



## LIBRECAD

Mise en route—Comprendre les calques

(03.05)

Aida Ejroushi

William Reynolds

Jared Koller

Hanan Charaf (traduction française)

## À PROPOS DE LIBRECAD

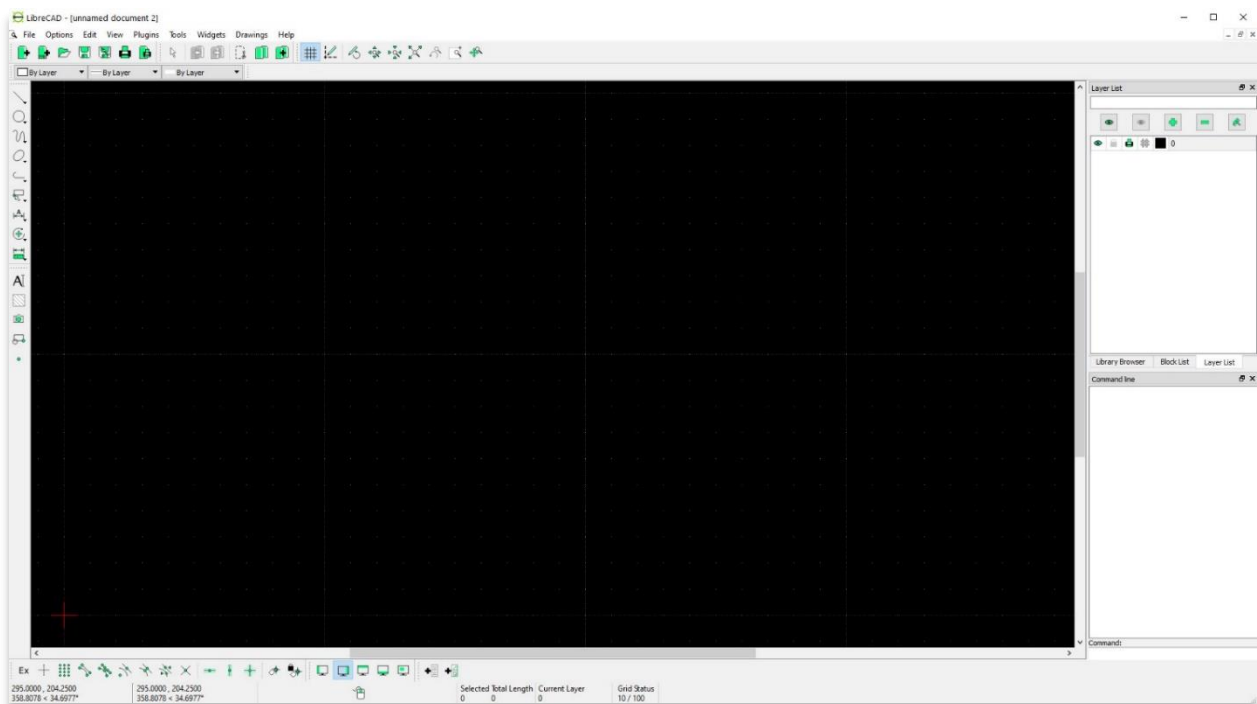
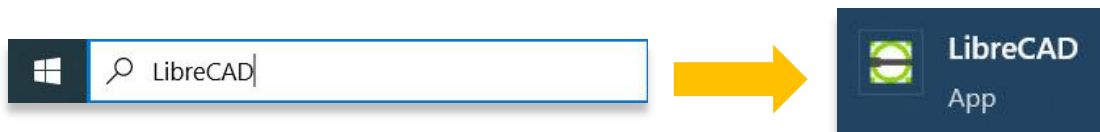
[LibreCAD](#) est une application gratuite de conception assistée par ordinateur (CAO) Open Source pour la conception 2D. [LibreCAD](#) fonctionne pour les systèmes d'exploitation Windows, Apple et Linux. La plupart de l'interface et des concepts sont analogues à AutoCAD, ce qui en facilite l'utilisation pour les utilisateurs ayant une expérience de ce type d'application de CAO commerciale. Le [support et la documentation](#) sont gratuits et proviennent d'une grande communauté dédiée formée d'utilisateurs, de contributeurs et de développeurs.

Ce tutoriel ASOR (03.05) explique comment démarrer avec LibreCAD en comprenant le fonctionnement des calques. Ce tutoriel se concentre sur les flux de travail courants dans les projets de préservation du patrimoine et n'est pas entièrement complet sur les capacités de LibreCAD dans d'autres professions et domaines d'études.

Pour une documentation plus détaillée sur LibreCAD, veuillez consulter le manuel d'utilisation du logiciel: <https://librecad.readthedocs.io/en/latest/>.

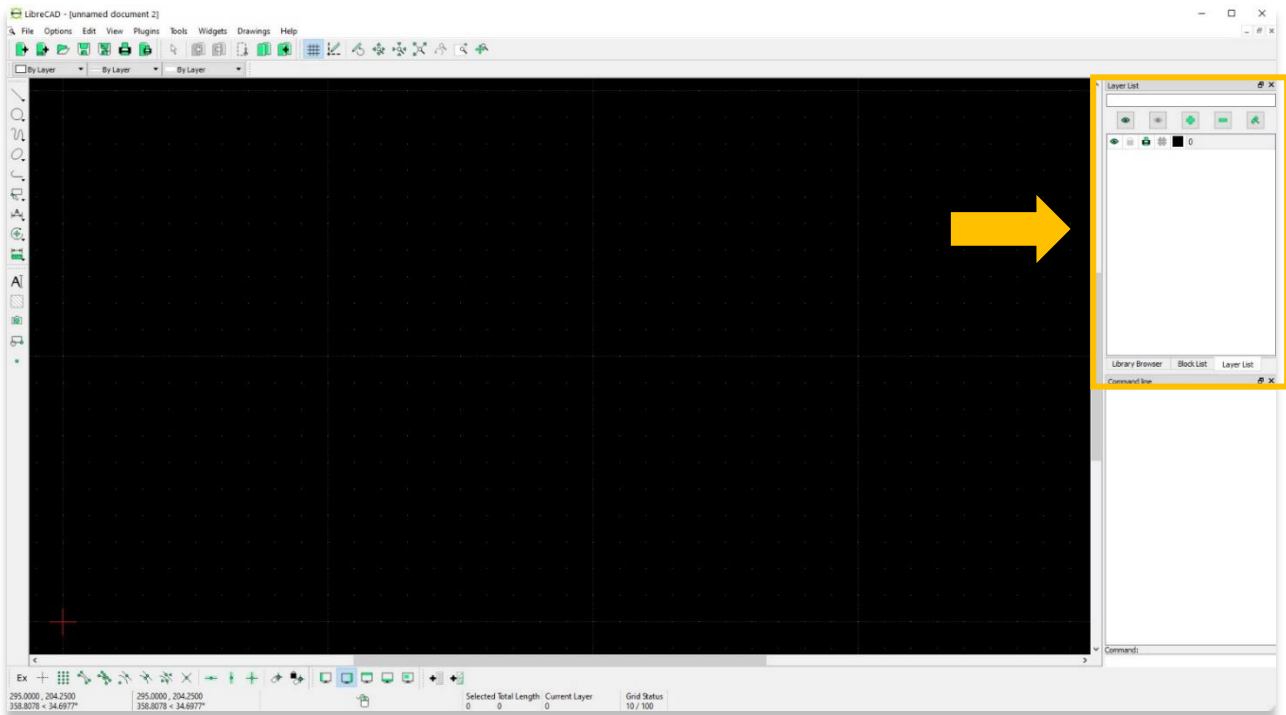
## OUVERTURE DE LIBRECAD

1. Pour ouvrir LibreCAD, recherchez le programme en tapant «LibreCAD» dans la fonction de recherche à l'échelle de votre ordinateur (coin inférieur gauche de votre écran). Cliquez sur l'application LibreCAD dans la fenêtre de vos programmes pour l'ouvrir.

