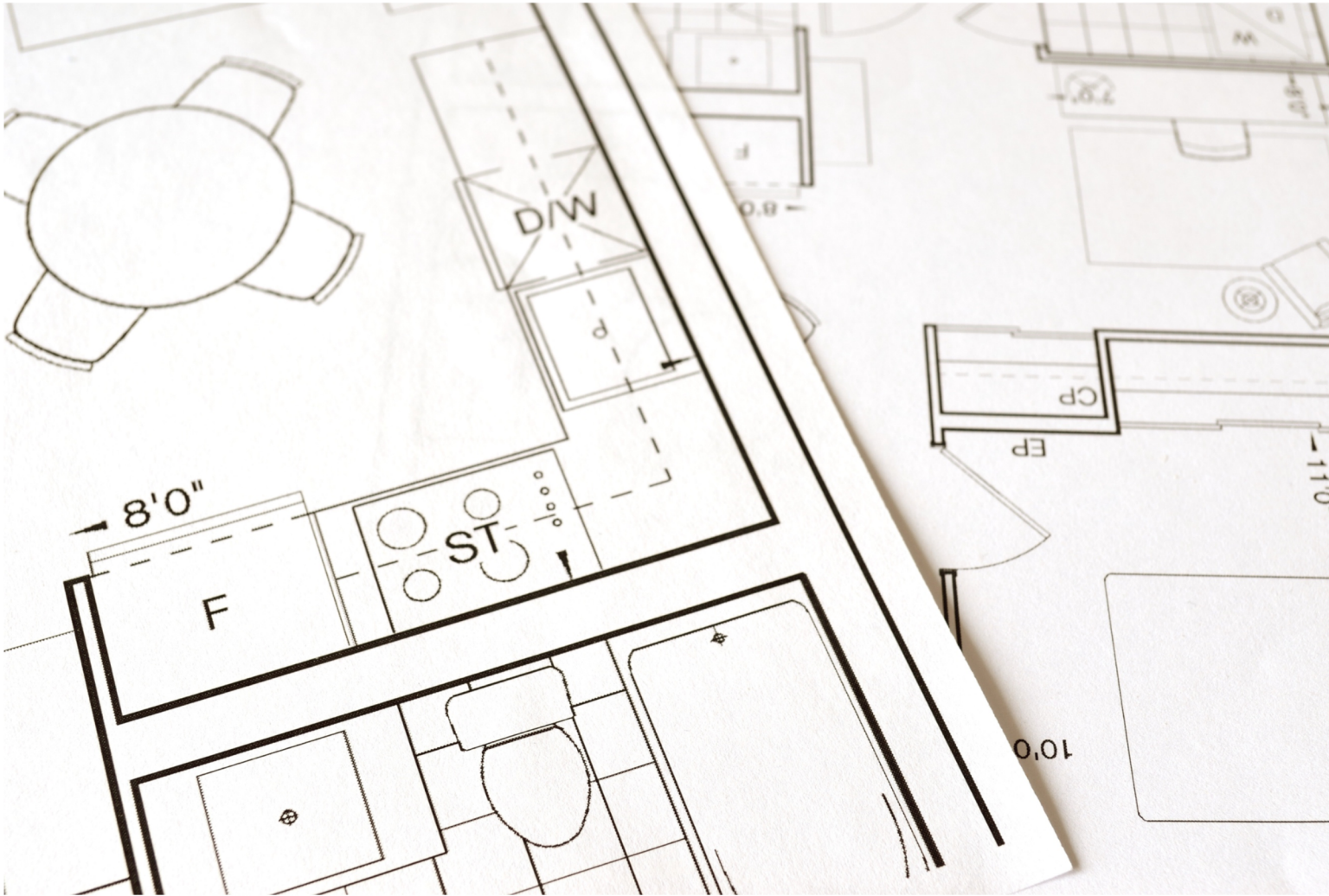


Manuel d'utilisation AutoCAD



Suppression d'objets et de segments d'objets

AutoCAD-GRATUIT.com

Manuel d'utilisation d'AutoCAD :

Suppression d'objets et de segments d'objets

Ce manuel a été créé à partir du Manuel d'utilisation d'Autodesk AutoCAD

Bienvenue dans le manuel d'utilisation d'AutoCAD.

