

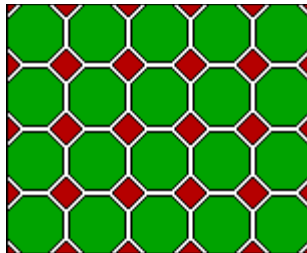


**BOOLE & PARTNERS**

CONSEIL EN SYSTEMES D'INFORMATION  
EDITION DE LOGICIELS PROFESSIONNELS

# CalepiLight

*Calepinage Modulaire de Surfaces*



**Manuel d'Utilisation V 1.10**

**CalepiLight Std / Pro**

# CalepiLight

## SOMMAIRE

### I. INTRODUCTION

|                          |   |   |
|--------------------------|---|---|
| <u>I. 1 Présentation</u> | : | 4 |
| <u>I. 2 Installation</u> | : | 5 |

### II. MODES 2D & 3D

|                                  |   |   |
|----------------------------------|---|---|
| <u>II. 1 Ecran de travail 2D</u> | : | 6 |
| <u>II. 2 Vues 3D</u>             | : | 7 |

### III. CREATION ET EDITION DES SURFACES

|                                                   |   |    |
|---------------------------------------------------|---|----|
| <u>III. 1 Modes de création des surfaces</u>      | : | 8  |
| <u>III. 2 Saisie et modification des surfaces</u> | : | 9  |
| <u>III. 3 Création des surfaces internes</u>      | : | 10 |

### IV. CREATION ET EDITION DES MODULES

|                                                |   |    |
|------------------------------------------------|---|----|
| <u>IV. 1 Fenêtre d'édition des modules</u>     | : | 11 |
| <u>IV. 2 Saisie et import DXF des modules</u>  | : | 12 |
| <u>IV. 3 Joints de propagation d'un module</u> | : | 13 |
| <u>IV. 4 Modes de propagation d'un module</u>  | : | 14 |
| <u>IV. 5 Redimensionnement d'un module</u>     | : | 15 |
| <u>IV. 6 Couleurs et textures d'un module</u>  | : | 16 |

### V. POSITIONNEMENT D'UN MODULE

|                                                              |   |    |
|--------------------------------------------------------------|---|----|
| <u>V. 1 Sélection du module et de la surface à calepiner</u> | : | 17 |
| <u>V. 2 Alignement du module</u>                             | : | 18 |

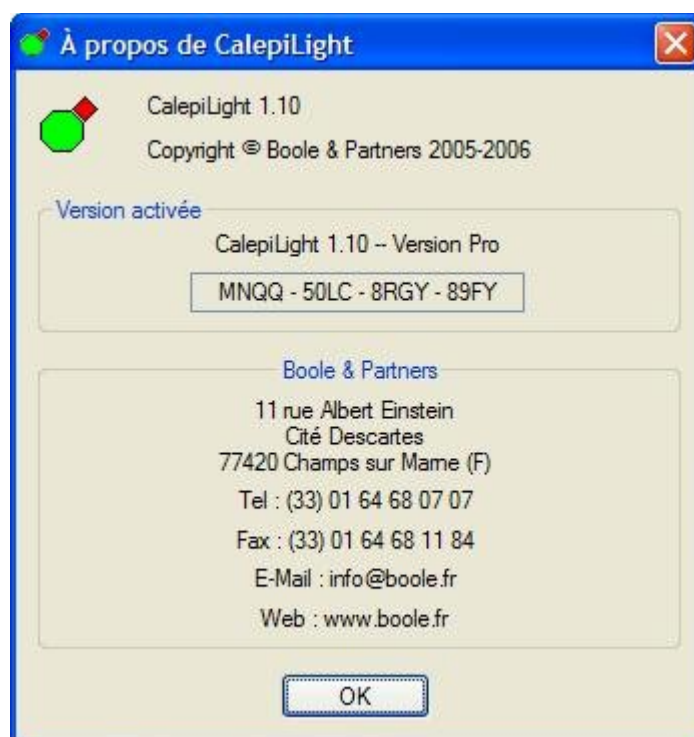
### VI. RESULTATS DU CALEPINAGE

|                                                         |   |    |
|---------------------------------------------------------|---|----|
| <u>VI. 1 Affichage des résultats à l'écran</u>          | : | 20 |
| <u>VI. 2 Export des résultats au format Texte</u>       | : | 21 |
| <u>VI. 2 Export du plan de calepinage au format DXF</u> | : | 22 |
| <u>VI. 3 Imbrication - Transfert vers OptiNest</u>      | : | 23 |

|                                     |   |    |
|-------------------------------------|---|----|
| <u>VII. VERSION CALEPILIGHT PRO</u> | : | 24 |
|-------------------------------------|---|----|

# CalepiLight

**CalepiLight™ pour Windows** est la propriété de la société BOOLE & PARTNERS.



**OptiSoft™ - OptiNest™ - OptiCoupe™ - OptiPlace™ – DesignSoft™ - PolyBoard™ - Stair Designer™ - CalepiSoft™ - CalepiBloc™ - CalepiChute™ - CalepiLight™ - CalepiNum™** sont la propriété de BOOLE & PARTNERS.

Windows™ est une marque déposée de Microsoft Corporation.

AutoCad™ est une marque déposée de AutoDesk, Inc.

---

*Pour toute suggestion ou information relative à **CalepiLight pour Windows** , ainsi que pour toute adaptation personnalisée, merci de contacter BOOLE & PARTNERS:*

**Tél : (33) 01 64 68 07 07.**

**Fax : (33) 01 64 68 11 84.**

**Mail : info@boole.fr**

---

# I. INTRODUCTION

## Préambule

Le terme "**calepinage**" puise ses origines dans le mot "**calepin**", qui désigne le carnet sur lequel le métreur (*ou calepineur*), notait toutes les côtes qu'il relevait sur le chantier, et qui lui servaient ensuite de base à l'établissement de ses plans de pose.

Par la suite, le terme de "calepinage" a été utilisé pour décrire toutes les techniques faisant appel à la couverture (*l'habillage, l'appareillage, etc ...*) d'une surface par des pièces.

Les problèmes de calepinage sont de plusieurs types, répartis en deux catégories principales :

- Le **calepinage d'architecture** consiste à étudier la couverture d'une surface de construction (*façade, sol, etc ...*), en vue de réaliser un plan de calepinage, puis d'en déduire un bordereau de débit.
- Le **calepinage d'optimisation** consiste à couvrir une surface de production (*tranche de marbre, tôle d'acier, panneau de bois, etc ...*), pour en extraire une liste de pièces requises, tout en minimisant le taux de chutes.

Lorsqu'un calepinage d'architecture est réalisé par la répétition de pièces identiques, entières ou recoupées pour s'adapter à la surface couverte, on parlera alors de **calepinage modulaire**.

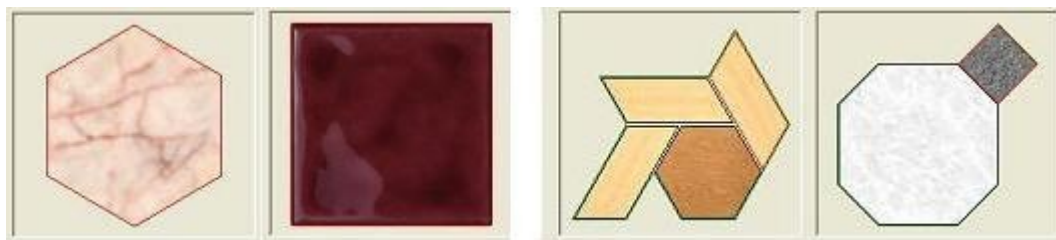
## I. 1 PRESENTATION

**CalepiLight** est un logiciel autonome de calepinage modulaire, conçu et développé par **BOOLE & PARTNERS**, et qui bénéficie d'une expérience de plus de quinze années dans la conception de logiciels de calepinage.

**CalepiLight** est compatible avec toute **forme couvrante**, c'est à dire dont la propagation à joints nuls ne génère ni vide ni superposition.

A titre d'exemple, l'hexagone (*ou nid d'abeille*) est couvrant, tandis que l'octogone doit être complété par une pièce carrée (*cabochon*) pour éviter de générer un vide.

**CalepiLight** gère plusieurs bibliothèques de modules simples (*constitués d'une seule pièce*) : carrés, hexagones, pavés, etc ..., ou composés : cabochons, opus, etc ...



**CalepiLight** s'applique à tous les secteurs faisant appel à la couverture modulaire, notamment la pose de dallage, carrelage, faux-plafond, bardage, parquet, etc ...

## I. 2 INSTALLATION

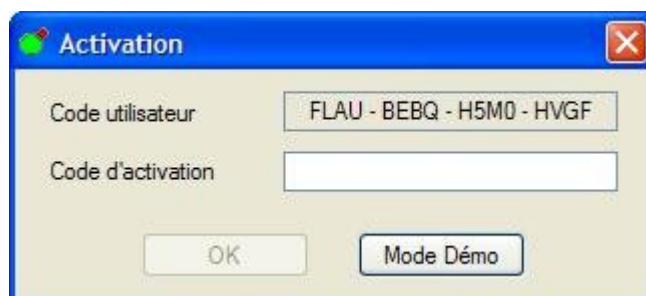
**CalepiLight** peut être installé sur tout micro-ordinateur de type PC fonctionnant sous Windows 98, Windows 2000, ou Windows XP Pro.

Pour installer **CalepiLight**, vous devez recopier le fichier "**Install CalepiLight.exe**" sur votre disque dur, puis l'exécuter, ce qui affichera la fenêtre suivante :



Il vous suffit alors de suivre les instructions; l'installation ne dure que quelques secondes.

Une fois **CalepiLight** installé, vous pourrez l'exécuter à partir du raccourci qui sera créé sur votre bureau. La fenêtre suivante s'affichera, et **CalepiLight** fonctionnera en mode démonstration jusqu'à la saisie du Code d'Activation que nous vous communiquerons.



Pour cela, vous devez nous communiquer votre Code Utilisateur par E-Mail ou par télécopie.

---

### @ IMPORTANT :

Vous devez **désinstaller CalepiLight** avant toute intervention sur votre disque dur.

Pour cela, vous devez passer par le Menu "Démarrer / Programme" de votre ordinateur, puis exécuter la Commande "Boole & Partners / CalepiLight / Désinstaller CalepiLight".