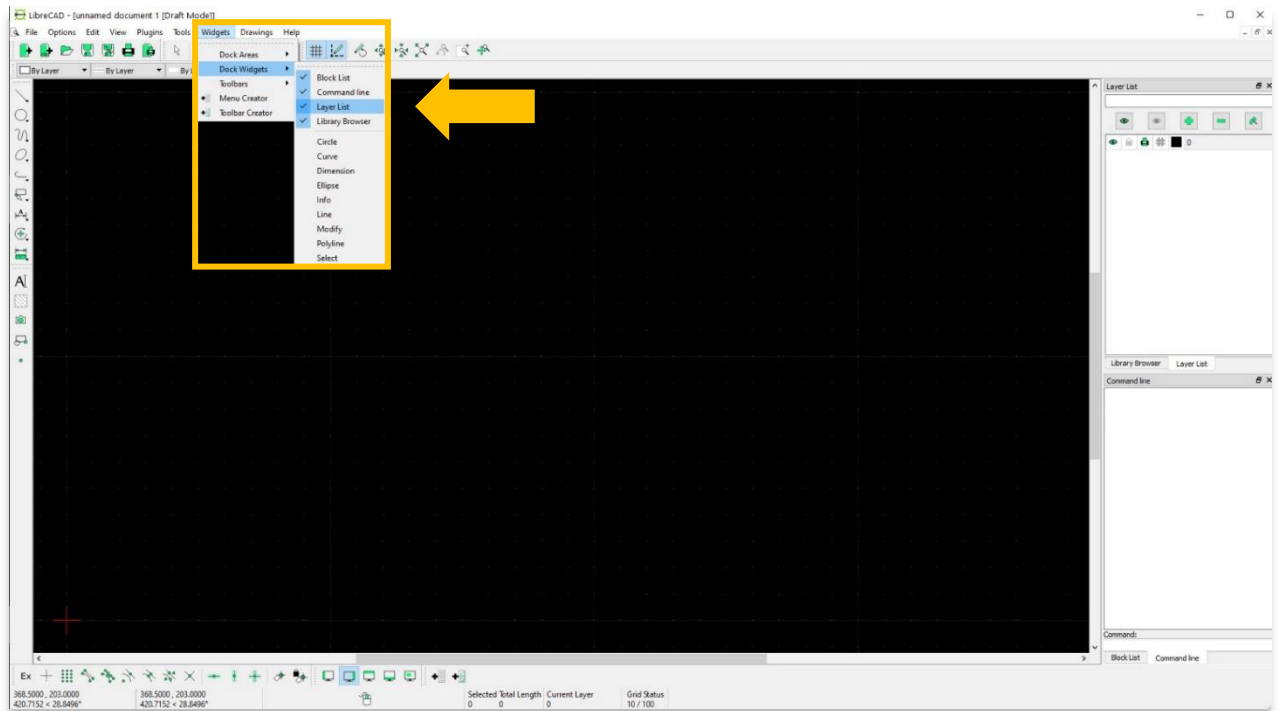


## COMPRENDRE LES CALQUES

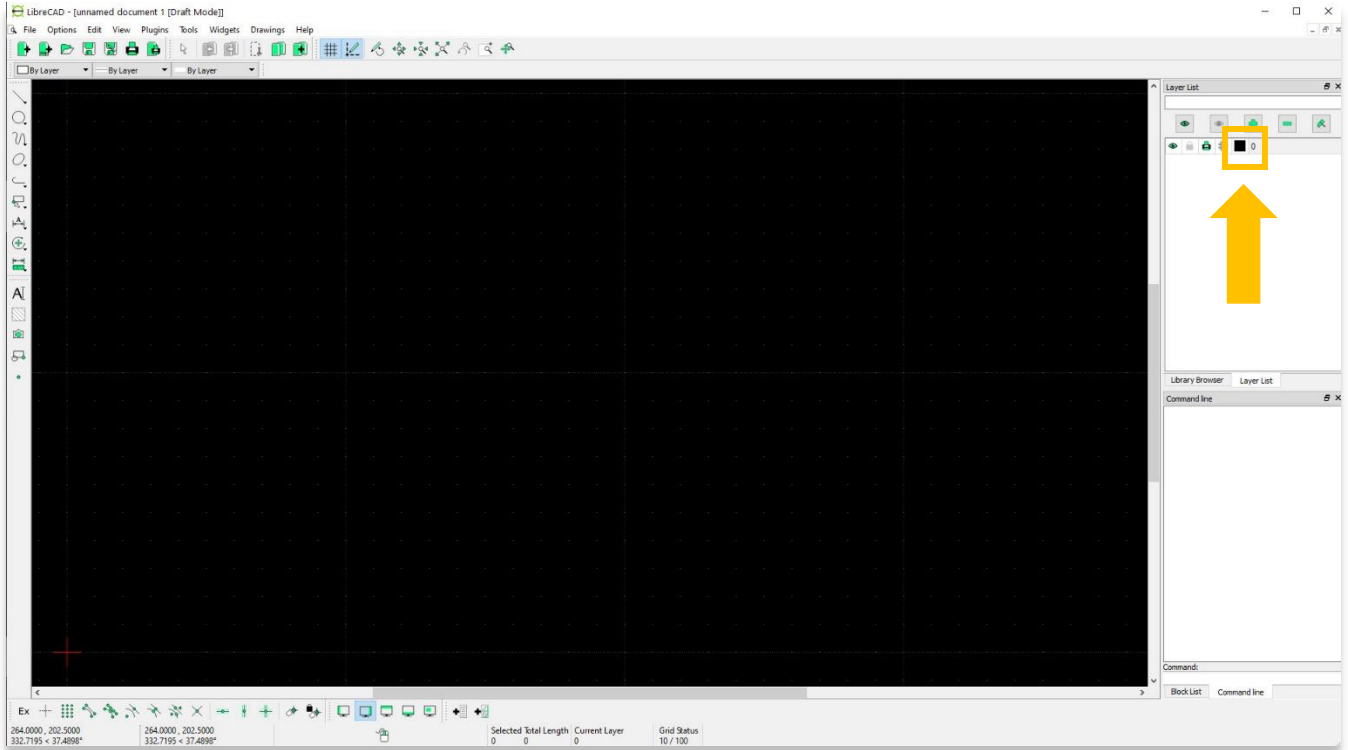
2. Le panneau **Liste des calques** est généralement situé sur le côté droit du programme lorsque vous ouvrez LibreCAD pour la première fois.



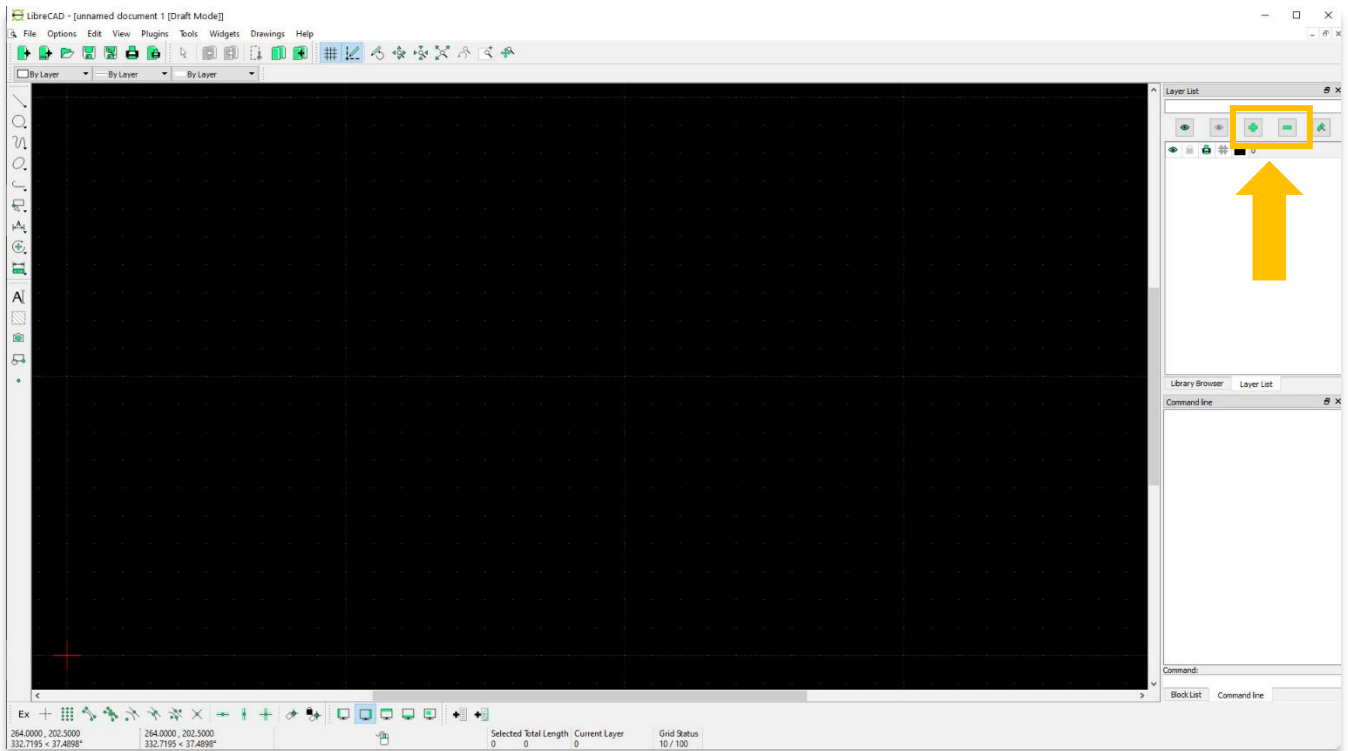
3. Si le panneau **Liste des calques** n'est pas visible, vous pouvez l'activer via **Widgets > Dock Widgets > Liste des calques**.



