***LES HACHURES***

Les hachures permettent l’habillage de certaines parties de dessin. AutoCAD permet de créer

des hachures associatives ou non associatives. Les hachures associatives dépendent de leurs contours

et sont mises à jour lorsque ces derniers sont modifiés. Les hachures non associatives sont

indépendantes de leurs contours.

1. CRÉATION D’UN CONTOUR HACHURÉ.

Pour hachurer une zone :

􀁥􀁥 Choisissez l’option **HACHURES** de menu Dessin ou bien cliquez sur l’icône  de la barre

d’outils **Dessin**, ou encore tapez **FHACH** dans la ligne **Commande**. La boite de dialogue Hachures

s’ouvre avec deux anglets : Rapide et Avancées.

1.1. L’ANGLET RAPIDE

L'onglet Rapide pour travailler avec les motifs de hachures et créer rapidement des hachures.



Définit l'apparence du motif de hachure à appliquer.

**Type**

Définit le type de motif.

**Prédéfini**

Spécifie un motif AutoCAD prédéfini. Vous pouvez contrôler l'angle et l'échelle de tout motif

prédéfini. Pour les motifs prédéfinis ISO, vous pouvez aussi contrôler la largeur des plumes ISO.

**Défini par l'utilisateur**

Crée un motif de lignes basé sur le type de ligne courant du dessin. Vous pouvez contrôler l'angle et

l'espacement des lignes de votre motif utilisateur.

**Personnalisation**

Spécifie un motif défini dans tout fichier PAT personnalisé que vous avez ajouté au chemin de

recherche d'AutoCAD. Pour utiliser les motifs des fichiers acad.pat et acadiso.pat fournis, choisissez

Prédéfini. Vous pouvez contrôler l'angle et l'échelle de tout motif personnalisé.

**Motif**

Affiche la liste des motifs prédéfinis disponibles. Les six derniers motifs utilisés figurent en haut de la

liste. AutoCAD enregistre le motif sélectionné dans la variable système HPNAME. Cette option n'est

disponible que si Type a pour valeur Défini par l'utilisateur. Le bouton [...] affiche la boîte de dialogue

Palette de motifs de hachures, où vous pouvez afficher simultanément un aperçu de tous les motifs

prédéfinis, ce qui vous aide à faire votre choix.

**Témoin**

Affiche un aperçu du motif sélectionné. Vous pouvez cliquer sur le témoin pour afficher la boîte de

dialogue Palette de motifs de hachures

**Personnaliser motif**

Affiche la liste des motifs personnalisés disponibles. Les six derniers motifs utilisés figurent en haut de

la liste. Le bouton [...] affiche la boîte de dialogue Palette de motifs de hachures, où vous pouvez

afficher simultanément un aperçu de tous les motifs personnalisés, ce qui vous aide à faire votre choix.

**Angle**

Spécifie l'angle du motif de hachures par rapport à l'axe des X du SCU courant.

**Echelle**

Développe ou réduit un motif prédéfini ou personnalisé. Cette option n'est disponible que si Type a

pour valeur Prédéfini ou Personnalisation.

**Par rapport à l'espace papier**

Met à l'échelle le motif de hachure par rapport aux unités de l'espace papier. A l'aide de cette option,

vous pouvez facilement afficher des motifs de hachures selon une échelle appropriée à la présentation.

Cette option n'est accessible qu'à partir d'une présentation.

**Espacement**

Spécifie l'espacement des lignes d'un motif que vous définissez. Cette option n'est disponible que si

Type a pour valeur Défini par l'utilisateur.

**Largeur de plume ISO**

Met à l'échelle un motif prédéfini ISO en fonction de la largeur de plume que vous choisissez. Cette

option n'est disponible que si Type a pour valeur Prédéfini et que vous sélectionnez dans le champ

Motif un des motifs ISO disponibles.

1.2. L’ANGLET AVANCEES.

L'onglet Avancées pour personnaliser la création et les hachures des contours.



Définit la manière dont AutoCAD crée et hachure les contours.

**Style de détection d'Ilots**

Spécifie la méthode appliquée pour hachurer les objets dans le contour le plus externe. En l'absence de

contours internes, indiquer un style de détection d'îlots n'a aucun effet. Comme vous pouvez définir un

jeu précis de contours, il est souvent préférable d'utiliser le style Normal.

Les illustrations qui accompagnent chaque style montrent comment, dans chaque cas, AutoCAD

hachure un groupe de trois objets imbriqués.

**Normal**

Hachure vers l'intérieur à partir du contour extérieur. Si AutoCAD rencontre une intersection interne, il

désactive les hachures jusqu'à l'intersection suivante. Ainsi, les zones séparées de l'extérieur de la zone

hachurée par un nombre impair d'intersections seront hachurées, contrairement à celles séparées par un

nombre pair d'intersections. Vous pouvez également définir le style Normal en ajoutant (N) au nom du

motif dans la variable système HPNAME.