**ATTENTION** : N'oubliez pas de noter le Code de désinstallation qui vous sera fourni.

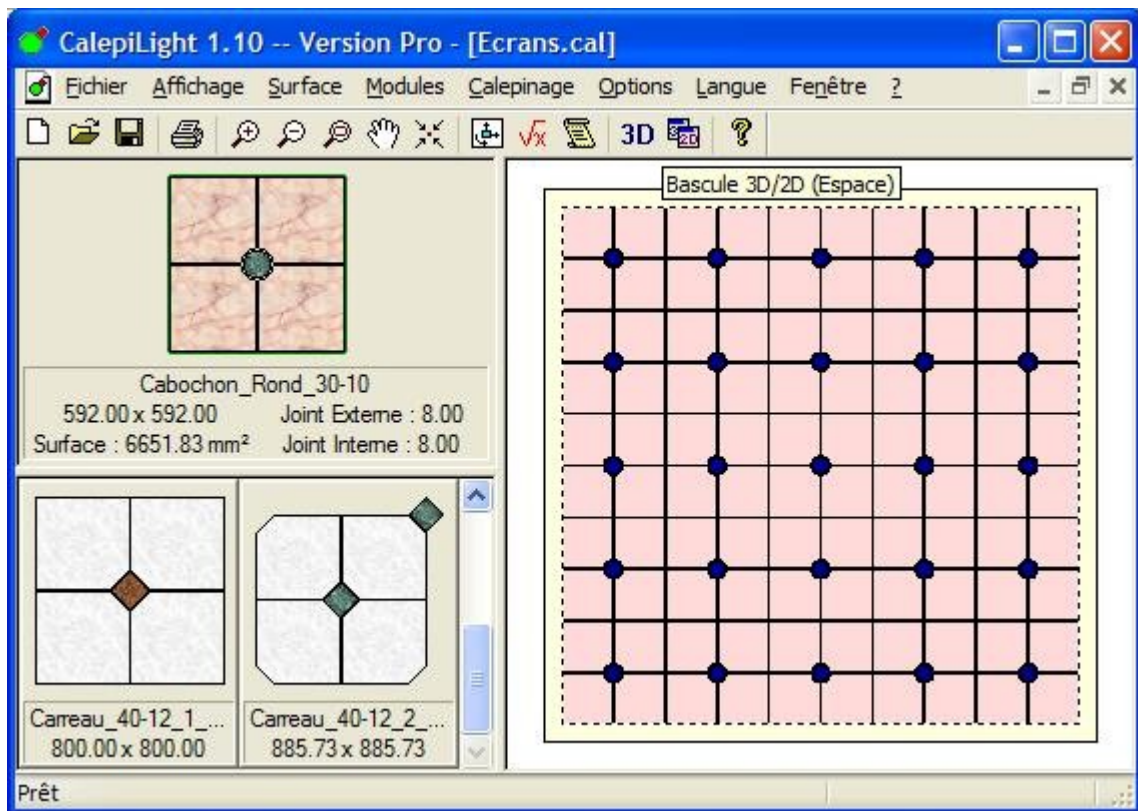
## II. MODES 2D & 3D

**CalepiLight** dispose d'un mode 2D dédié à la conception technique du calepinage, et d'un mode 3D permettant un affichage en perspective, avec un rendu des couleurs et des textures.

A chacun de ces deux modes correspond un écran de travail distinct, l'icône "Bascule 3D/2D" (*ci-dessous*) permettant de basculer d'un mode à un autre.

### II. 1 ECRAN DE TRAVAIL 2D

La fenêtre du mode 2D, qui s'ouvre au lancement de **CalepiLight**, comprend trois cadres.



La partie droite de l'écran est réservée à la saisie (*ou à l'importation*) des surfaces à calepiner, et à la réalisation des plans de calepinage.

La partie gauche de l'écran est dédiée à la gestion des modules, et comprend :

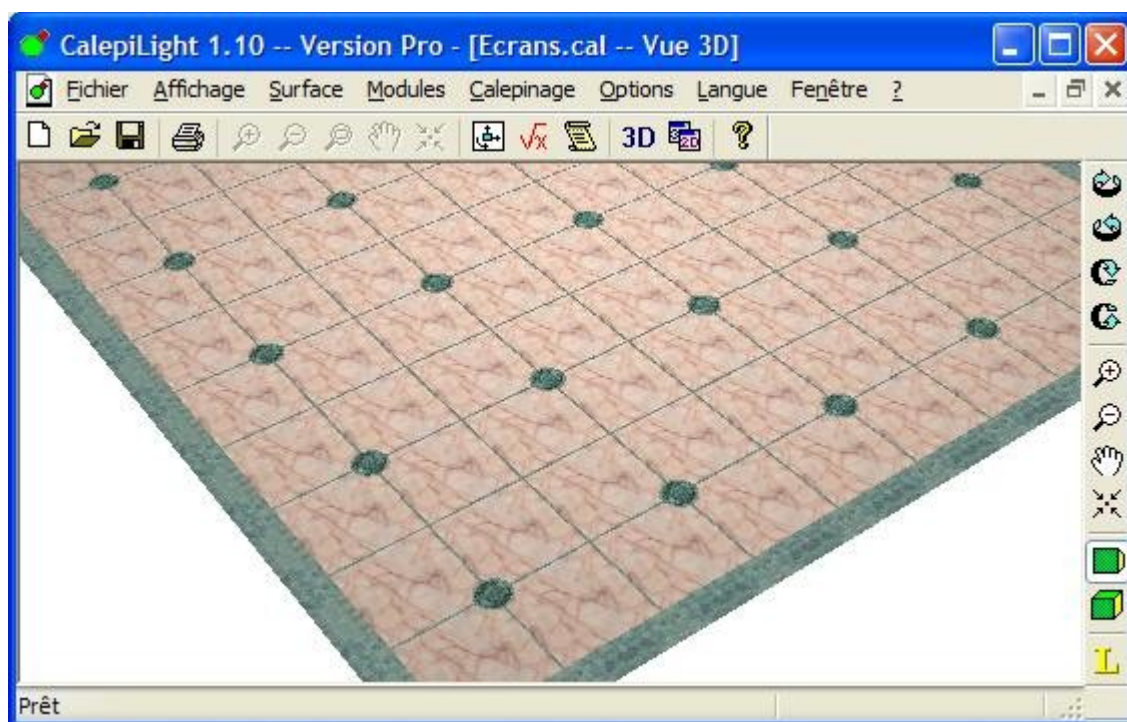
- Un cadre inférieur, qui affiche tous les modules importés dans le document de travail, sous forme de liste déroulante,
- Un cadre supérieur, qui affiche le module sélectionné ainsi que ses principales caractéristiques : épaisseurs de joints, dimensions, et surface.

Pour sélectionner un module de la liste déroulante, il suffit de cliquer dessus (*simple clic*).

Ce module s'affichera alors automatiquement dans le cadre supérieur gauche de l'écran, et pourra ainsi être posé sur la surface à calepiner par l'icône de placement du premier module.

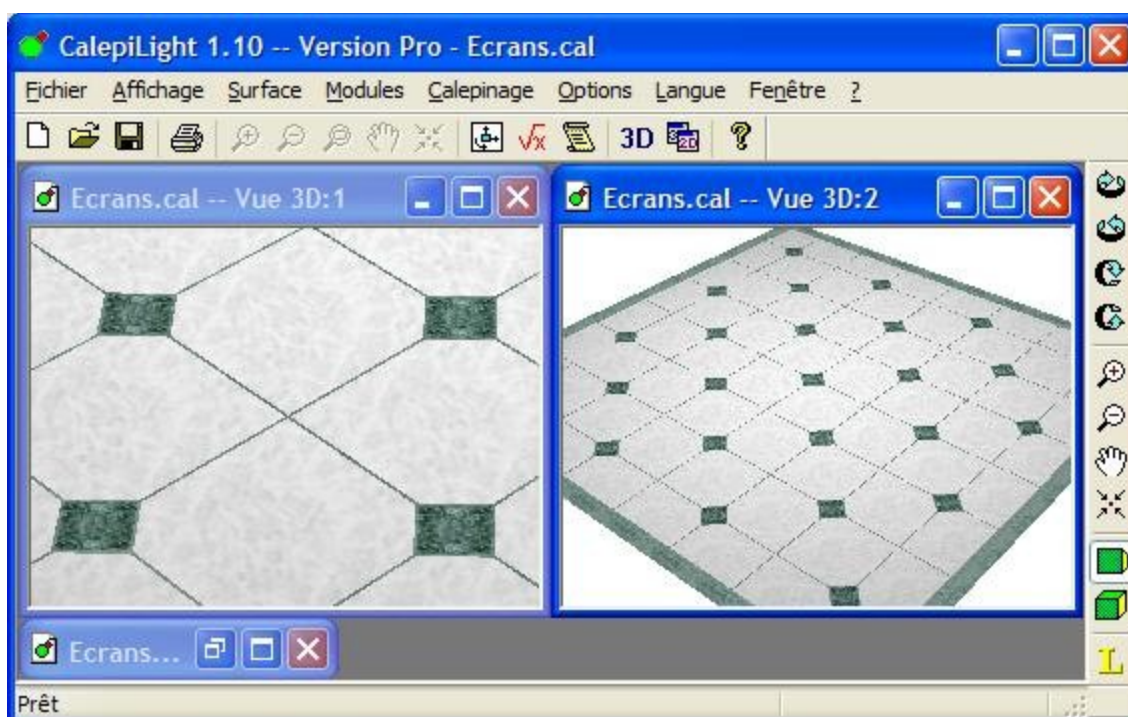
## II. 2 VUES 3D

Une fois le plan de calepinage réalisé, un clic sur l'icône **3D** bascule en mode 3D, et affiche le projet en perspective.



Les commandes de la palette verticale située à droite de la fenêtre permettent de manipuler aisément la vue 3D : rotation, zoom, déplacement, centrage, perspective, et éclairage.

**CalepiLight** permet également l'affichage simultané de plusieurs vues 3D d'un même projet.

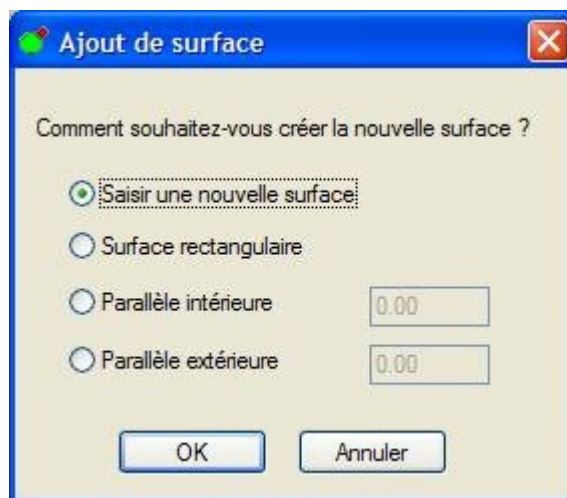


### III. CREATION ET EDITION DES SURFACES

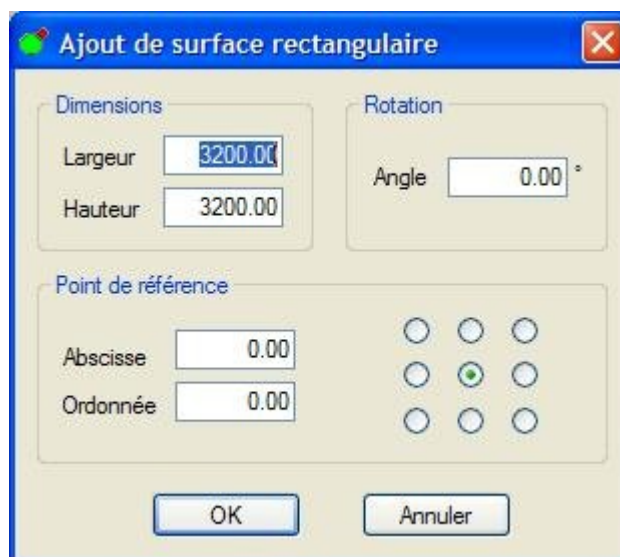
#### III. 1 MODES DE CREATION DES SURFACES

Les surfaces à calepiner peuvent être soit importées au format DXF, soit saisies directement.