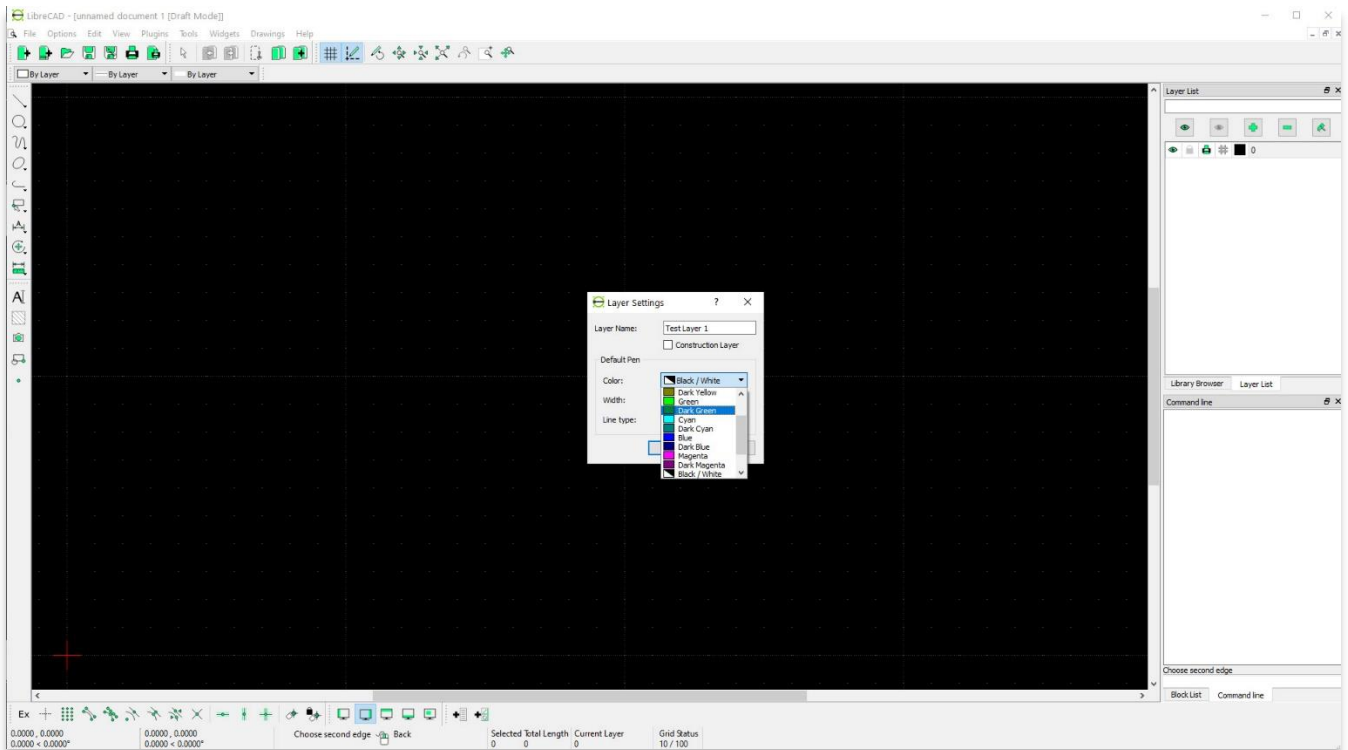
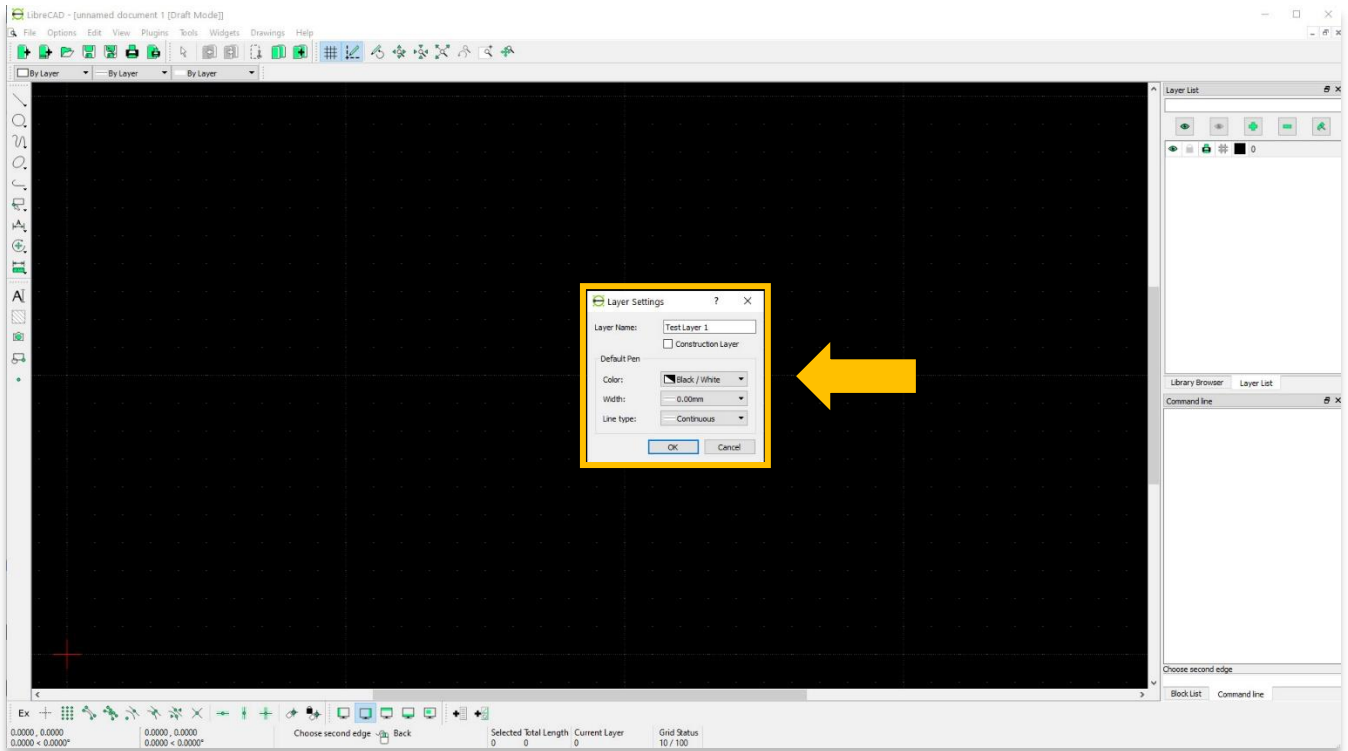
4. Chaque dessin commence par le Calque 0. Ce nom de calque ne peut pas être modifié.