AutoCAD est sans doute le logiciel de CAO le plus connu au monde. Lancé par Autodesk en 1982, il est aujourd'hui utilisé pour un large éventail d'applications, notamment les plans d'architecture, les schémas et les dessins de fabrication de produits. Cette polyvalence a fait d'AutoCAD un standard pour certaines industries.

Avec cette suite de manuels gratuits pour AutoCAD (versions 2010 à 2024, et pour la majorité des commandes ce manuel pour les plus anciennes versions), vous serez en mesure de produire des conceptions de haute qualité en moins de temps, grâce aux améliorations significatives de la précision et de la flexibilité tout en travaillant à la fois dans les croquis 2D et la modélisation 3D.

Ces manuels sont gratuits pour utilisation et partage 😊

Voici les différents thèmes abordés dans les dizaines de manuels téléchargeables gratuitement dans notre site **AutoCAD-GRATUIT.com** :

- Explorer l'interface utilisateur
- Gestion du dessin et d'autres fichiers
- Contrôle des vues du dessin
- Contrôler la précision avec les fonctions de dessin
- Création d'objets 2D
- Contraindre la géométrie avec des paramètres
- Modification des objets
- Création de notes, d'étiquettes et de lignes de repère
- Objets de cote
- Ajout de hachures, de remplissages, des tables et de nuages de révision
- Définition et référencement des blocs
- Référence à des fichiers et données externes
- Extraction et liaison de données
- Modélisation et visualisation d'objets 3D
- Dessins de présentation et de sortie
- Collaboration avec d'autres utilisateurs

Ces manuels ont été élaborés par AutoCAD-GRATUIT.com

Correction des erreurs

Il existe plusieurs méthodes pour revenir sur les opérations effectuées.

Annulation d'une seule opération

La méthode la plus simple pour annuler une seule action consiste à utiliser la commande ANNULER ou U. De nombreuses commandes comportent leur propre option U d'annulation, qui permet de corriger les erreurs sans quitter la commande. Lorsque vous créez des lignes et des polygones, par exemple, entrez **u** pour annuler le dernier segment.

Remarque : Par défaut, la commande ANNULER est définie pour combiner des commandes consécutives de panoramique et de zoom en une seule opération lorsque vous annulez ou rétablissez une action. Cependant, les commandes de panoramique et de zoom lancées à partir du menu n'opèrent pas conjointement et effectuent toujours des actions distinctes.

Annulations de plusieurs opérations à la fois

Utilisez l'option Marque de la commande ANNULER pour marquer une opération pendant votre travail. Vous pouvez alors utiliser l'option Retour de la commande ANNULER pour revenir sur toutes les opérations effectuées après l'utilisation de l'option Marque. Utilisez les options Début et Fin de la commande ANNULER pour définir un ensemble d'actions à traiter comme groupe.

Vous pouvez également annuler plusieurs opérations à la fois à l'aide de la liste déroulante Annuler de la barre d'outils Standard.

Inversion de l'effet de la commande Annuler

Vous pouvez inverser l'effet d'une commande U ou ANNULER en utilisant RETABLIR juste après U ou ANNULER.

Vous avez également la possibilité de rétablir plusieurs opérations à la fois à l'aide de la liste déroulante Rétablir de la barre d'outils Standard.

Effacement d'objets

Vous pouvez effacer tous les objets que vous dessinez. Si vous effacez un objet par inadvertance, utilisez les commandes ANNULER ou REPRISE pour le restaurer.

Annulation d'une commande

Vous pouvez annuler une commande sans l'exécuter, en appuyant sur ECHAP.