**Extérieur**

Hachure vers l'intérieur à partir du contour extérieur. AutoCAD désactive les hachures s'il détecte une

intersection interne et ne les réactive pas. Ce processus commençant à partir des deux extrémités de

chaque ligne de hachures, seul le niveau le plus externe de la structure sera hachuré et la structure

interne restera vide. Vous pouvez également définir le style Extérieur en ajoutant (O) au nom du motif

dans la variable système HPNAME.

**Ignorer**

Ignore tous les objets internes et les recouvre par le hachure. Vous pouvez également définir le style

Ignorer en ajoutant (I) au nom du motif dans la variable système HPNAME.

REMARQUE : Hachurer des courbes concaves avec les styles Extérieur et Ignorer peut engendrer des

irrégularités. Les options Normal, Extérieur et Ignorer sont également accessibles à partir d'un menu

contextuel que vous affichez en cliquant dans la zone de dessin avec le bouton droit du périphérique de

pointage quand vous spécifiez des points ou sélectionnez des objets pour définir vos contours.

**Type d'Objet**

Indique s'il faut conserver les contours en tant qu'objets et quel type d'objet leur appliquer.

**Retenir contours**

Ajoute les objets contour provisoires au dessin.

**Type d'Objet**

Détermine le type du nouvel objet contour. AutoCAD crée le contour sous forme d'une région ou d'une

polyligne. Cette option n'est disponible que si vous sélectionnez Retenir contours. Pour plus

d'informations sur les régions, voir la section "Création de régions," du chapitre 6, "Création d'objets,"

du Guide de l'utilisateur.

**Jeu de contours**

Définit le jeu d'objets qu'AutoCAD analyse quand il définit un contour à partir d'un point spécifié. Le

jeu de contours sélectionné n'a pas d'effet quand vous définissez un contour avec Sélectionner les

objets. Par défaut, quand vous définissez un contour avec Choisir les points, AutoCAD analyse tous les

objets visibles dans la fenêtre courante. En redéfinissant le jeu de contours, vous pouvez ignorer

certains objets pendant la définition des contours sans qu'il faille masquer ou supprimer ces objets.

Pour les dessins de grande taille, redéfinir le jeu de contours peut accélérer la création du contour,

AutoCAD examinant moins d'objets.

**Fenêtre courante**

Définit le jeu de contours à partir de tout ce qui est visible dans la fenêtre courante. Si vous

sélectionnez cette option lorsqu'un jeu est actif, vous supprimez ce dernier et utilisez tout objet visible

dans la fenêtre courante.

**Jeu existant**

Définit le jeu de contours à partir des objets que vous avez sélectionnés avec Nouveau. Si vous n'avez

pas créé de jeu de contours avec Nouveau, l'option Jeu existant n'est pas disponible.

**Nouveau**

Vous invitez à sélectionner les objets à partir desquels vous voulez créer le jeu de contours. Quand

vous choisissez cette option, la boîte de dialogue se ferme provisoirement et vous êtes invité à

sélectionner des objets. AutoCAD n'inclut que les objets hachurantes sélectionnés au moment de la

création du nouveau jeu. Il remplace tout jeu de contours existant par le nouveau. Si vous ne

sélectionnez aucun objet hachurante, AutoCAD conserve le jeu actif. Jusqu'à ce que vous quittiez

FHACH ou créiez un nouveau jeu de contours, AutoCAD ignore les objets qui n'existent pas dans le

jeu de contours quand vous définissez les contours avec Choisir les points.

**Méthode de détection d'îlots**

Détermine si les objets contenus dans le contour le plus externe servent d'objets contour. Ces objets

internes sont appelés îlots.

**Inondation**

Traite les îlots comme des objets contour.

**Lancer de rayons**

Trace une ligne du point spécifié jusqu'à l'objet le plus proche, puis dessine le contour dans le sens

trigonométrique ; les îlots ne sont donc pas considérés comme des objets contour.

Dans la ligne **Commande,** tapez **HACHURES** . AutoCAD vous demande de Spécifiez le nom de

modèle de hachures ou bien choisissez parmi les options suivant :

􀃎􀃎 **?** : AutoCAD vous invite à choisir le modèle standard

􀃎􀃎 **Solide** : Option directe de hachure, définie par défaut.

􀃎􀃎 **Utilisateur** : 􀃎􀃎Spécifiez l’angle inclinant

􀃎􀃎Spécifiez la distance entre les lignes

􀃎􀃎Entrez Oui ou Non pour double hachures.

􀃎􀃎Choisissez les objets à hachurer et validez.

Remarque, si vous entrez **–FHACH**, vous travaillez en ligne commande.