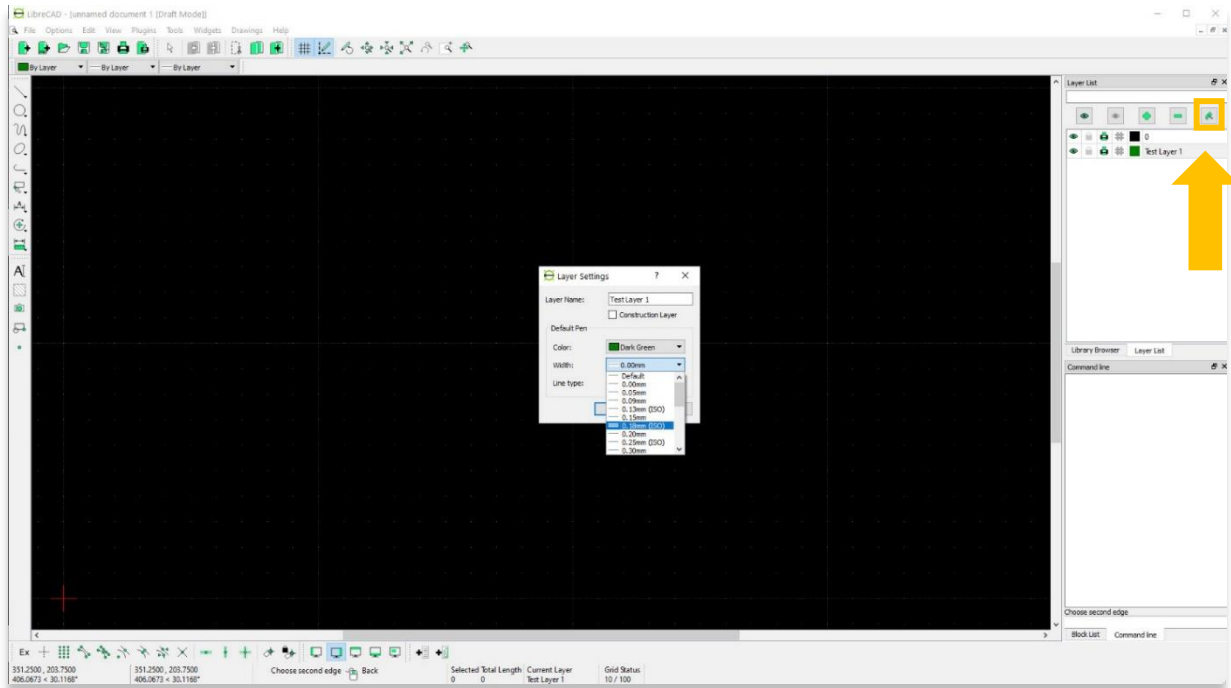
5. Vous pouvez créer un nouveau calque ou supprimer un calque à l'aide des boutons + et - dans le panneau Calque.



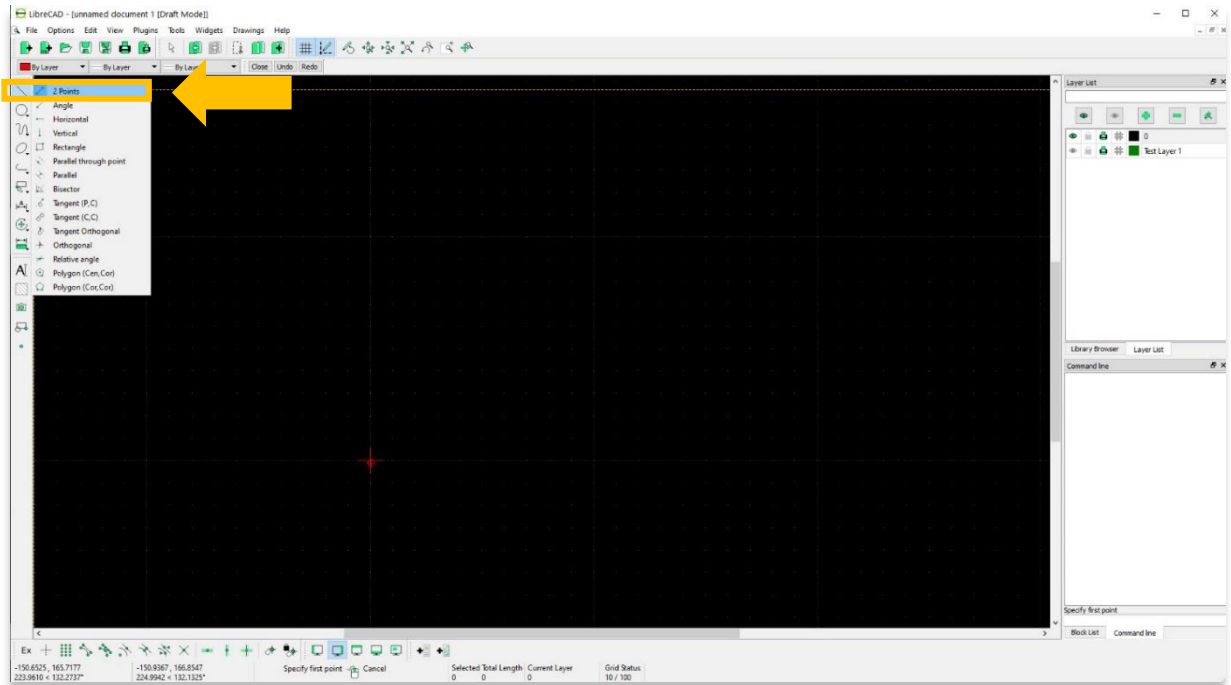
6. Vous pouvez modifier le nom du calque, la couleur du stylo, la largeur et le type de ligne. Les noms de calques sont particulièrement importants lorsqu'un projet comporte de nombreux calques. Cela vaut la peine de prendre le temps de concevoir un système de nommage des couches qui vous aidera à organiser vos informations.



