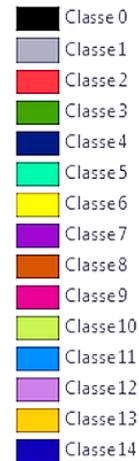


Attribution de couleurs similaires à celles des classes dans les dessins d'une affaire.

Cadre : une affaire construite en multi-utilisateurs, chaque utilisateur ayant sa couleur de classe pour modéliser sa partie.

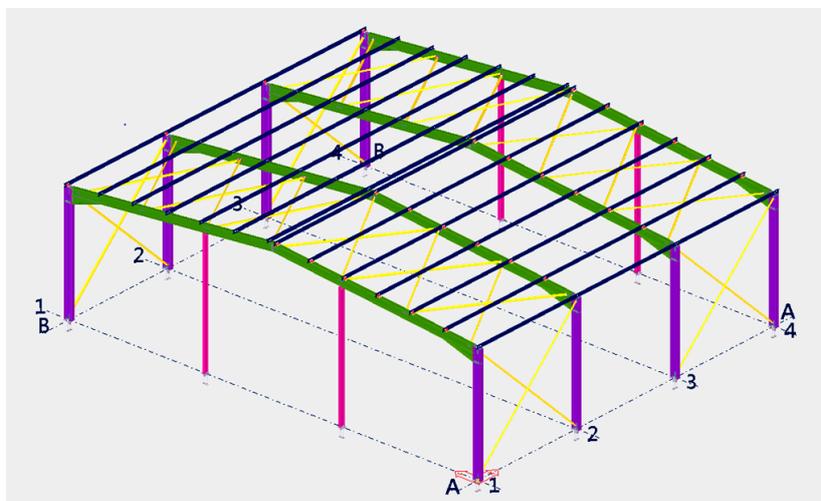
Nous parlons de couleurs « similaires » car il n'y a pas encore de correspondance directe entre la palette des couleurs de remplissage des pièces d'un dessin avec les couleurs de classe choisies dans le modèle.

Nous vous conseillons de garder à votre disposition la palette de classe du modèle pour choisir les couleurs de remplissage correspondantes.

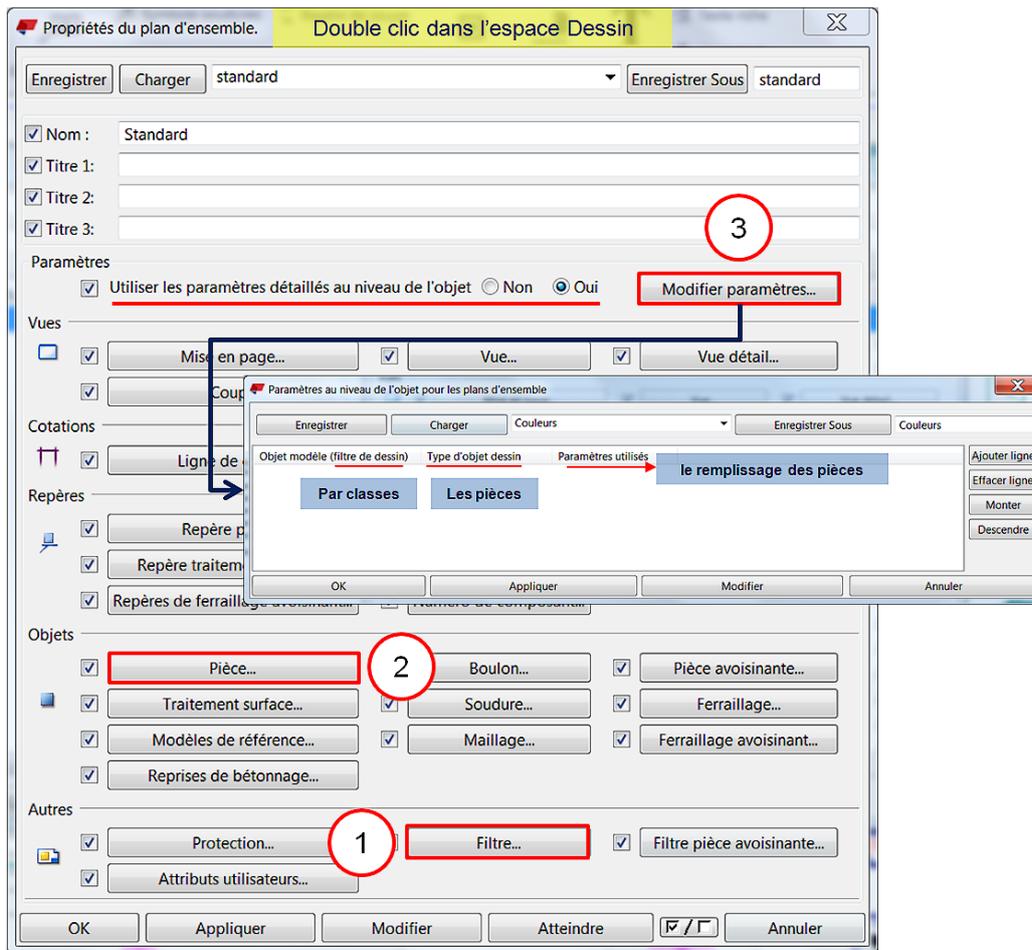


Distribution des classes en fonction des participants et de certaines pièces communes