La Commande "Ajouter une surface" du menu "Surface" (*également accessible par un clic droit dans la zone droite de l'écran*), ouvre la fenêtre suivante :



*Les options "Parallèle intérieure" et "Parallèle extérieure" ne sont accessibles que dans le cas où une surface existante a été sélectionnée au préalable.*



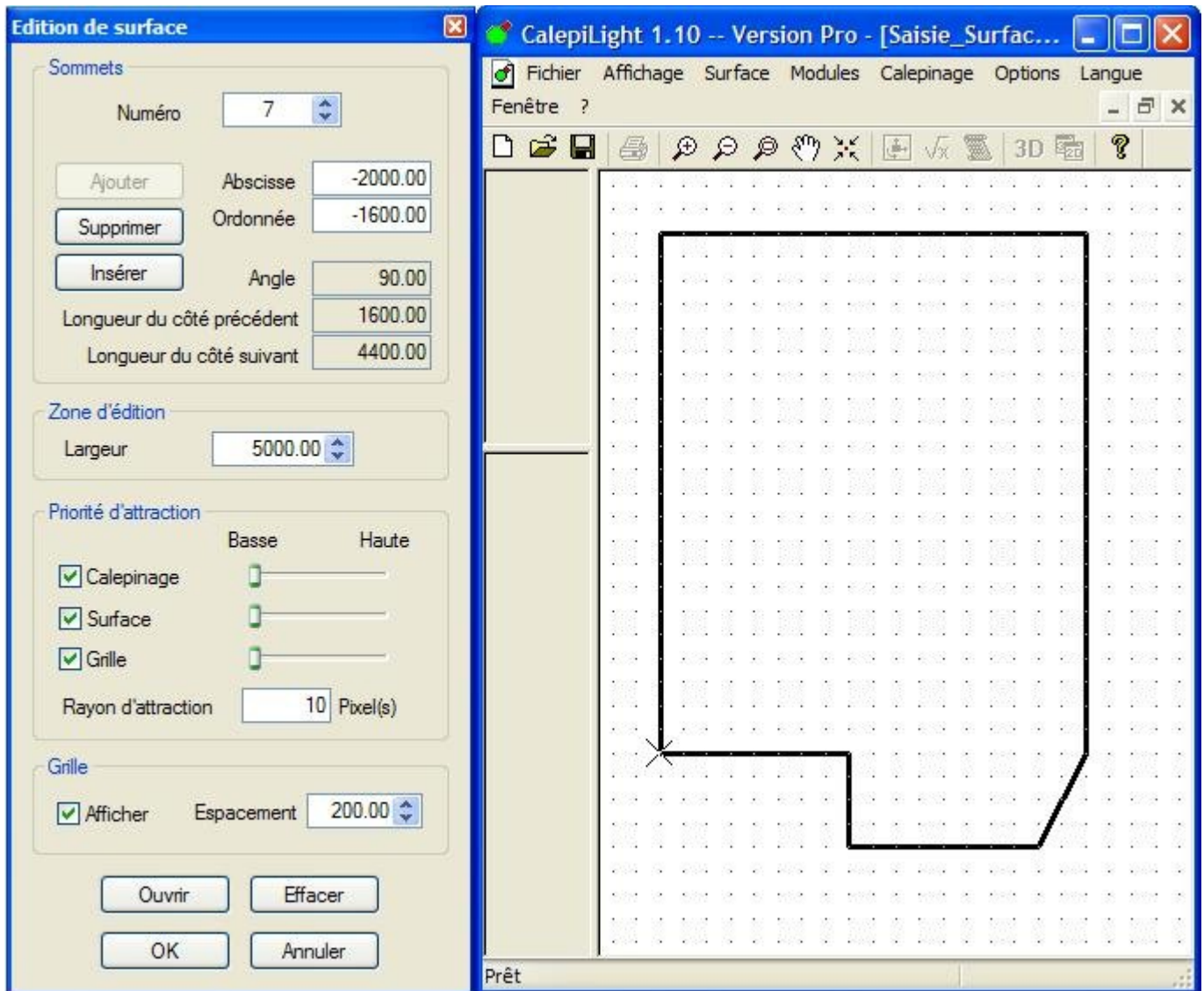
L'option "Surface rectangulaire" permet de créer directement un rectangle dont les dimensions, la position, et l'orientation sont définies dans la fenêtre de saisie ci-dessus.

Les coordonnées du point de référence s'appliqueront au point du rectangle qui sera coché dans le diagramme de droite : centre, sommet, ou milieu de l'un des quatre côtés.

Le paramètre "Angle" permet de faire pivoter le rectangle par rapport à l'horizontale.

### III. 2 SAISIE ET MODIFICATION DES SURFACES

L'option "Saisir une nouvelle surface" bascule l'écran de travail 2D en mode saisie directe, et ouvre la fenêtre d'édition de surface, utilisée pour la saisie directe de toute nouvelle surface, ainsi que pour la modification des surfaces existantes (*Commandes "Editer la surface"*).



La saisie de la surface se fait point par point, par l'une des méthodes suivantes :

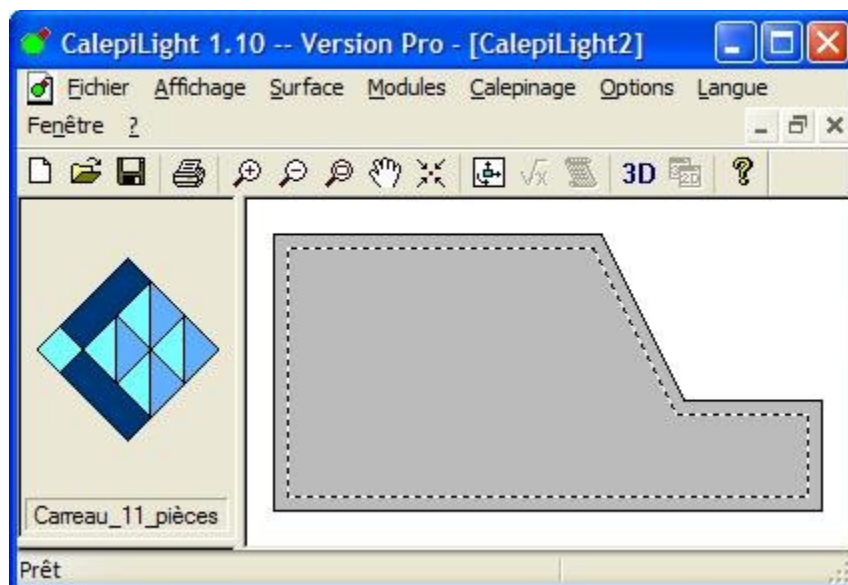
- En cliquant successivement sur les positions des sommets,
- En saisissant les coordonnées des sommets dans la fenêtre d'édition,
- En saisissant les angles et longueurs des sommets successifs.

Lorsque la fonction d'attraction "Grille" est activée, sitôt que la distance du curseur de la souris à un point de la grille devient inférieure au rayon d'attraction (*exprimé en pixels*), le curseur s'accroche automatiquement à ce point.

L'exemple ci-dessus illustre la saisie de la première surface du projet : Dans ce cas, les fonctions d'attraction "Surface" et "Calepinage" sont inopérantes.

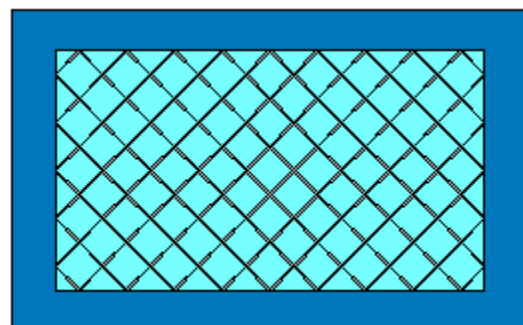
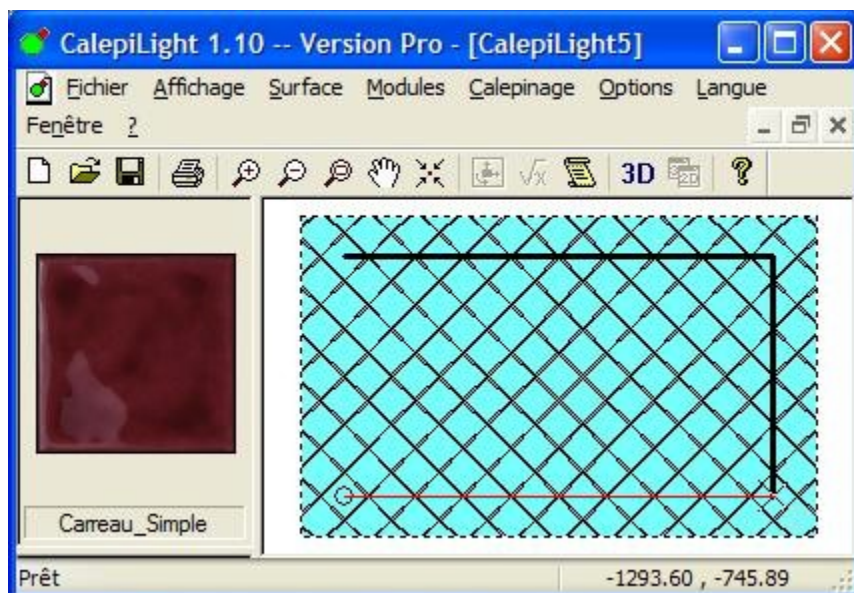
### III. 3 CREATION DES SURFACES INTERNES

En sélectionnant une surface existante, **CalepiLight** permet de créer une surface interne qui prendrait appui sur les sommets ou le calepinage de la première surface.



Dans l'exemple ci-dessus, la surface extérieure a été sélectionnée, et une surface parallèle intérieure a été créée.

L'exemple suivant illustre la saisie d'une surface interne dont les sommets ont été définis par accrochage aux centres des modules du calepinage initial.



Lorsqu'une surface est créée à l'intérieur d'une surface déjà calepinée, les modules du calepinage existant sont supprimés à la confirmation de la création.