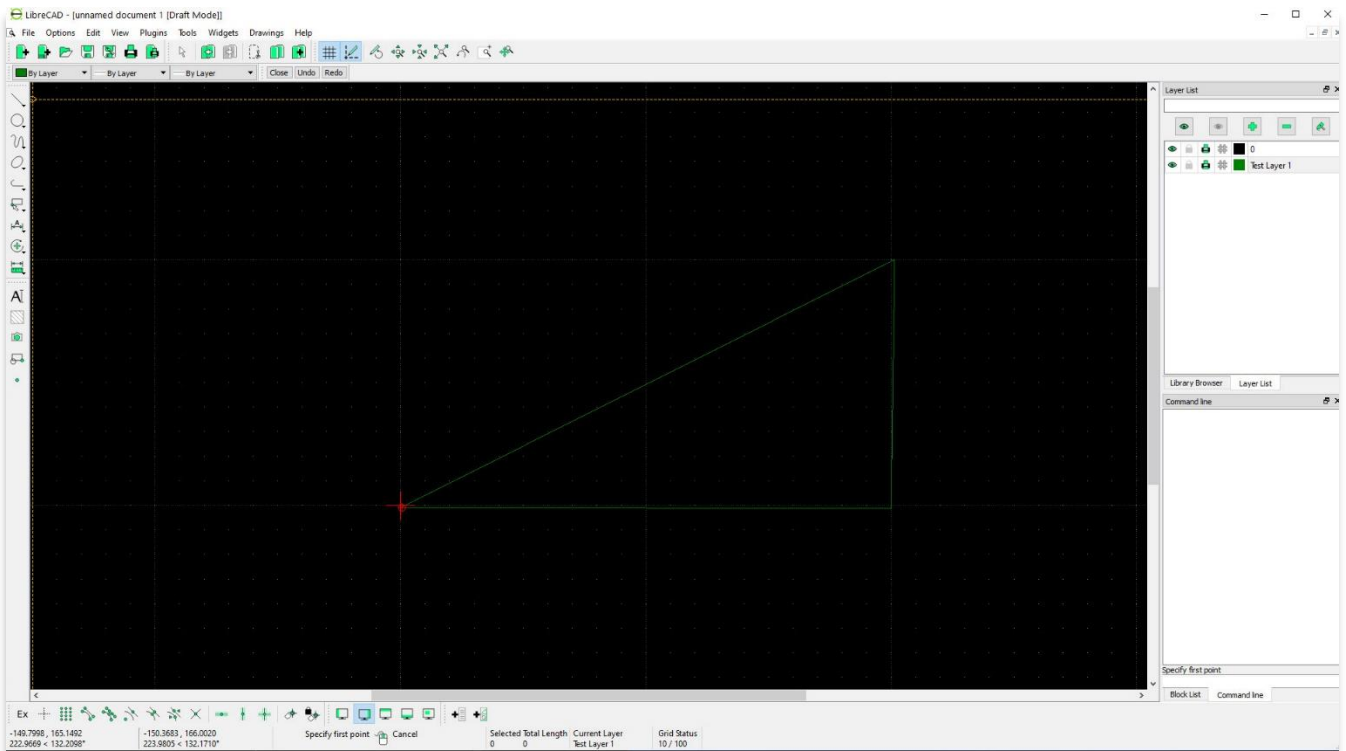
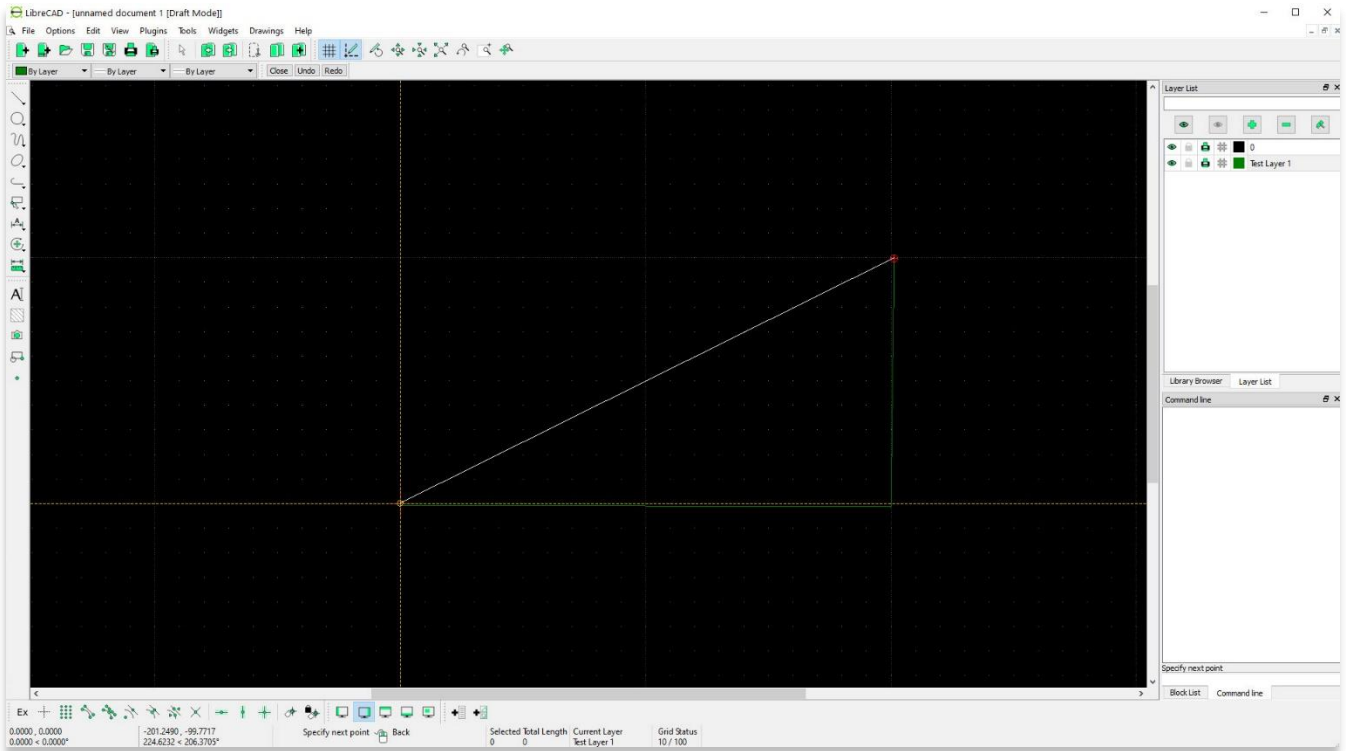
7. Pour renommer ou modifier un calque, cliquez sur le bouton **Modifier les attributs du calque/Renommer** dans le panneau Calques.



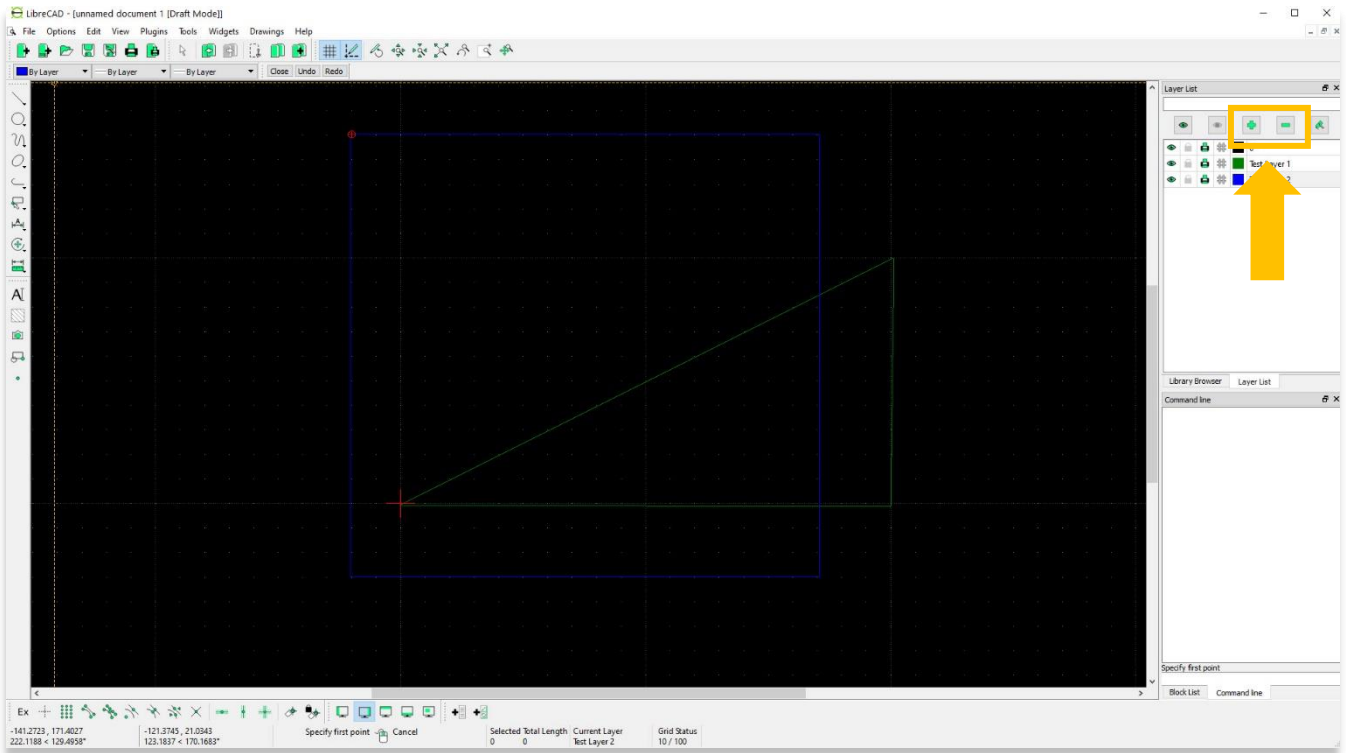
8. Tous les calques actuellement visibles dans un projet sont répertoriés dans le volet **Calques**. Les calques apparaîtront dans l'ordre dans lequel ils sont répertoriés. Par exemple, créez un triangle à l'aide de l'outil **Ligne à 2 points**. Assurez-vous d'avoir sélectionné **Calque Test 1**. Vous verrez que le dessin est en **vert foncé** en fonction des paramètres de style de stylo attribués à l'étape précédente. Si le stylo est blanc, vous avez peut-être sélectionné le calque **o**.