Pour supprimer des doublons



1. Cliquez sur l'onglet Début ➤ le groupe de fonctions Modifier ➤ Supprimer les doublons.
2. A l'invite de sélection des objets, utilisez une méthode de sélection d'objets afin de sélectionner des objets.
3. Appuyez sur Entrée.
4. Facultatif :
 - Spécifiez une valeur de tolérance.
 - Sélectionnez les propriétés à ignorer lors de la comparaison des objets.
 - Définissez des options supplémentaires afin d'optimiser les segments de polyligne, de regrouper des objets ou encore de conserver l'associativité.

Pour effacer un objet



1. Cliquez sur l'onglet Début ➤ groupe de fonctions Modification ➤ Effacer.
2. A l'invite Choix des objets, utilisez une méthode de sélection d'objets pour sélectionner les objets que vous voulez effacer ou entrez une option :
 - Entrez **d** (dernier) pour effacer le dernier objet dessiné.
 - Entrez **p** (Précédent) pour effacer le dernier jeu de sélection.
 - Entrez **tout** pour effacer tous les objets du dessin.
 - Entrez **?** pour afficher la liste de toutes les méthodes de sélection.
3. Appuyez sur Entrée pour mettre fin à la commande.

Pour restaurer le dernier objet effacé

- Sur la ligne de commande, entrez **REPRISE**.

Les derniers objets supprimés à l'aide de la commande EFFACER, BLOC ou WBLOC sont rétablis.

À propos de la purge des définitions de styles, des blocs et des calques non référencés

Vous pouvez nettoyer votre dessin en supprimant les éléments inutilisés, tels que les définitions de styles, les blocs et les calques non référencés.

Le terme *purge* est utilisé pour décrire la suppression d'une définition plutôt que l'effacement d'un objet. Par exemple, lorsque tous les objets utilisant un type de ligne en pointillés sont effacés, la définition du type de ligne est conservée dans le dessin. De la même façon, lorsque toutes les *références* de bloc associées à un appareil sont effacées, la *définition* de ce bloc d'appareil est conservée dans le dessin.

Un dessin comportant le moins de définitions non référencées possible s'ouvre, s'enregistre, utilise moins de mémoire et s'exécute plus rapidement. Par ailleurs, le fait de purger un dessin offre les avantages spécifiques suivants :

- La suppression de définitions de bloc non référencées peut permettre de réduire la taille d'un fichier de dessin de façon considérable.
- La suppression des calques non référencés permet de réduire l'encombrement dans le gestionnaire des propriétés des calques.
- La suppression des définitions de styles non référencées, telles que les styles de texte et de cote, permet également de réduire l'encombrement dans les boîtes de dialogue et palettes correspondantes.

Vous pouvez définir des exceptions de purge afin de maintenir des définitions standardisées pour les travaux futurs.

Déterminer pourquoi un élément ne peut pas être purgé

Dans certains cas, vous pouvez penser être en mesure de purger un élément, mais ne pas comprendre précisément pourquoi la boîte de dialogue Purger ne le permet pas. Voici la liste des principales raisons pour lesquelles un élément ne peut pas être purgé :

- Définitions permanentes, par exemple le calque 0 et toutes les définitions nommée Standard
- Styles ou définitions définis comme courants, notamment le calque courant
- Éléments référencés par un autre style ou une autre définition, par exemple un style de texte utilisé par un style de cote
- Éléments utilisés par ou imbriqués dans un bloc ou un bloc sans nom, par exemple un type de ligne utilisé dans une définition de bloc ou un bloc contenu dans un autre bloc
- Éléments situés sur un calque gelé et non visibles, ou figurant sur un calque verrouillé
- Éléments référencés par une Xréf attachée
- Éléments référencés dans l'espace papier sur un autre onglet de présentation

La boîte de dialogue Purger fournit tous les détails d'un élément et indique la raison pour laquelle vous ne pouvez pas le purger de votre dessin. Plus précisément, vous pouvez cliquer sur Rechercher les éléments non purgeables et examiner la section Détails pour y trouver les informations clés dont vous avez besoin. Le bouton Sélectionner des objets permet d'accéder à un objet de bloc non purgeable et de prendre les mesures appropriées pour le rendre purgeable.