Nom du filtre	Noms des pièces	Classe	Couleur
Classe_Etudiant_1	PANNE	4	Bleu
Classe_Etudiant_2	POTEAU	7	Violet
Classe_Etudiant_3	POTELET	9	Rose
Classe_Etudiant_4	ARBA JARRET	3	Vert
Classe_Etudiant_5	CVT	6	Jaune
Classe_PLATINE_RAIDISSEUR	TOLE	1	Gris
Classe_GOUSSET	GOUSSET	2	Rouge
Classe_ECHANTIGOLES	ECHANTIGNOLE	2	Rouge



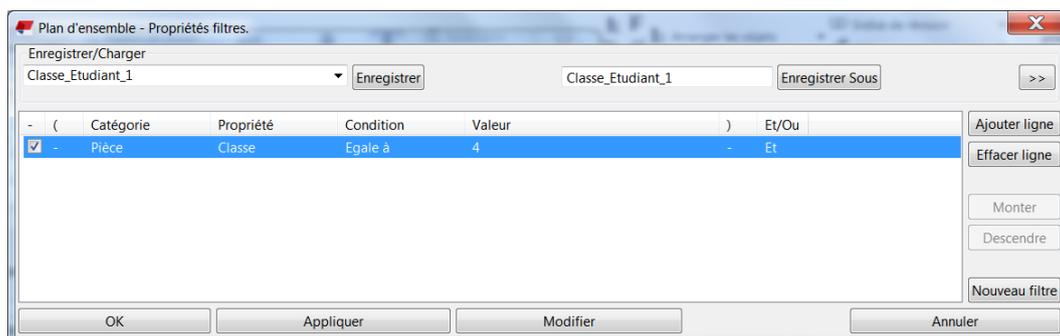
L'opération va consister à modifier les paramètres (*le remplissage*) au niveau des objets (*les pièces de chaque dessinateur*) dans les filtres définis à partir des classes (*de chacun des dessinateurs*).



1 DÉFINITION DES FILTRES par Classes et par Noms

Pour chaque dessinateur ou pièce, définissez un filtre et donnez-lui un nom explicite

Pour chaque filtre, N'ACTIVEZ PAS Modifier mais seulement Enregistrer Sous



Sans refermer cette fenêtre, modifiez la valeur de classe et le nom du filtre (*par exemple Classe_Etudiant_2*) puis faites Enregistrer Sous pour valider ce nouveau filtre.

Création d'un filtre de pièce par son Nom.

Pour distinguer certaines pièces vous pouvez leur attribuer une même couleur.

Vous pouvez créer par exemple un filtre GOUSSET et donner la propriété de Nom si tous les goussets ont été nommés GOUSSET dans le modèle (*certaines les dénomment Plat mais peu importe, pourvu que la dénomination soit commune*)



Achievez la création des filtres, SANS ACTIVER Modifier mais seulement en sortant par Annuler ou en fermant (croix rouge) la fenêtre.

Nous disposons de huit filtres auxquels nous allons associer des Paramètres.

2 DÉFINITION DES PARAMÈTRES UTILISÉS

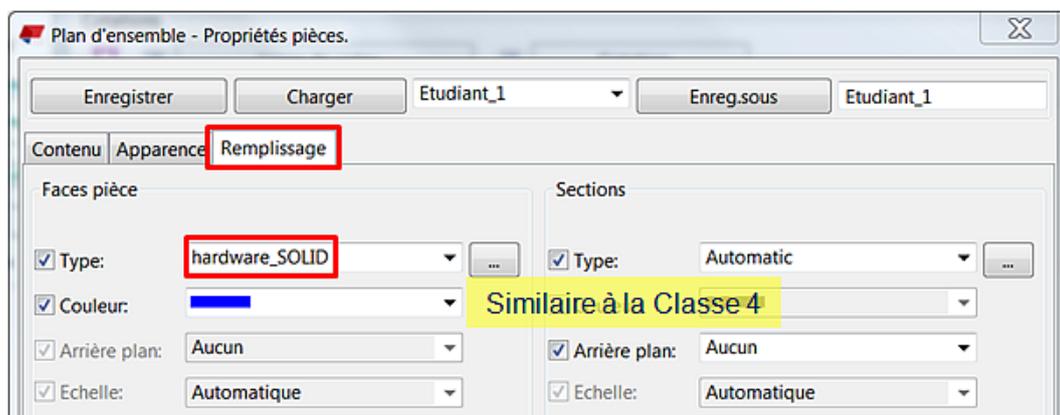
Dans notre cas il s'agit du remplissage des pièces avec une couleur proche de celle des classes du modèle.