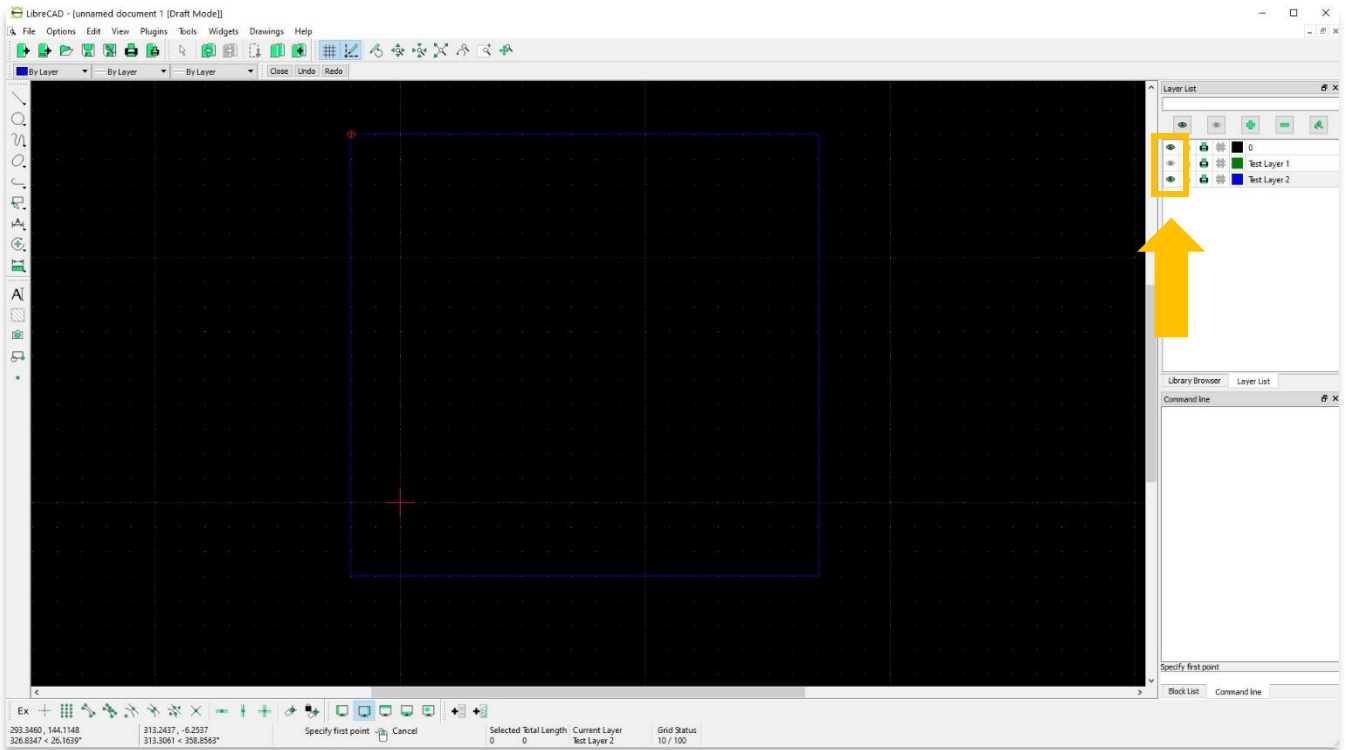
- Une fois que vous avez connecté les trois côtés du triangle, faites un clic droit sur votre souris pour terminer le dessin.



10. Créez un autre calque nommé Calque Test 2. Cette fois, dessinez un carré bleu dans ce calque.

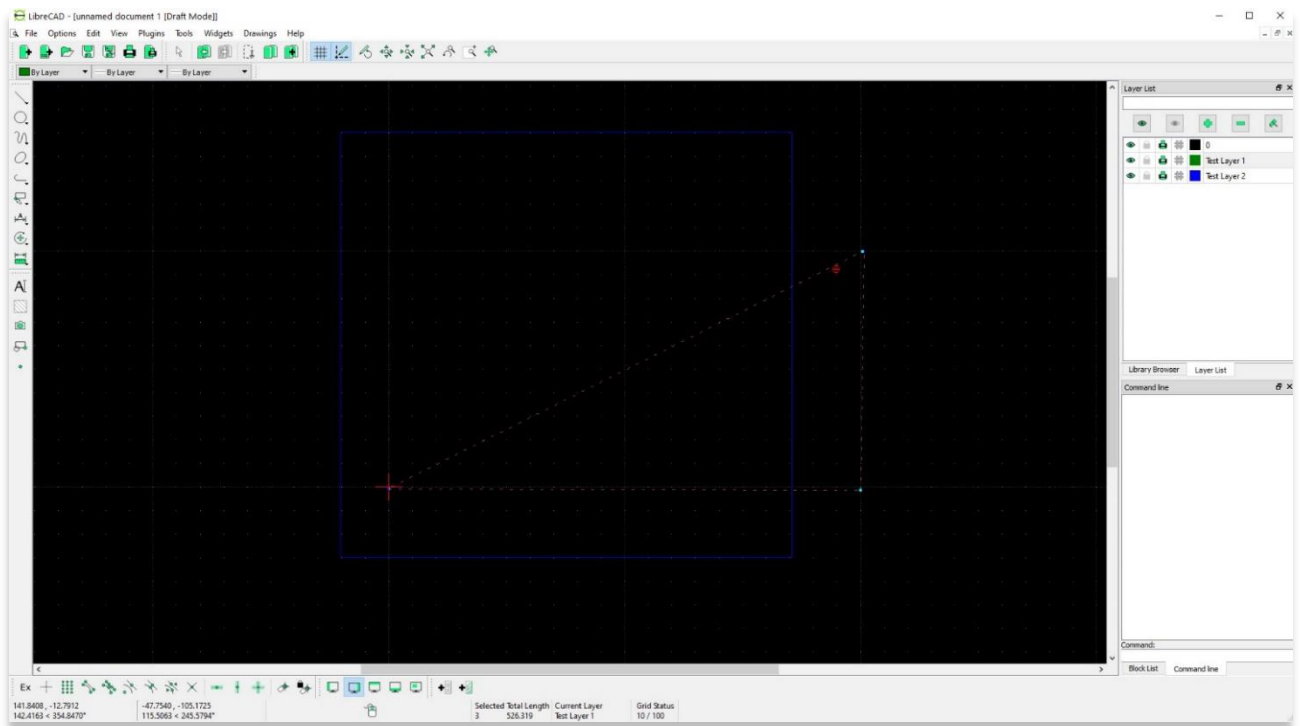
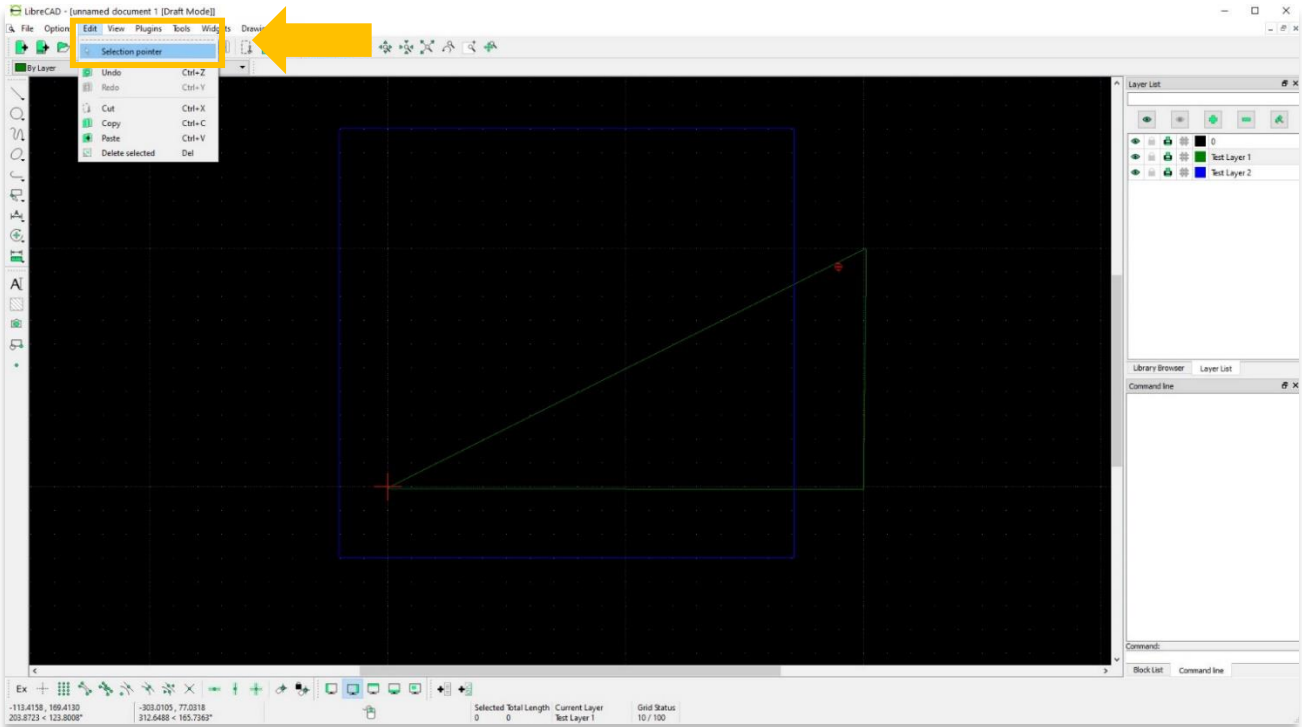