La boîte de dialogue Purger permet également d'obtenir un aperçu miniature de l'élément sélectionné dans le volet de l'arborescence en vue de bénéficier d'une représentation visuelle de l'élément.

Pour purger les blocs, les calques et les définitions de style

Utilisez la boîte de dialogue Purger pour supprimer les définitions de bloc, les groupes, les calques, les styles de cote, les types de ligne, les styles de texte, les matériaux et d'autres objets du dessin courant.

Pour purger des définitions de calques

1. Cliquez sur le bouton du menu de l'application  ➤ Utilitaires de dessin ➤ Purger. 
2. Choisissez l'une des méthodes suivantes pour purger des calques non référencés :
 - Pour purger tous les calques non référencés, choisissez Calques.
 - Pour purger des calques spécifiques, développez l'arborescence Calques. Sélectionnez ensuite les définitions de calques à purger.

Remarque : Si vous ne voulez pas confirmer chaque opération de purge, désactivez l'option Confirmer la suppression de chaque élément.

3. Cliquez sur Purger les éléments cochés.

Pour purger des définitions de bloc

1. Cliquez sur le bouton du menu de l'application  ➤ Utilitaires de dessin ➤ Purger. 
2. Pour purger les blocs, utilisez l'une des méthodes suivantes :
 - Pour purger tous les blocs non référencés, sélectionnez Blocs. Pour inclure des blocs imbriqués, sélectionnez Purger les éléments imbriqués.
 - Pour purger des blocs spécifiques, développez l'arborescence Blocs. Sélectionnez ensuite les définitions de blocs à purger.

Remarque : Si vous ne voulez pas confirmer chaque opération de purge, désactivez l'option Confirmer la suppression de chaque élément.

3. Cliquez sur Purger les éléments cochés.

Pour purger les définitions de style

1. Cliquez sur le bouton du menu de l'application  ➤ Utilitaires de dessin ➤ Purger. 
2. Pour purger des styles de texte ou d'autres styles non référencés, utilisez l'une des méthodes suivantes :
 - Pour purger tous les styles de texte non référencés, sélectionnez Styles de texte.
 - Pour purger des styles de texte spécifiques, développez l'arborescence Styles de texte. Sélectionnez ensuite les définitions de style de texte à purger.

Remarque : Si vous ne voulez pas confirmer chaque opération de purge, désactivez l'option Confirmer la suppression de chaque élément.