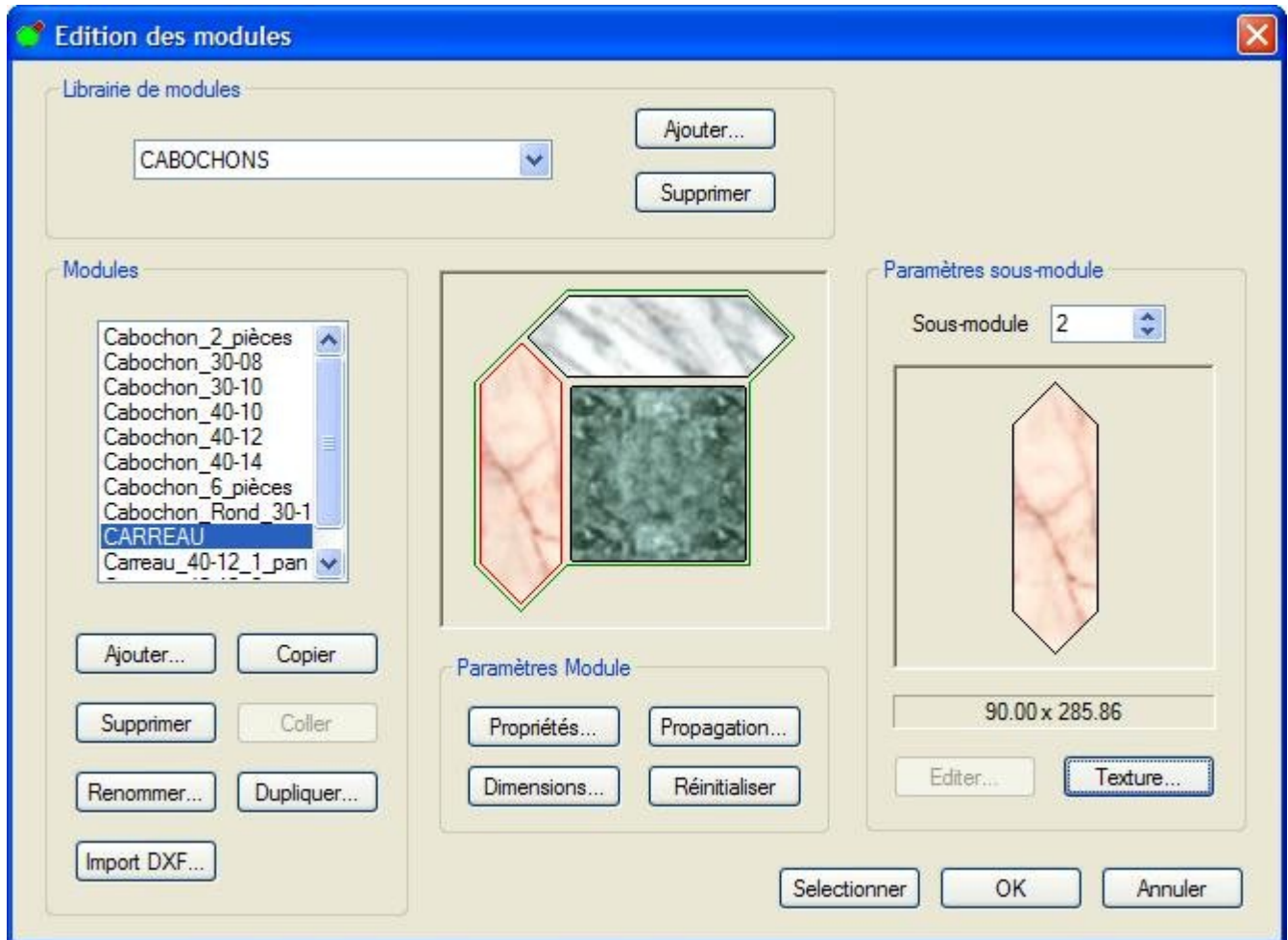
Un second calepinage de la surface interne permet de maîtriser l'alignement de la découpe des modules le long du bord.

## IV. CREATION ET EDITION DES MODULES

### IV. 1 FENETRE D'EDITION DES MODULES

Les modules de **CalepiLight** sont organisés en librairies, chaque librairie regroupant plusieurs modules associés à un même thème, au choix de l'utilisateur.

Dans l'exemple ci-dessous, les modules sont regroupés par formes : carrés, hexagones, cabochons, pavés, faux-plafonds, opus, parquets, etc ...



La fenêtre d'édition des modules permet :

- De sélectionner, de créer, ou de supprimer une librairie ou un module,
- De modifier les dimensions, les joints, et la propagation de chaque module,
- D'éditer les couleurs et les textures de chaque module, par sous-module,

La liste des modules de la librairie sélectionnée s'affiche dans la partie gauche de la fenêtre, le module courant dans la partie centrale, et le sous-module courant dans la partie droite.

Les fonctions "Copier / Coller" permettent de transférer un module d'une librairie à une autre.

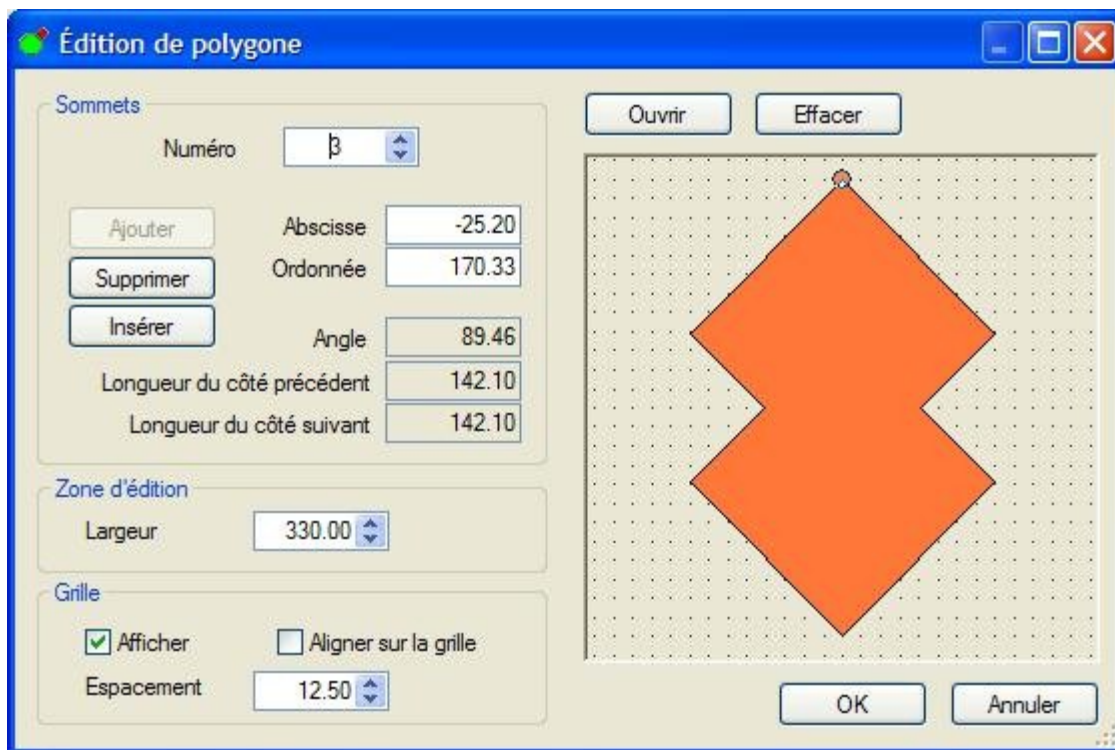
La fonction "Réinitialiser" ramène le module à ses dimensions d'origine, à joints nuls.

La fonction "Sélectionner" transfère le module dans la librairie du fichier de travail courant, et le définit comme module par défaut, prêt à être posé.

## IV. 2 SAISIE ET IMPORT DXF DES MODULES

Les modules simples, constitués d'un seul élément, peuvent être soit dessinés directement dans **CalepiLight**, soit importés au format DXF, tandis que les modules composés, constitués de plusieurs sous-modules, doivent nécessairement être importés.

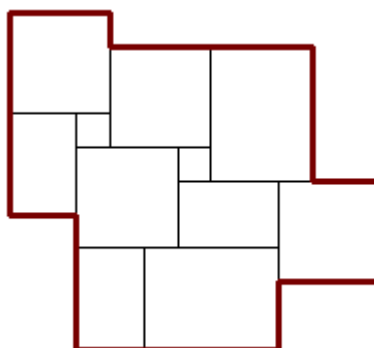
La fenêtre ci-dessous, similaire à celle de la saisie d'une surface à calepiner, illustre la saisie (ou l'édition) d'un module simple :



Pour être importé dans **CalepiLight** au format DXF, les modules simples doivent être décrits par un polygone fermé unique, tandis que les modules composés doivent comporter un polygone fermé par sous-module, plus un polygone décrivant le contour extérieur du module.

***Seuls les modules dont le contour est couvrant peuvent être importés au format DXF.***

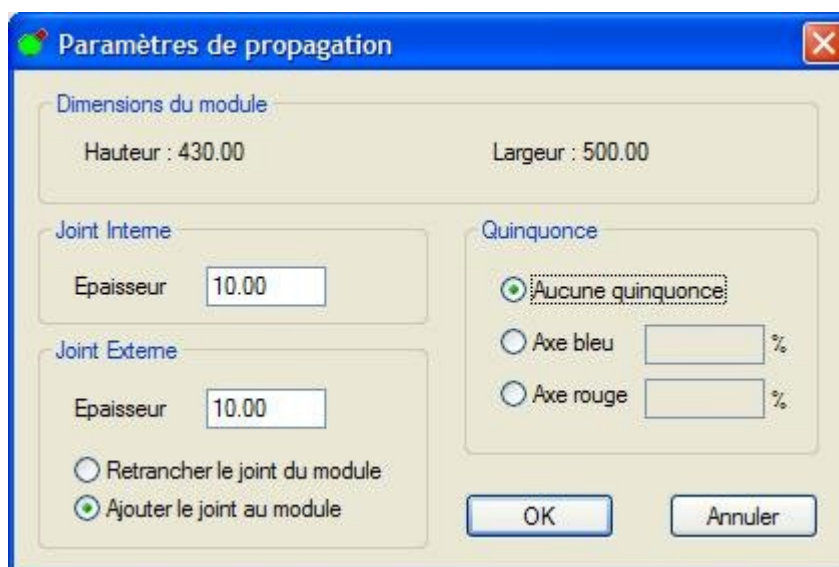
*Les contours non couvrants seront rejetés lors de l'importation.*



Le schéma ci-dessus illustre le fichier DXF d'un opus de 11 sous-modules, comprenant 12 polygones (un polygone par sous-module plus un contour), et importé dans **CalepiLight**.

### IV. 3 JOINTS DE PROPAGATION D'UN MODULE

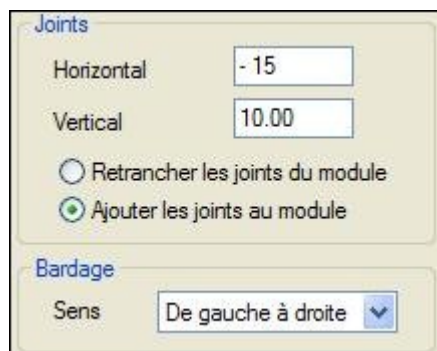
Le bouton "Propagation" de la fenêtre "Edition des modules" permet de modifier les joints d'un module, dans les limites imposées par sa forme.