11. Les calques peuvent être désactivés en sélectionnant l'icône en forme d'œil à côté de chaque calque.

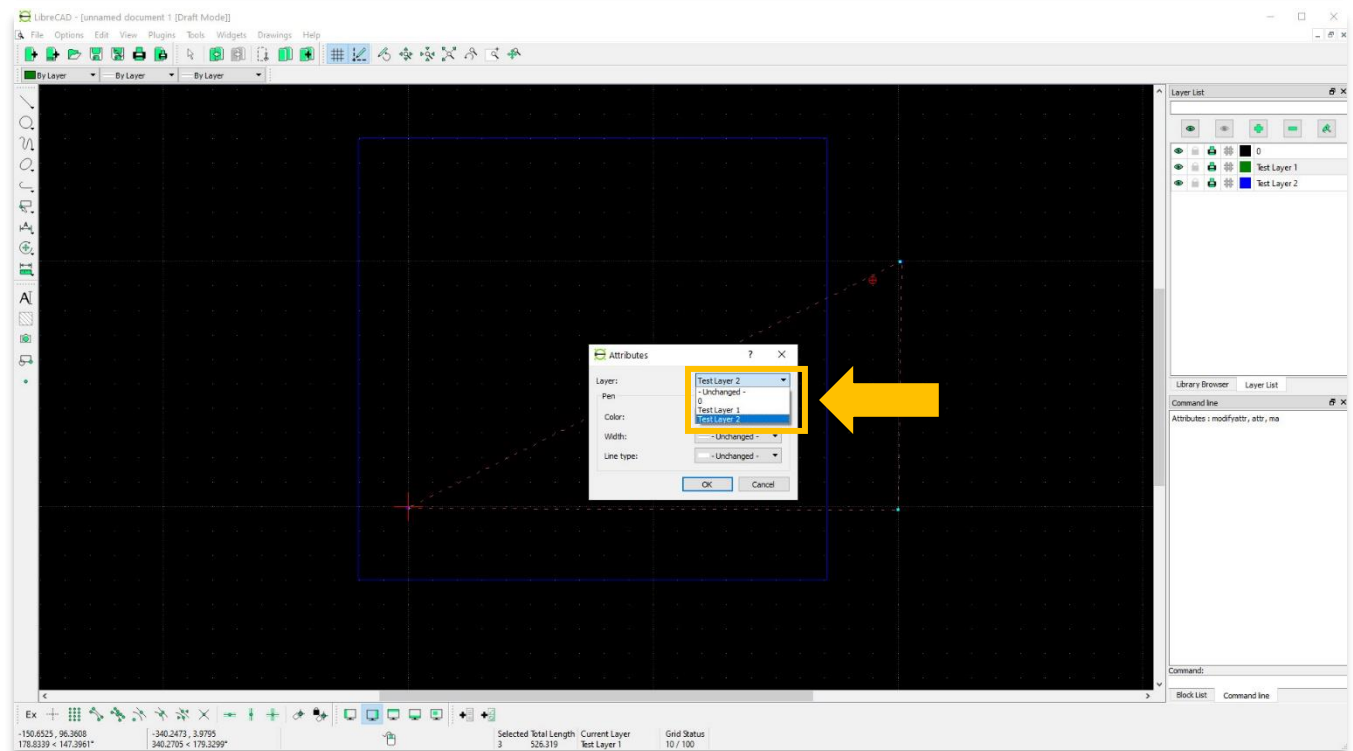
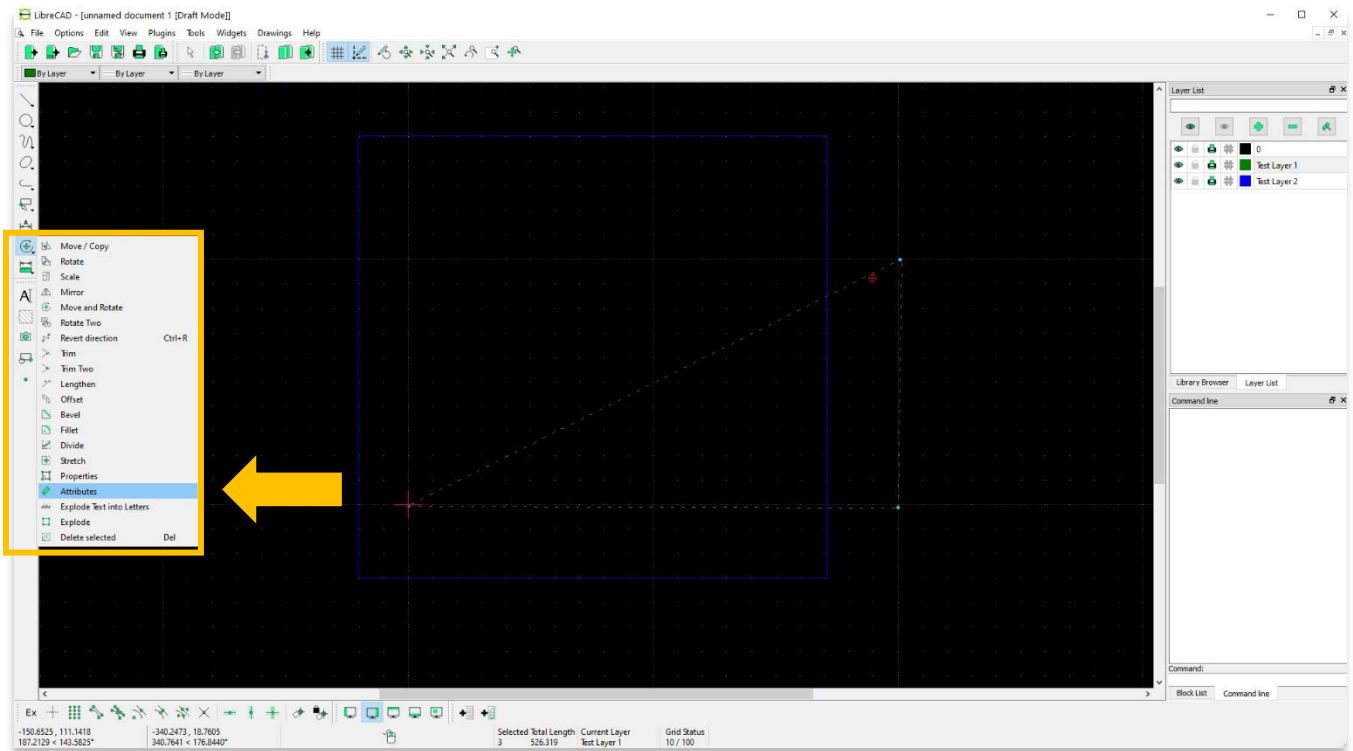