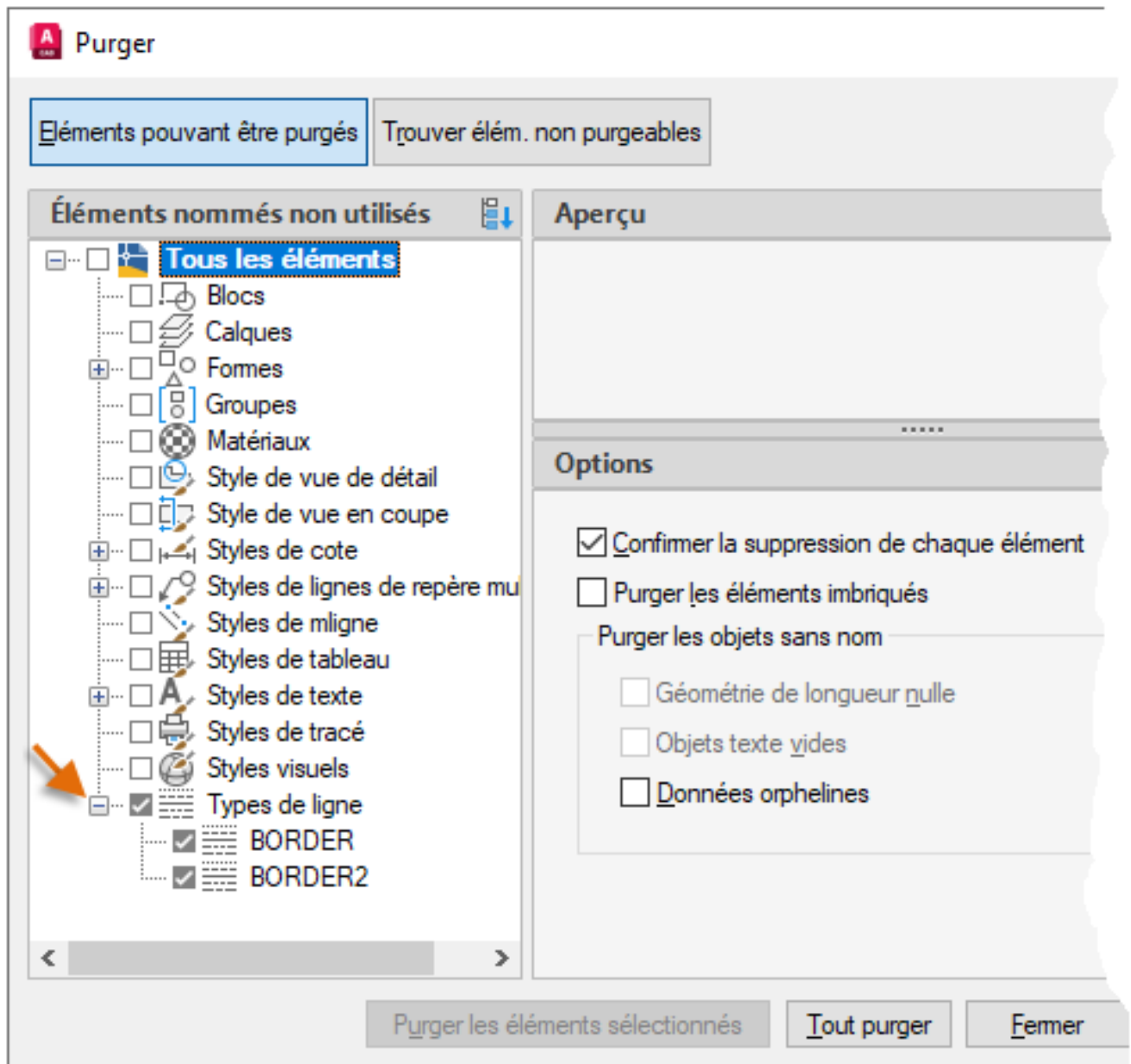
3. Cliquez sur Purger les éléments cochés.

Remarque : Si vous souhaitez purger un élément, mais que vous ne parvenez pas à trouver où l'article est utilisé, cliquez sur le bouton Rechercher les éléments non purgeables situé dans la partie supérieure de la boîte de dialogue Purger.

Pour purger des définitions de type de ligne non utilisées

La boîte de dialogue Purger permet de supprimer des définitions non référencées, notamment les types de ligne, du dessin courant.

1. Cliquez sur le bouton du menu de l'application  ► Utilitaires de dessin ► Purger. 
2. Pour purger des types de ligne non référencés, utilisez l'une des méthodes suivantes :
 - Pour purger tous les types de ligne non référencés, sélectionnez Types de ligne.
 - Pour purger certains types de ligne, développez l'arborescence Styles de lignes. Sélectionnez ensuite les définitions de types de ligne à purger.



3. Un message vous invite à confirmer chaque élément de la liste. Si vous ne voulez pas confirmer chaque opération, désactivez l'option Confirmer la suppression de chaque élément.
4. Cliquez sur Purger.