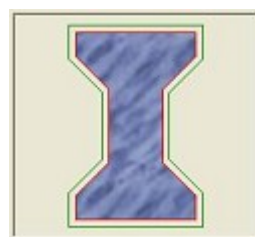
Dans le cas d'un module composé, le joint interne séparant ses sous-modules peut-être :

- Lié au joint externe, auquel cas il est imposé.
- Indépendant du joint externe, auquel cas il peut être saisi librement.

Dans le cas d'un module rectangulaire, les deux joints horizontal et vertical sont dissociables, et l'on peut définir le sens du recouvrement éventuel : "Droite / Gauche" ou "Haut / Bas".

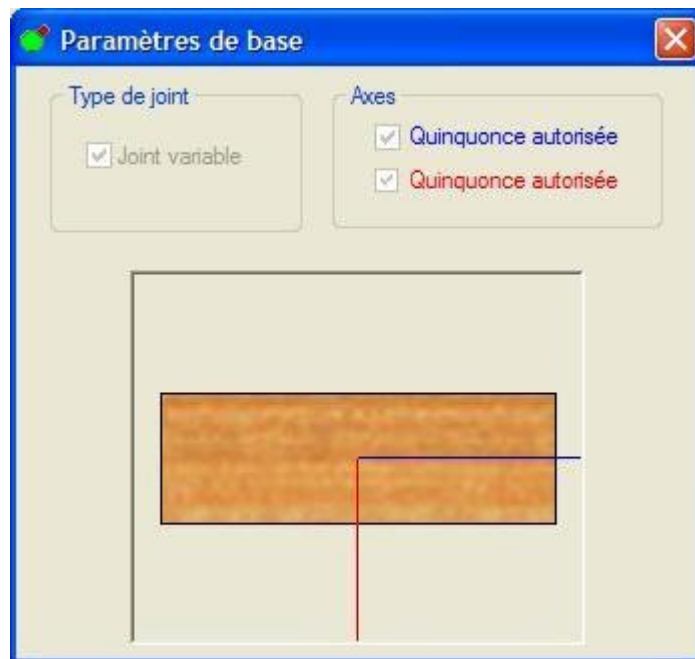


Les joints externes des motifs propageables à joint *variable* (*motifs dont la parallèle au contour est également un contour propageable*), peuvent être définis soit par ajout, soit par retranchement (*rectangles, hexagones, etc...*) tandis que les joint externes des autres modules sont toujours définis par retranchement (*cas du pavé autobloquant ci-dessous*).



#### IV. 4 MODE DE PROPAGATION D'UN MODULE

A tout module sont associés deux axes, rouge et bleu, qui déterminent sa propagation.



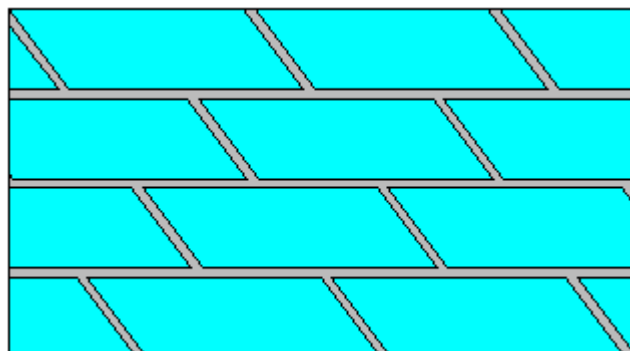
Le bouton "Propriétés" de la fenêtre "Edition des modules" permet :

- De visualiser ces deux axes, ainsi que la possibilité de propagation en mode quinconce pour chacun d'entre eux,
- De déterminer si ce module est propageable à joint variable.

Lorsque le mode quinconce est autorisé selon un axe, un taux de quinconce de **50%** appliqué à une forme rectangulaire conduit à un alignement des joints un rang sur deux :



L'exemple ci-dessous illustre la propagation d'un losange avec un taux de quinconce de 50% :



## IV. 5 REDIMENSIONNEMENT D'UN MODULE

Tout module de **CalepiLight** peut être redimensionné en cliquant sur le bouton "Dimensions" de la fenêtre "Edition des modules", qui ouvre la fenêtre suivante :

**Redimensionnement du module**

**Dimensions**

Hauteur de fabrication : 420.00  
Largeur de fabrication : 490.00  
Hauteur de pose : 430.00  
Largeur de pose : 500.00  
Hauteur d'origine : 420.00  
Largeur d'origine : 490.00  
Joint Externe : 10.00  
Joint Interne : 10.00

**Objet de la modification**

☒ dimensions de fabrication  
☐ dimensions de pose

**Méthode de modification**

☒ en dimensions  
☐ en relatif (%)

**Type d'homothétie**

☒ Différenciée  
Hauteur : 420.00  
Largeur : 490.00  
☐ Homogène  
☒ Définir une hauteur  
☐ Définir une largeur

OK Annuler Aperçu Réinitialiser

A chaque module sont associées ses dimensions H et L de fabrication (*dimensions courantes réelles*), ainsi que ses dimensions H et L de pose, correspondant aux pas entre deux modules successifs, et incluant les épaisseurs des joints courants.

Les dimensions H et L d'origine sont celles avec lesquelles le module a été initialement créé ou importé dans **CalepiLight**.

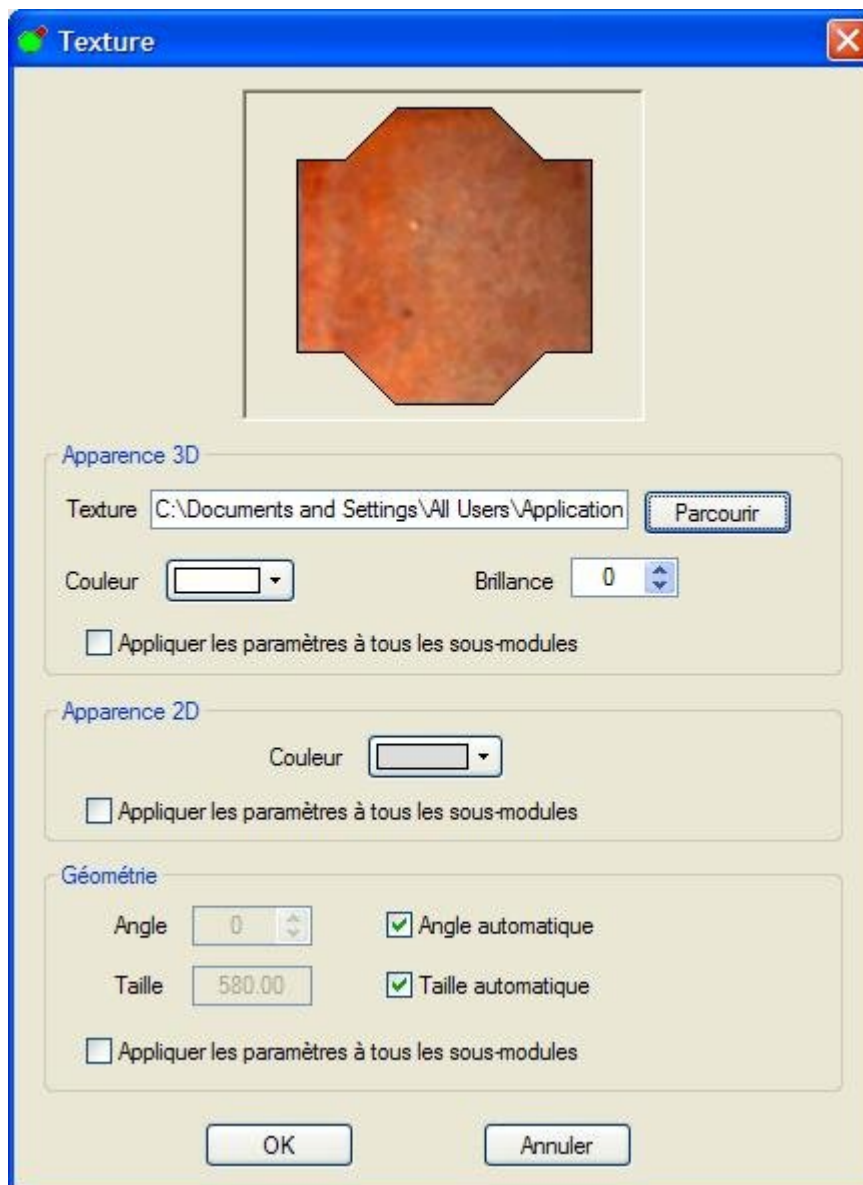
Le redimensionnement d'un module peut s'effectuer :

- En dimensions de fabrication ou en dimensions de pose.
- En unités de la mesure courante (*cm, mm, etc ...*) ou en pourcentage.
- En différenciant les modifications H et L, ou en modifiant l'une des deux, la seconde étant modifiée automatiquement dans les mêmes proportions.

Le bouton "Réinitialiser" permet de ramener le module à ses dimensions d'origine.

## IV. 6 COULEURS ET TEXTURE D'UN MODULE

Le bouton "Texture" de la fenêtre "Edition des modules" ouvre la fenêtre suivante, qui permet d'éditer les couleurs et la texture du sous-module courant :



Le bouton "Parcourir" permet de sélectionner une autre texture, définie par un fichier au format JPEG (*recommandé*), GIF, ou BMP (*bitmap*).

Chaque module dispose d'une couleur en 2D, et d'une seconde couleur distincte en vue 3D, qui se fond avec la texture sélectionnée.

La section "Géométrie" permet soit de déterminer l'angle et la taille d'application de la texture, soit de choisir un calcul automatique de ces paramètres.