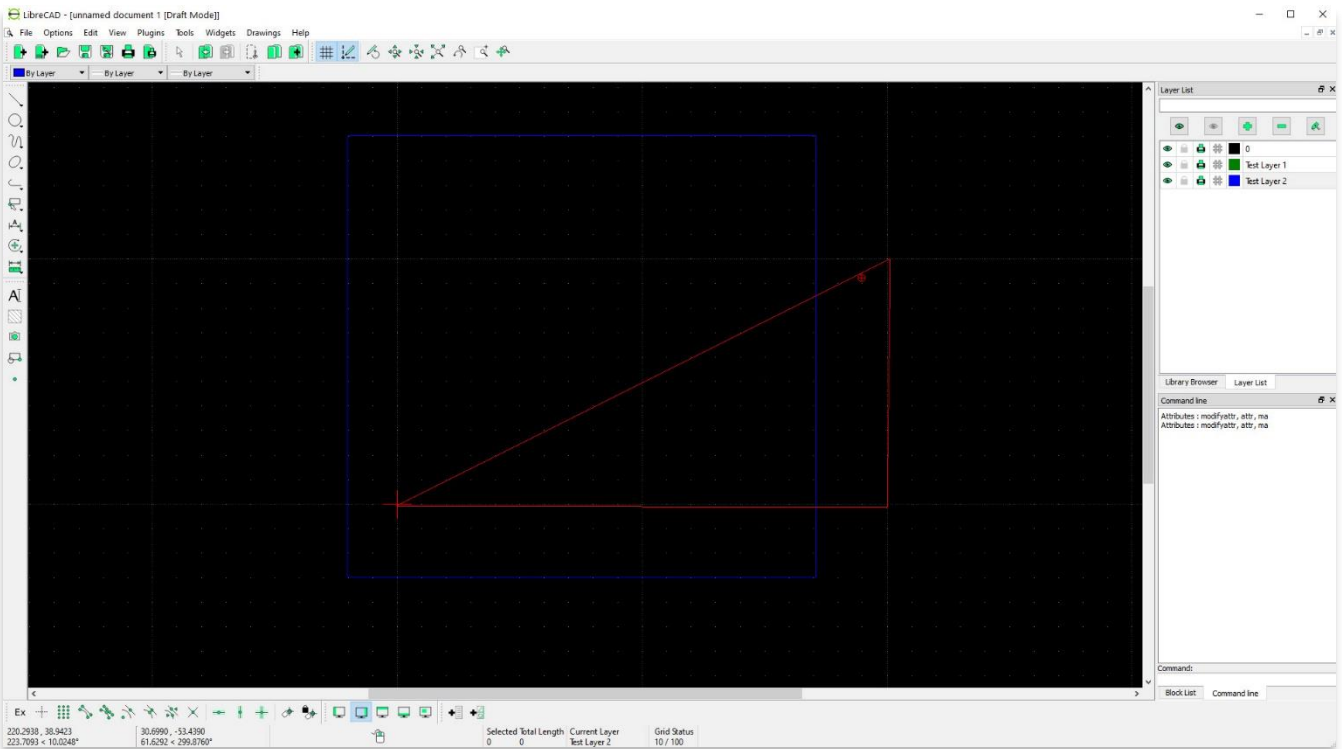
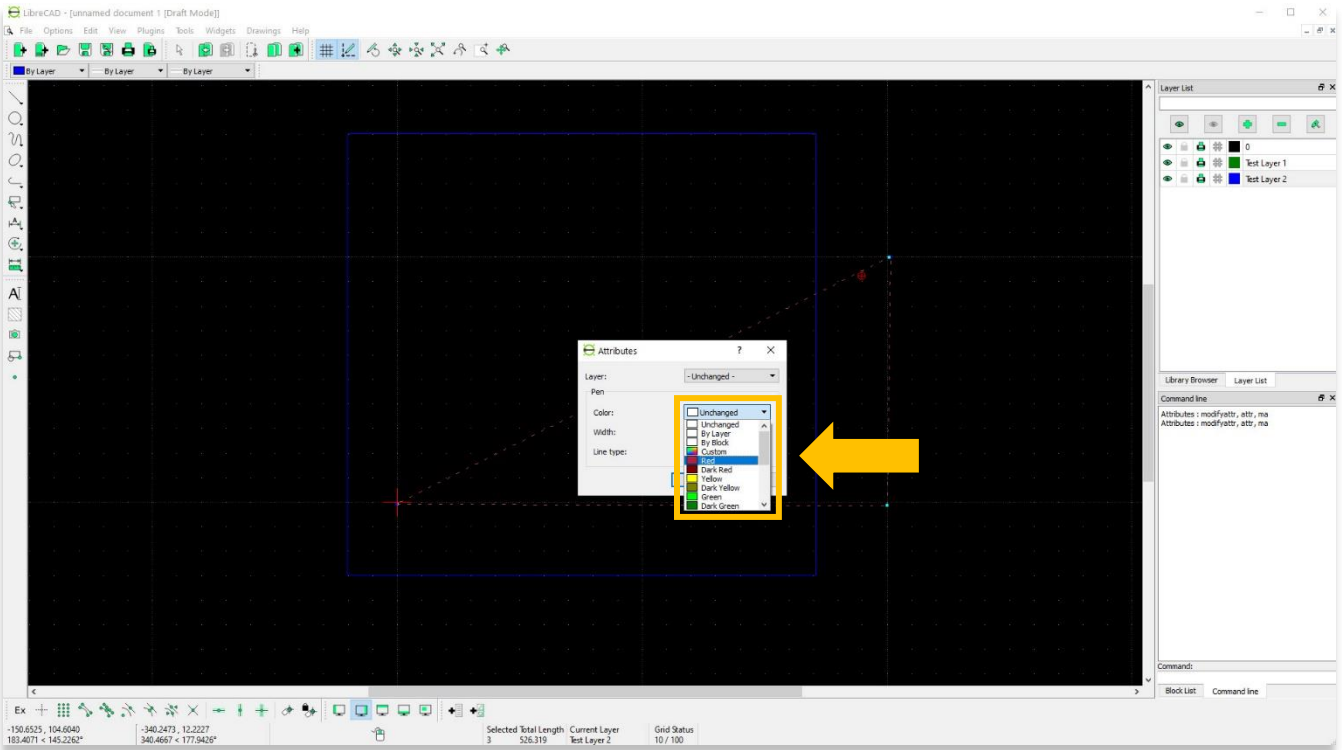
12. Les éléments des calques peuvent également être déplacés vers d'autres calques. Mettez d'abord en surbrillance le calque qui contient l'élément que vous souhaitez déplacer. Cliquez ensuite sur l'élément à l'aide du **pointeur de sélection** (dans ce cas, le **triangle vert** dans **Calque Test 1**). L'élément apparaîtra sous la forme d'une ligne pointillée lorsqu'il est sélectionné.



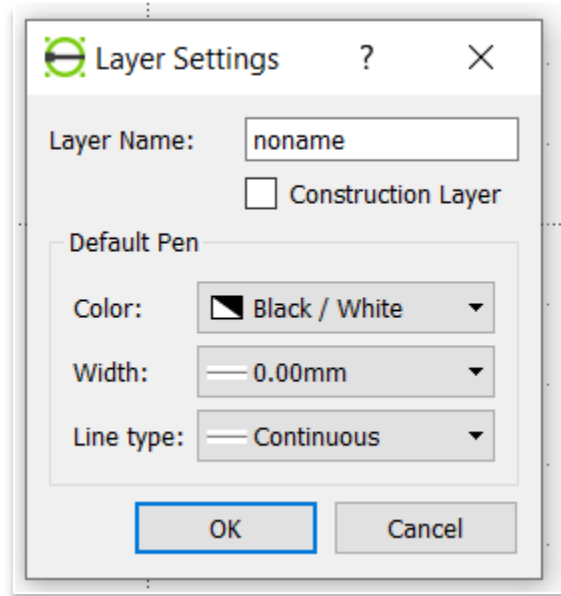
13. Sélectionnez **Attributs** dans la barre d'outils illustrée ci-dessous. Dans la fenêtre contextuelle **Attributs**, vous pouvez réaffecter l'élément **triangle vert** (actuellement dans le **calque test 1**) au **calque test 2**. Vous remarquerez que le triangle devient automatiquement **bleu** en fonction des paramètres de calque que vous avez créés à l'étape 10 de ce tutoriel.



14. Les éléments individuels d'un même calque peuvent avoir des attributs différents. Sélectionnez l'élément que vous souhaitez modifier, cliquez sur **Attributs** dans la barre d'outils ci-dessous. Dans la fenêtre contextuelle **Attributs**, vous pouvez réaffecter le même élément **triangle bleu** pour qu'il devienne **rouge**.



15. La décision de sélectionner l'épaisseur de ligne pour chaque calque doit être basée sur des considérations techniques car cela affectera l'apparence du dessin. Chaque épaisseur de ligne doit correspondre à l'épaisseur de ligne décidée dans la copie imprimée.



16. Selon les dessins architecturaux, les épaisseurs de ligne sont essentielles pour créer un langage graphique compréhensible pour chaque dessin. L'image ci-dessous montre l'utilisation de différentes couches dans lesquelles les épaisseurs de ligne peuvent également varier.



17. En plus de l'épaisseur de ligne, les types de ligne sont utilisés en fonction de la nécessité d'expliquer quelque chose dans le dessin imprimé résultant. Par exemple, l'utilisation de lignes continues est complètement différente de l'utilisation de lignes pointillées. Ces préférences sont basées sur la nécessité de créer un bon dessin technique.



**VOIR GRATUITEMENT TOUS LES TUTORIELS ASOR**

[asor.org/chi/chi-tutorials](https://www.asor.org/chi/chi-tutorials)