Remarque : Si vous souhaitez purger un élément, mais que vous ne parvenez pas à trouver où l'article est utilisé, cliquez sur le bouton Rechercher les éléments non purgeables situé dans la partie supérieure de la boîte de dialogue Purger.

Pour rechercher des blocs non purgeables

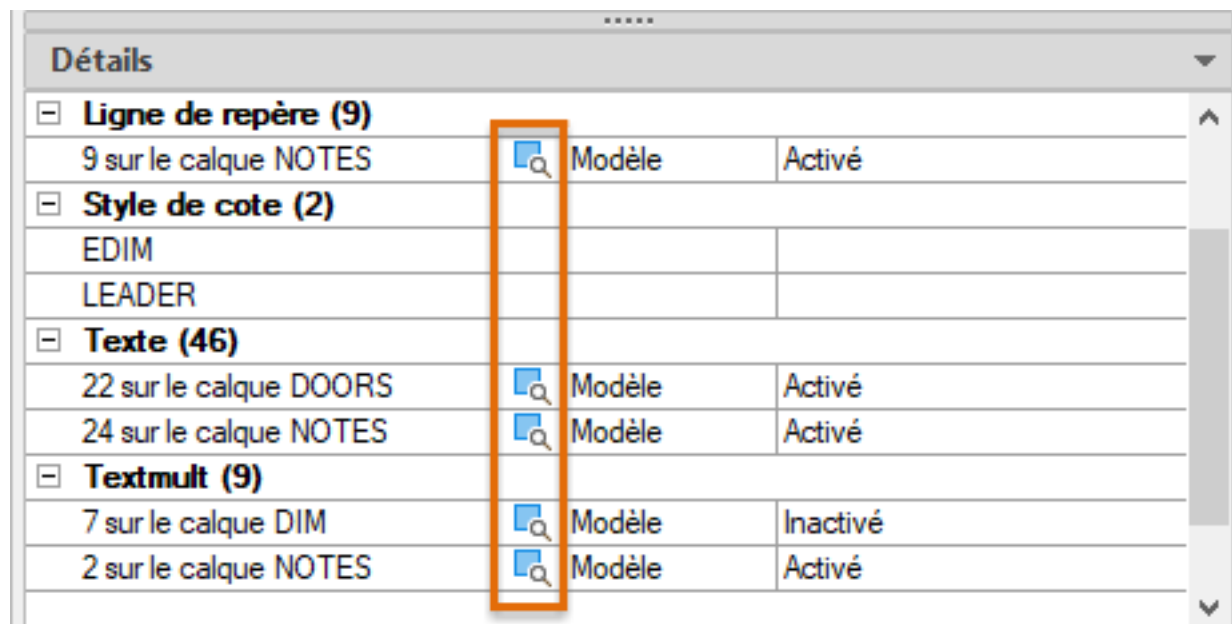
Vous pouvez afficher un aperçu et localiser les références des blocs ne pouvant pas être purgés du dessin courant.



1. Cliquez sur le bouton du menu de l'application ► Utilitaires de dessin ► Purger.
2. Dans la boîte de dialogue Purger, cliquez sur le bouton Rechercher les éléments non purgeables, si nécessaire.

Remarque : Sinon, le bouton Rechercher les éléments non purgeables figure dans le ruban, dans l'onglet Gérer et dans le groupe de fonctions Nettoyage.

3. Dans le volet gauche, développez l'arborescence pour Blocs.
4. Dans l'arborescence, sélectionnez une définition de bloc à prévisualiser et localiser dans le dessin courant.
5. Sous Détails dans le volet de droite, cliquez sur Sélectionner des objets.



La boîte de dialogue se ferme, les références de blocs spécifiées sont toutes sélectionnées et un zoom est automatiquement appliqué au dessin afin de les inclure toutes.

Remarque : Si une référence de bloc se trouve sur un calque gelé ou désactivé, lorsque vous cliquez sur Sélectionner des objets, une boîte de dialogue de tâche s'affiche et vous offre la possibilité de libérer et d'activer le calque des références de blocs non purgeables.