Rendez-vous dans le **menu Pièce...**

Définissez une couleur de remplissage (*hardware_SOLID*)

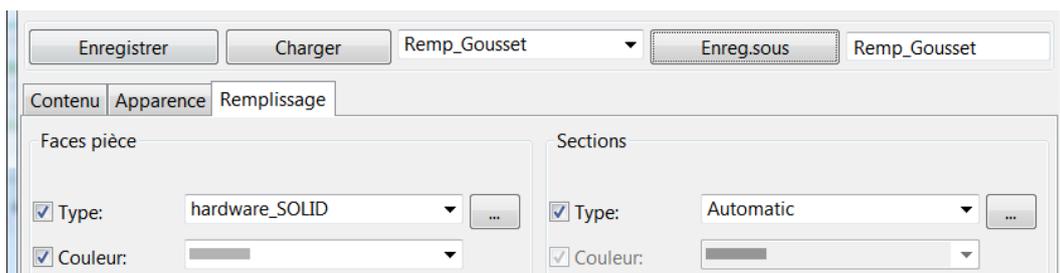
Enregistrez cette propriété de pièces sous un nom explicite (Etudiant_1) et faites Enreg.sous

Vous venez de définir le paramètre Etudiant_1 auquel est associé un remplissage de pièce.



Sans fermer la fenêtre ni Modifier, choisissez une couleur proche de sa classe pour l'Etudiant_2 et Enreg.sous ce nouveau paramètre.

Faites de même avec le remplissage des goussets en nommant par exemple ce paramètre RempGousset (pour le distinguer du nom GOUSSET associé à un filtre)



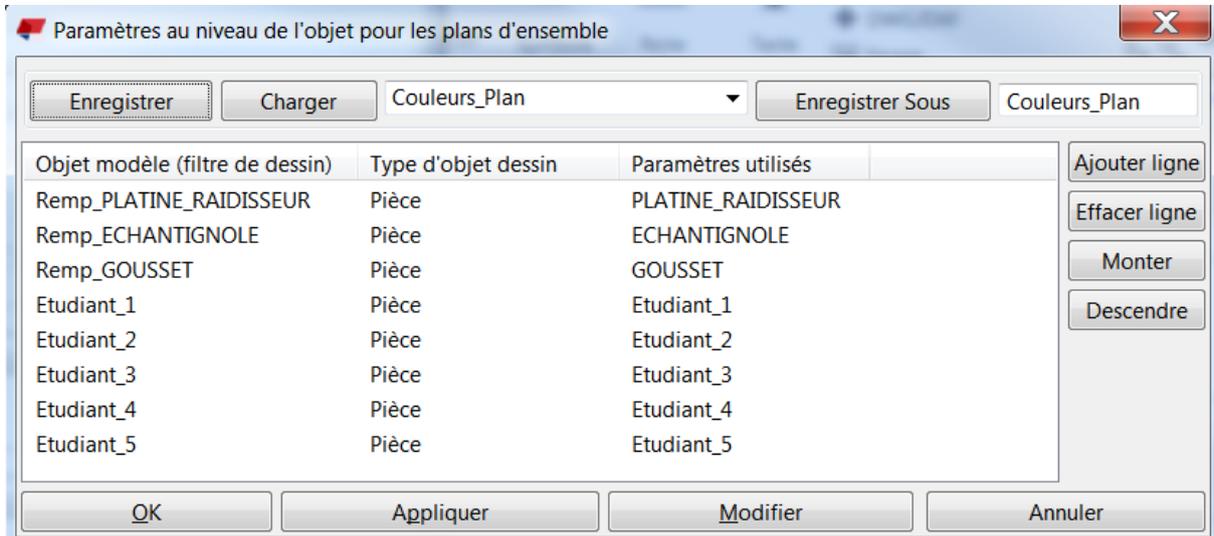
Achievez la définition des propriétés de pièces, SANS ACTIVER Modifier mais seulement en sortant par Annuler ou en fermant (croix rouge) la fenêtre.

Nous allons terminer par l'assemblage des Objets Filtrés avec leur Type et le paramètre (remplissage) qui leur est associé.

3 DÉFINITION DES PARAMÈTRES UTILISÉS

Activez le menu **Modifier paramètres** dans les propriétés du plan d'ensemble

Intitulez ces modifications Couleurs_Plan



Vous pouvez maintenant colorier le plan en validant MODIFIER