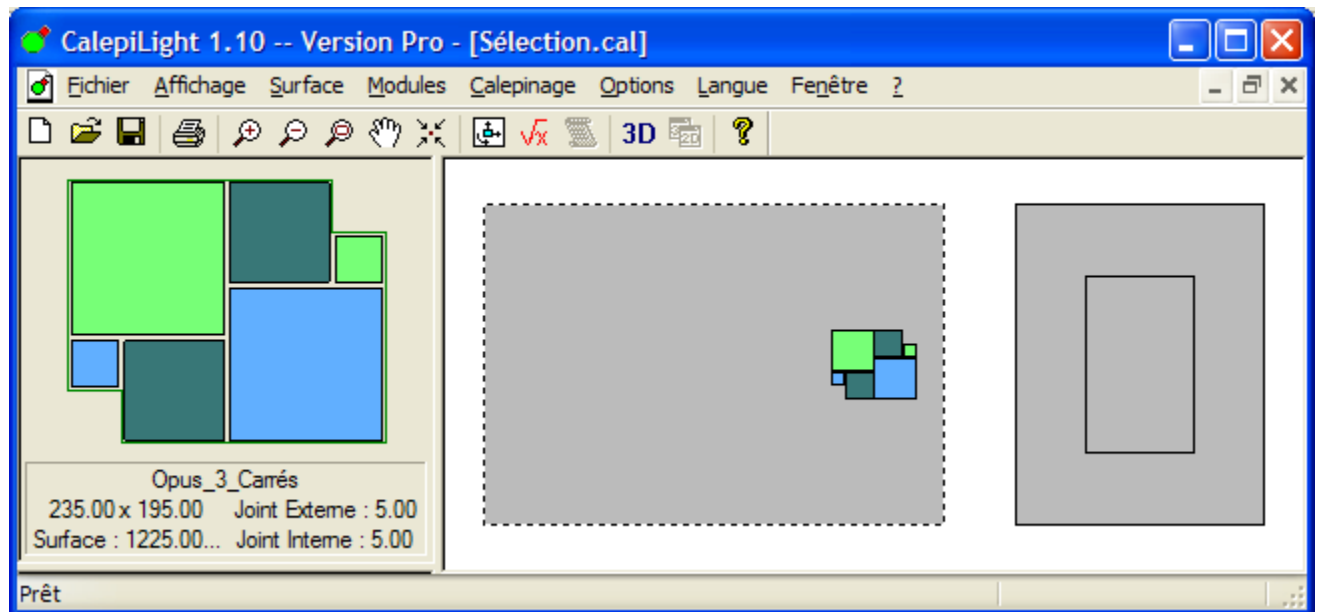
Dans le cas d'un module composé, toute modification de couleur ou de texture appliquée à un sous-module peut-être étendue automatiquement à l'ensemble des sous-modules, en cochant la case "Appliquer les paramètres à tous les sous-modules".

## V. POSITIONNEMENT D'UN MODULE

### V. 1 SELECTION DU MODULE ET DE LA SURFACE A CALEPINER

**CalepiLight** permet d'associer un module différent à chacune des surfaces du projet.

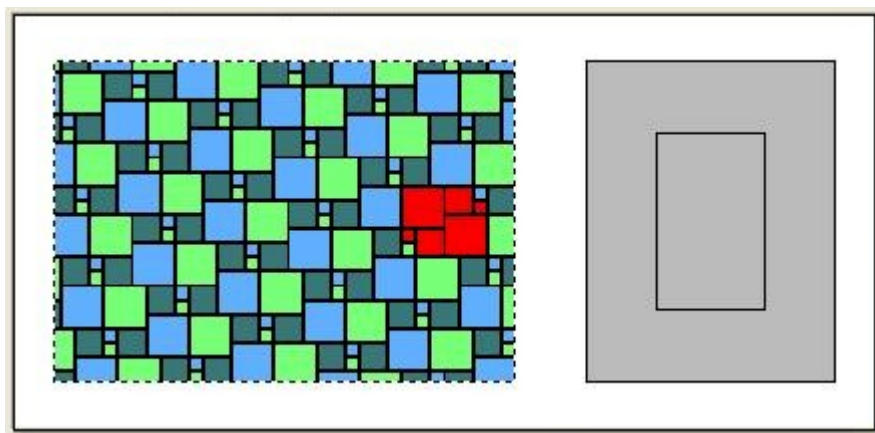
Pour associer un module à une surface, cette dernière doit être sélectionnée par un simple clic, qui affiche son contour en pointillés.



Une fois la surface sélectionnée, un simple clic sur l'icône "Placement du premier module" positionnera le module sélectionné de la librairie courante au centre de l'écran de droite.

Si un module est déjà associé à cette même surface, la sélection de la surface l'affichera à l'écran, et le placement du nouveau module le substituera au précédent.

De même, si la surface sélectionnée est déjà calepinée, le placement d'un module effacera le calepinage existant avant d'afficher le nouveau module.



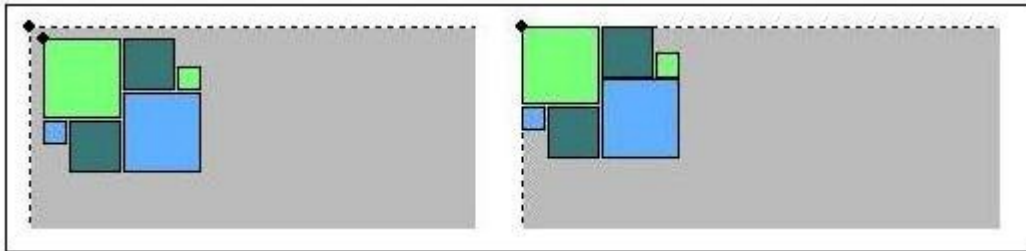
Une fois le module placé, un simple clic sur l'icône "Calepiner la surface active" exécutera le calepinage de la surface en respectant la position initiale du module placé.

## V. 2 ALIGNEMENT DU MODULE

Une fois le module placé, **CalepiLight** offre de multiples méthodes pour le positionner avec précision dans la position initiale souhaitée :

### Accrochage du module

En déplaçant le module à l'aide de la souris, et en l'approchant de l'un des côtés de la surface, on obtient une attraction entre deux points caractéristiques qui permet, en relâchant la souris, d'accrocher le module avec précision.



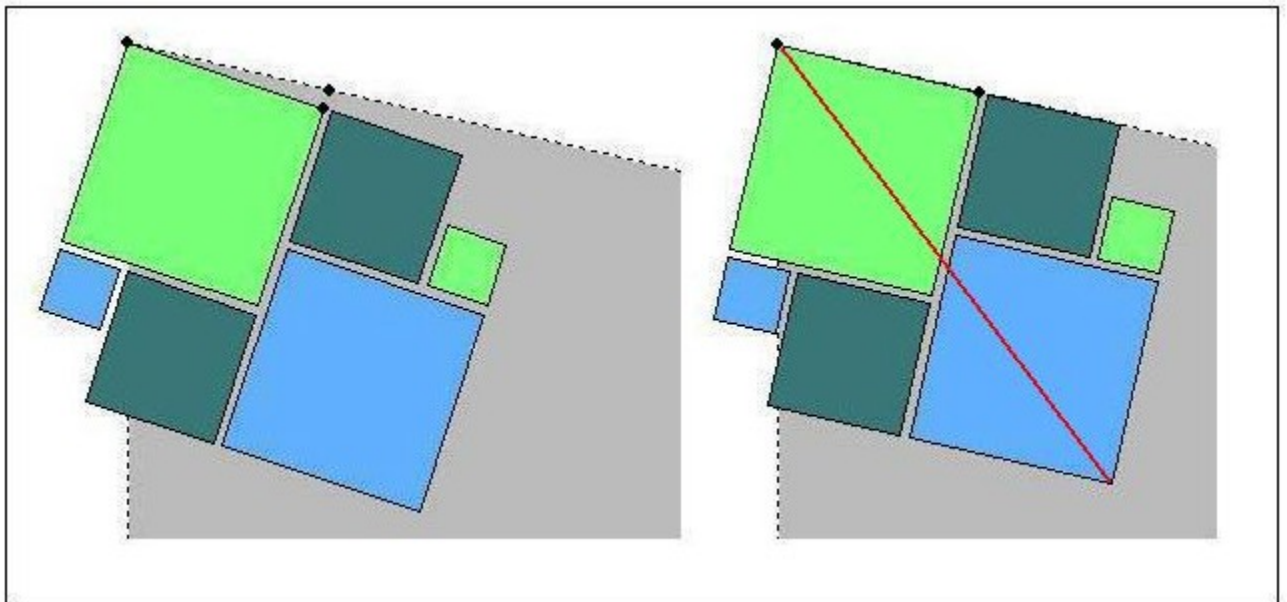
Les points caractéristiques sont les extrémités et milieux des côtés, et les centres des objets.

*Pour décrocher un module, il faut cliquer dessus au voisinage du point d'accrochage.*

### Alignement par rotation

Une fois le module accroché à la surface en un point, **CalepiLight** permet d'aligner le module à l'un des deux côtés de la surface adjacents au point d'accrochage.

*Cette fonctionnalité est particulièrement utile lorsque la surface présente des pans biais.*



Lors de l'alignement par rotation, tous les points caractéristiques de tous les sous-modules peuvent être utilisés pour l'accrochage. Par exemple, il aurait été possible d'aligner l'axe rouge du module (*illustré ci-dessus*), avec le côté de la surface.

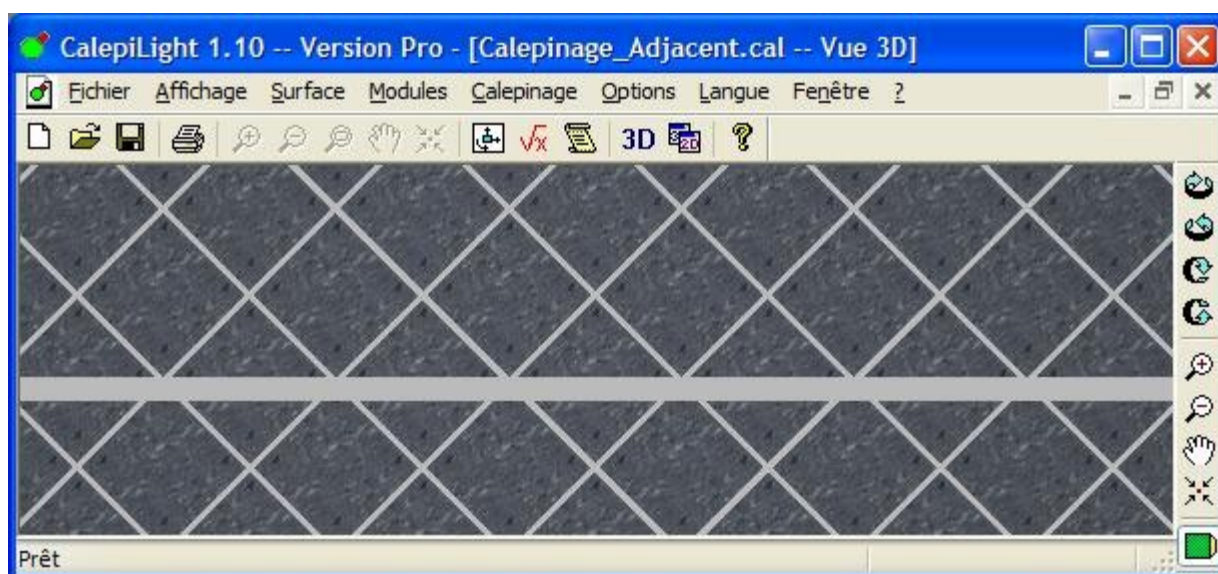
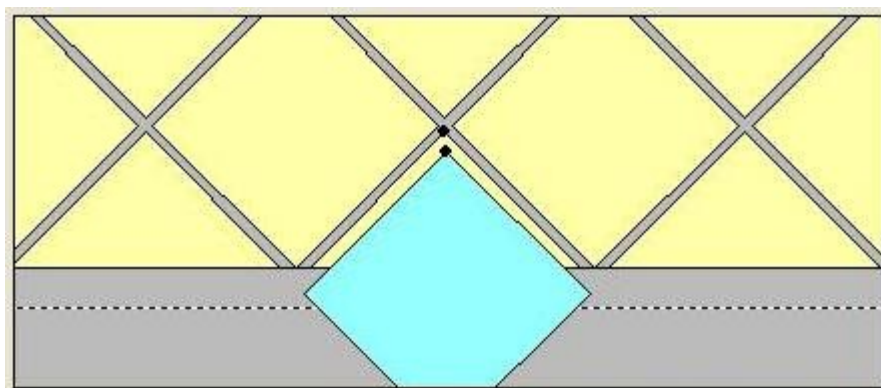
## Translation et rotation du module