Pour purger des styles de ligne DGN inutiles

L'option Données non référencées permet de supprimer les styles de ligne DGN inutilisés du dessin courant.

Dans certains cas, l'importation de fichiers DGN peut avoir pour conséquence un fichier de dessin volumineux en raison d'un grand nombre de styles de ligne DGN non référencés.

14- Suppression d'objets et de segments d'objets

Ces données peuvent s'étendre aux fichiers non affectés si les données fichier du dessin concerné sont copiées dans un autre fichier de dessin. Il se peut aussi que vous rencontriez d'autres problèmes tels qu'un retard du curseur lorsque vous sélectionnez des annotations comme du texte et des cotes, des problèmes de copier-coller et un temps d'ouverture du fichier de dessin trop long.

1. Cliquez sur le bouton du menu de l'application  ► Utilitaires de dessin ► Purger. 
2. Dans la boîte de dialogue Purger, sélectionnez Données non référencées.
3. Cliquez sur Purger les éléments cochés, Tout purger ou Fermer pour purger les styles de ligne DGN inutiles.

Remarque : Pour des raisons de performances, il est préférable de laisser cette option désactivée, sauf si vous savez qu'il existe des styles de ligne DGN non référencés dans le dessin.

Purger les données AEC invisibles

Utilisez la commande PURGEAECDATA pour supprimer les données AEC invisibles (objets personnalisés AutoCAD Architecture et AutoCAD Civil 3D) dans le dessin.

1. Sur la ligne de commande, entrez PURGEAECDATA.
2. Entrez Oui pour purger les données AEC invisibles.

Remarque :

- Installez AutoCAD Civil 3D Object Enabler pour purger les objets personnalisés Civil 3D.
- Utilisez la commande PURGER pour supprimer les objets nommés inutilisés, tels que les définitions de bloc, etc.

Commandes de purge du dessin en cours

Commandes

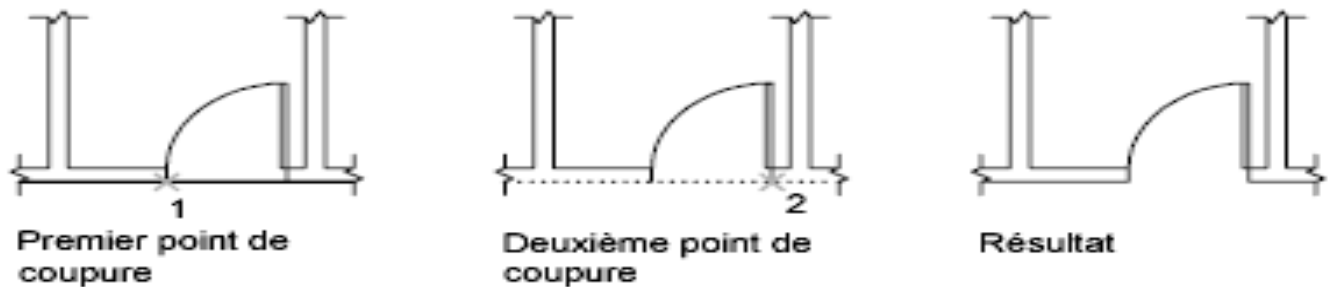
- FUSCALQUES (commande)
- PURGEAECDATA (commande)
- PURGER (commande)
- SUPCALQUE (commande)

A propos de la coupure et de la jonction d'objets

Vous pouvez couper un objet en deux et les séparer ou non par un espace. Vous pouvez également joindre des objets pour créer un objet unique ou plusieurs objets.

Coupure d'objets

Utilisez la commande COUPURE pour créer un espace dans un objet, créant ainsi deux objets séparés par un espace. La commande COUPURE est souvent utilisée pour créer un espace destiné à insérer un bloc ou un texte.



Vous pouvez créer des coupures dans la plupart des objets géométriques, sauf les blocs, les multilignes et les régions. Une autre méthode consiste à utiliser la commande DECOMPOS sur ces types d'objets et à créer des coupures dans la géométrie dissociée.

Pour couper un objet tel qu'une ligne, un arc ou une polyligne ouverte sur un point précis sans créer d'espace, utilisez la commande COUPUREAUPOINT.

Jonction d'objets

Utilisez la commande JOINDRE pour combiner les lignes, les arcs, les arcs elliptiques, les polygones, les polygones 3D, les splines et les hélices à leurs extrémités pour former un unique objet.

Remarque : Les hélices ne sont pas disponibles dans AutoCAD LT.

Le résultat de l'opération de jonction varie en fonction des objets sélectionnés. Usages typiques :

- Remplacement de deux lignes colinéaires par une ligne unique.
- Fermeture de l'espacement d'une ligne qui provient d'une coupure.
- Transformation d'un arc en cercle ou d'un arc elliptique en ellipse. Pour accéder à l'option Fermer, sélectionnez un arc unique ou un arc elliptique.
- Combinaison de plusieurs polygones longues dans une carte topographique.
- Jonction de deux splines, en laissant un point de rebroussement entre elles.

En général, la jonction des objets qui se touchent bout à bout, mais qui ne sont pas dans le même plan, génère des splines et de polygones 3D.

Remarque : Vous pouvez également utiliser l'option Joindre de la commande PEDIT pour combiner une série de lignes, d'arcs et de polygones en une seule polygone

Pour joindre des objets

1. Cliquez sur l'onglet Début ➤ le groupe de fonctions Modification ➤ Joindre. 
2. Sélectionnez un objet ou plusieurs objets source à attacher.
3. Les arcs, les arcs elliptiques, les lignes, les polygones, les polygones 3D et les splines font partie des objets valides.

Pour joindre des polygones, des splines, des lignes et des arcs en une seule polygone

1. Cliquez sur l'onglet Début ➤ Modification ➤ Editer polygone 
2. Sélectionnez une polygone, une spline, une ligne ou un arc à modifier. Si vous avez sélectionné une spline, une ligne ou un arc, appuyez sur Entrée pour convertir l'objet sélectionné en polygone.
3. Entrez j (Joindre).
4. Sélectionnez une ou plusieurs polygones, splines, lignes ou arcs qui sont situés de bout en bout.
5. Appuyez sur Entrée pour mettre fin à la commande.

Remarque :

- Les polygones lissés retrouvent leur forme originale lorsqu'elles sont jointes. Les polygones ne peuvent pas être jointes en Y.
- Si les propriétés de plusieurs objets liés pour former une polygone diffèrent, la polygone issue de l'opération hérite des propriétés du premier objet sélectionné.

Pour couper un objet

1. Cliquez sur l'onglet Début ➤ le groupe de fonctions Modification ➤ Couper. 
2. Sélectionnez l'objet que vous désirez couper.
Le point sélectionné sur l'objet constitue, par défaut, le premier point de coupure. Pour sélectionner deux autres points de coupure, entrez p (Premier) et indiquez le premier point.
3. Spécifiez le deuxième point de coupure.
Pour couper un objet sans créer d'espace, entrez @0,0 pour indiquer le premier point.

Commandes de suppression d'objets et de correction des erreurs

Commandes

- ANNULER (commande)
- COUPERPOINTBASE (commande)
- COUPERPRESS (commande)
- COUPURE (commande)
- COUPUREAUPOINT (commande)
- EFFACER (commande)
- EPURER (commande)
- FUSCALQUES (commande)
- JOINDRE (commande)
- MRETABLIR (commande)
- PURGEAECDATA (commande)
- PURGER (commande)
- REDESS (commande)
- REPRISE (commande)
- RETABLIR (commande)
- SUPCALQUE (commande)