A partir de toute position, un clic droit sur le module ouvre la fenêtre des propriétés ci-après, qui permet de déplacer le module par translation ou par rotation, avec des valeurs exactes,



## Accrochage à un calepinage adjacent

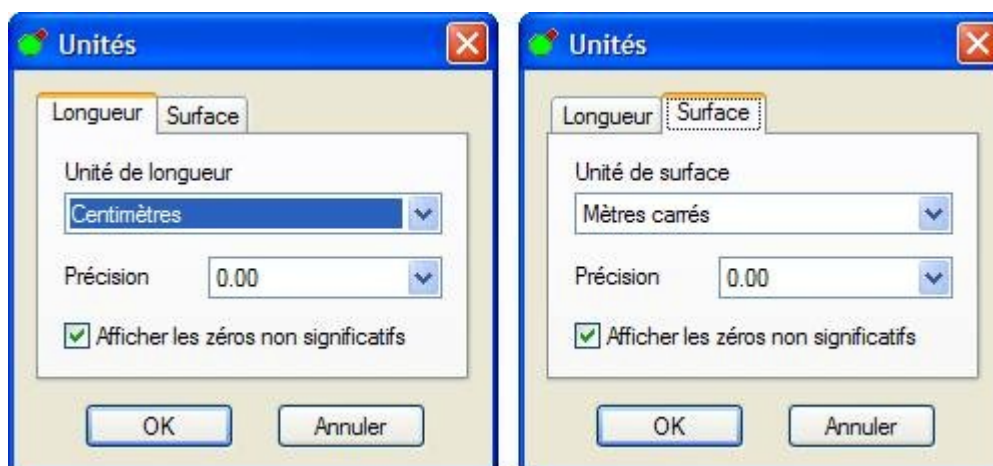
Lorsqu'un projet comporte plusieurs surfaces, **CalepiLight** permet d'accrocher le module initial d'une surface au calepinage d'une surface adjacente, de manière à faire filer les joints.



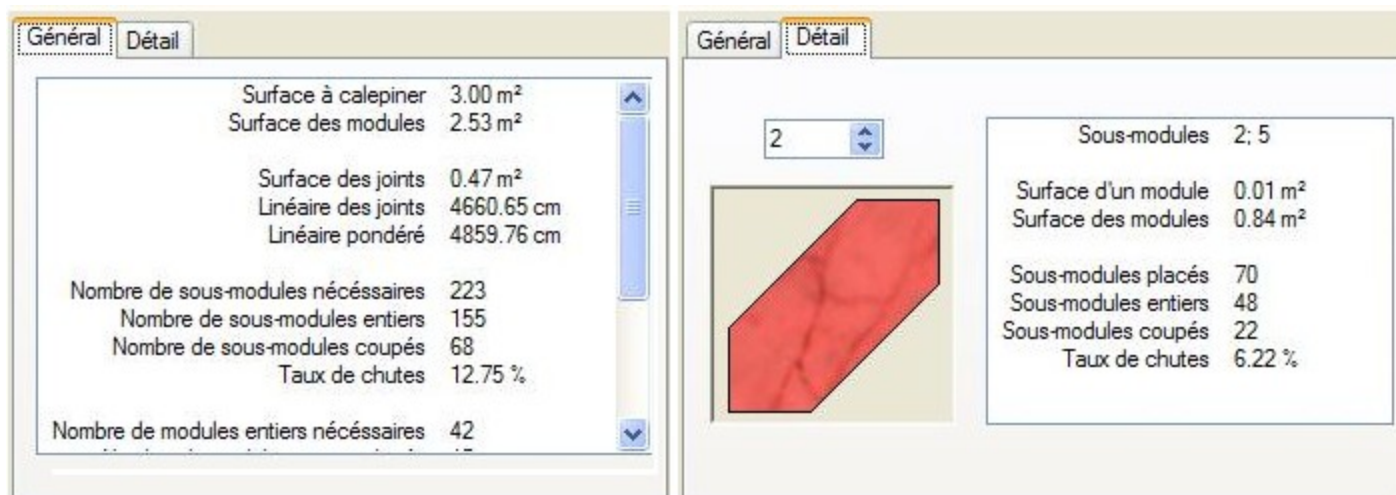
## VI. RESULTATS DU CALEPINAGE

### VI. 1 AFFICHAGE DES RESULTATS A L'ECRAN

Une fois le calepinage réalisé, **CalepiLight** affiche les résultats globaux et détaillés par sous-module dans les unités choisies (Menu "Options" \ "Unités") :



L'icône "Résultats du calepinage" affiche la double fenêtre ci-dessous, qui présente à gauche les résultats globaux, et à droite les résultats sous-module par sous-module.



#### Cas du module simple

**CalepiLight** fournit deux calculs du linéaire des joints, le premier basé sur leur seule surface (*sauf si l'épaisseur de joint est nulle*), et le second tenant compte des croisements de joints.

#### Cas du module composé

Dans le cas du module composé, le calcul du linéaire pondéré des joints tient compte d'une éventuelle différence d'épaisseur entre le joint externe et le joint interne.

**CalepiLight** regroupe les sous-modules identiques entre eux (*N° 2 et 5 ci-dessus*), et fournit trois calculs du taux de chutes, selon que les sous-modules sont disponibles séparément, par modules entiers dissociables, ou par modules entiers indissociables.

## VI. 2 EXPORT DES RESULTATS AU FORMAT TEXTE

Les résultats du calepinage peuvent être exportés dans un fichier texte, soit à partir du bouton "Exporter" de la fenêtre "Résultats du calepinage", soit par la Commande "Export Résultats" du menu "Calepinage".

### Exemple de fichier de résultats exporté

#### \*\*\*\*\* Général \*\*\*\*\*

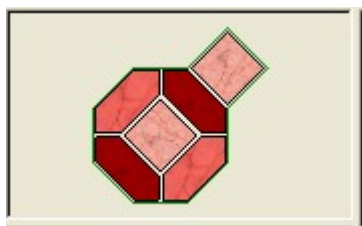
Surface à calepiner : 3.00 m<sup>2</sup>  
Surface des modules : 2.53 m<sup>2</sup>

Surface des joints : 0.47 m<sup>2</sup>  
Linéaire des joints : 4660.65 cm  
Linéaire pondéré : 4859.76 cm

Nombre de sous-modules nécessaires : 223  
Nombre de sous-modules entiers : 155  
Nombre de sous-modules coupés : 68  
Taux de chutes : 12.75 %

Nombre de modules entiers nécessaires : 42  
Nombre de modules entiers placés : 15  
Nombre de modules coupés : 27  
Taux de chutes : 22.63 %

Nombre de modules placés : 48  
Nombre de modules entiers placés : 15  
Nombre de modules coupés : 33  
Taux de chutes : 32.30 %



#### \*\*\*\*\* Détail \*\*\*\*\*

##### **Sous-modules : 1; 6**

Surface d'un module : 0.01 m<sup>2</sup>  
Surface des modules : 0.86 m<sup>2</sup>  
Sous-modules placés : 83  
Sous-modules entiers : 59  
Sous-modules coupés : 24  
Taux de chutes : 23.19 %

##### **Sous-modules : 2; 5**

Surface d'un module : 0.01 m<sup>2</sup>  
Surface des modules : 0.84 m<sup>2</sup>  
Sous-modules placés : 70  
Sous-modules entiers : 48  
Sous-modules coupés : 22  
Taux de chutes : 6.22 %

##### **Sous-modules : 3; 4**

Surface d'un module : 0.01 m<sup>2</sup>  
Surface des modules : 0.84 m<sup>2</sup>  
Sous-modules placés : 70  
Sous-modules entiers : 48  
Sous-modules coupés : 22  
Taux de chutes : 6.22 %

Dans l'exemple ci-dessus, les sous-modules identiques entre eux ont été regroupés par deux. et la colonne de gauche présente les trois modes de calcul du taux de chute :

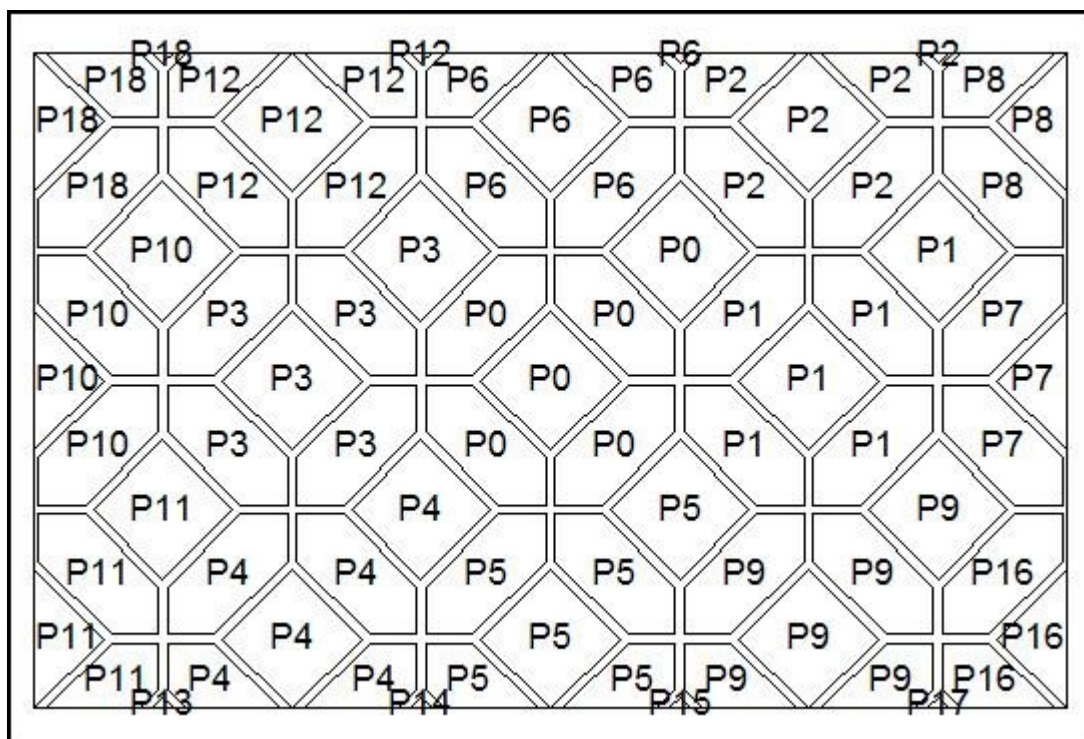
- 1/ **223** sous-modules considérés indépendants, dont **83** de type 1-6, **70** de type 2-5, et **70** de type 3-4, avec un taux de chute global de **12,75%**,
- 2/ **42** modules entiers dissociables, correspondants à **252** sous-modules (**22,63%**),
- 3/ **48** modules entiers indissociables, correspondants à **288** sous-modules (**32,30%**).

### VI. 3 EXPORT DU PLAN DE CALEPINAGE AU FORMAT DXF

La Commande "Options export DXF" de **CalepiLight** permet de définir les paramètres de l'export au format DXF, et notamment de préciser les composantes que l'on souhaite exporter, et de spécifier les noms de couches DXF correspondants.



En fonction des paramètres ci-dessus, le plan de calepinage de chacune des surfaces sera exporté, et pourra être relu par tous les logiciels professionnels de D.A.O. compatibles avec le format DXF : AutoCad, VectorWorks, DesignCad, etc ...



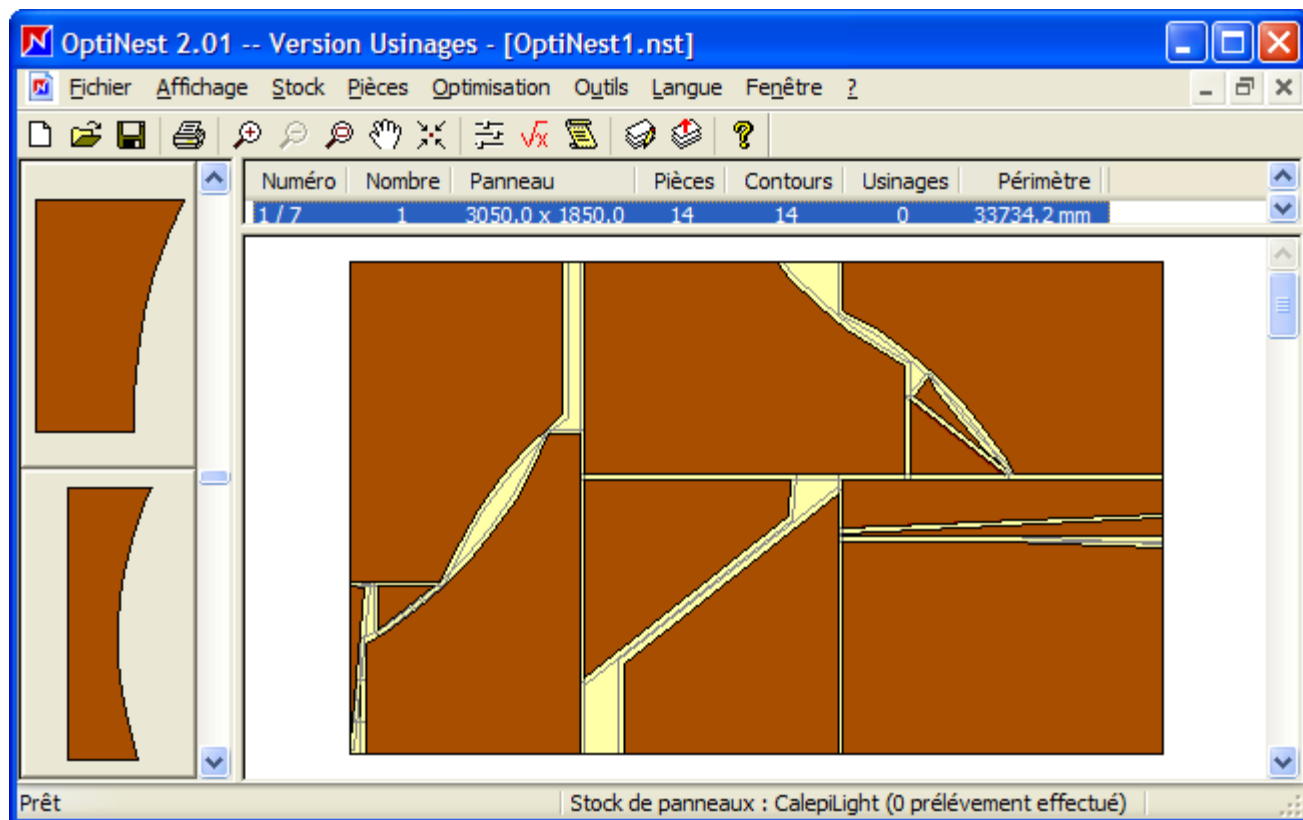
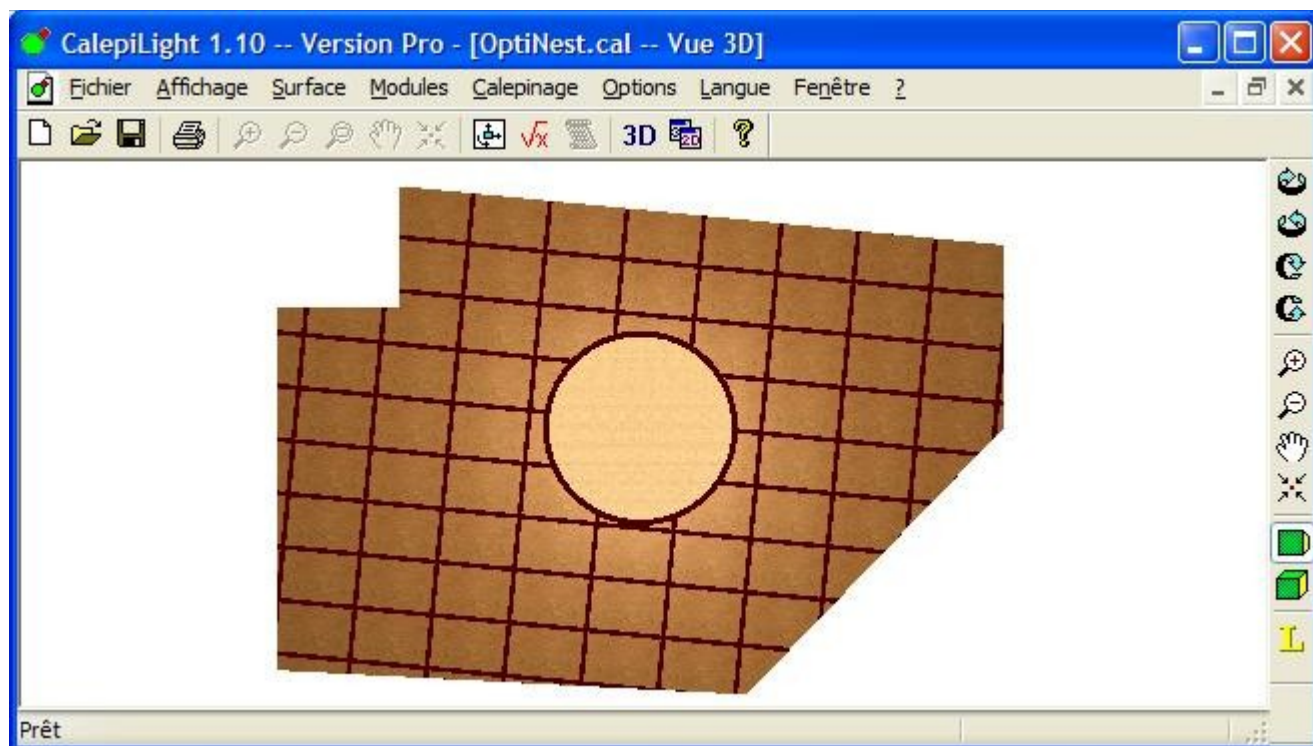
Le schéma ci-dessus illustre le transfert au format DXF d'un plan de calepinage généré par **CalepiLight** vers le logiciel de D.A.O. VectorWorks.

Tous les sous-modules issus du même module portent la même référence (*export facultatif*).

## VI. 4 IMBRICATION - TRANSFERT VERS OPTINEST

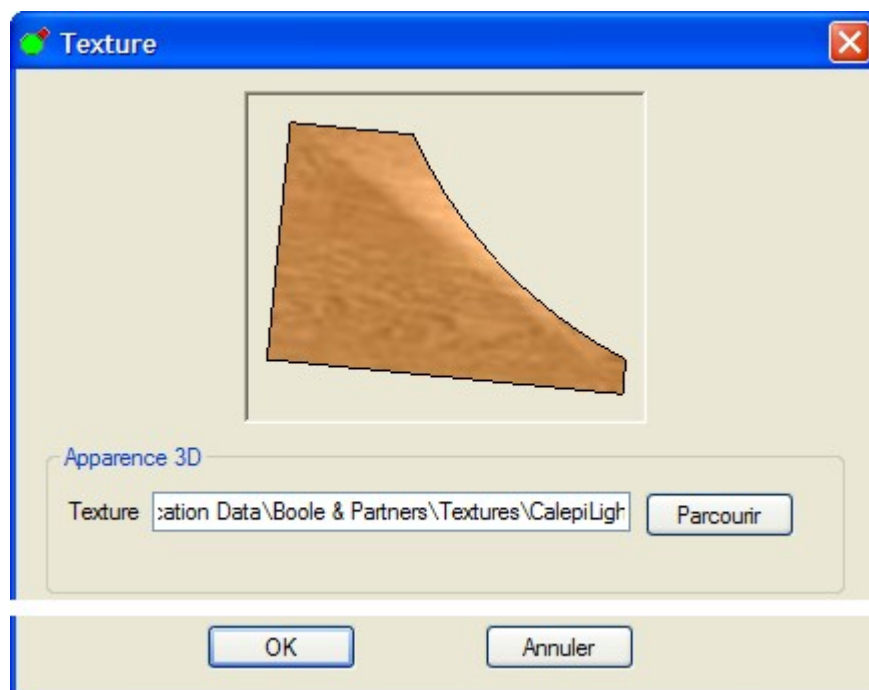
Les modules et sous-modules recoupés par les bords des surfaces peuvent être exportés vers le logiciel d'imbrication de formes **OptiNest**, qui en optimisera la production.

Dans l'exemple ci-dessous, les éléments entiers et recoupés, issus du module **800 x 1200**, ont été imbriqués dans des panneaux de dimensions normalisées **3050 x 1850**.



## VII. CALEPILIGHT VERSION PRO

**CalepiLight** est disponible dans une version "**Pro**" permettant d'individualiser les couleurs et les textures de chaque sous-module individuel d'un calepinage.



Un double clic sur un sous-module ouvre la fenêtre ci –dessus, qui affiche sa forme exacte, et donne accès à ses caractéristiques individuelles 2D et 3D.

Le calepinage suivant a été obtenu en modifiant la texture des 11 modules plus foncés.

