



## Générer une légende

Détecter les symboles employés dans le plan et produire une légende avec comptage, aperçu réel des blocs et mise en page

**Version du logiciel :** 4.3.724 ou plus récente

**Document :** 1<sup>re</sup> édition — 2 août 2026

[electrocad.ch](http://electrocad.ch) · [info@electrocad.ch](mailto:info@electrocad.ch)

# 1. Présentation

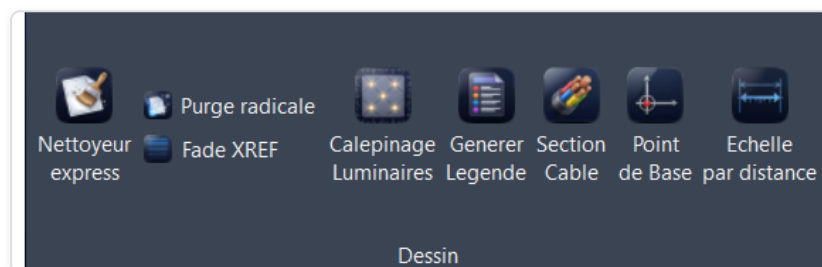
Une légende explique les symboles du plan et dit combien il y en a. **LEGENDE** parcourt le dessin, reconnaît les blocs, les compte et dessine le tableau — avec le rendu réel de chaque symbole, pas un pictogramme approché.



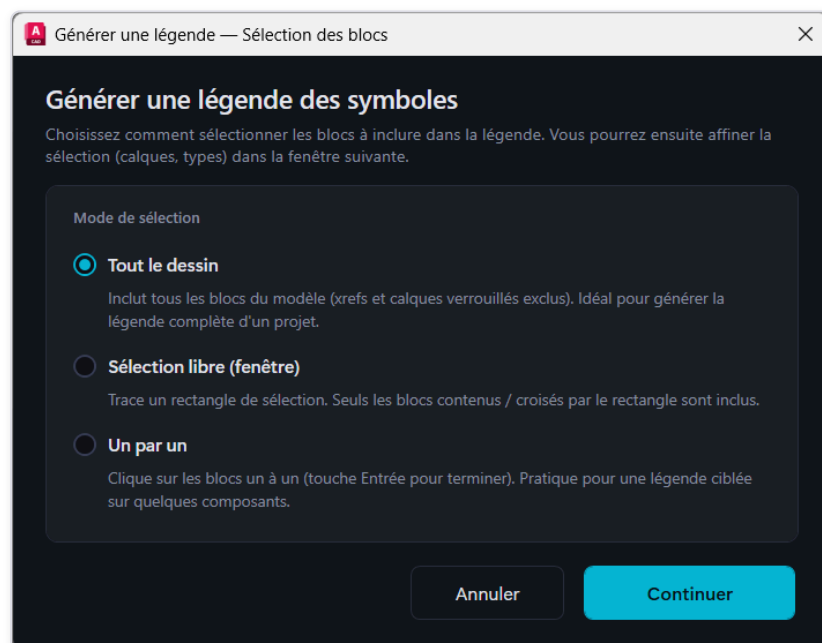
## Générer Légende

### LEGENDE

Détecter les symboles et créer la légende avec comptage.



Le panneau **Dessin** — *Générer Légende*.



La sélection des blocs : on décoche ce qui ne doit pas figurer dans la légende avant de la placer.

## 2. Démarrage rapide en 4 étapes

- 1 **Lancez **LEGENDE**** — le dessin est scanné et tous les blocs détectés sont listés, avec leur calque et leur nombre d'occurrences.
- 2 **Décochez ce qui ne doit pas figurer** — mobilier, repères de plan, cartouche. *Tout / Rien* et un champ de recherche aident sur un plan chargé ; les **filtres par calque** écartent un métier entier d'un clic.
- 3 **Régalez l'échelle des symboles** (voir plus bas) — l'aperçu suit en direct.

### 3. La liste des blocs détectés

Chaque ligne porte une pastille à la couleur du calque, le nom du bloc, son calque et son **nombre d'occurrences** (×3, ×23, ×31...). Le compteur du bas rappelle combien de types sont retenus sur le total.

#### Double-clic = renommer le libellé

★ Le nom technique d'un bloc ( `eb_LUM-LED-PROF-GEN` ) n'a rien à faire dans une légende destinée au client. Un double-clic sur la ligne remplace son libellé par un texte lisible, sans toucher au bloc lui-même.

### 4. L'échelle des symboles

| Mode                                         | Effet                                                                                                                                                          |
|----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Échelle réelle du plan ( <i>recommandé</i> ) | Les symboles de la légende ont la taille qu'ils ont sur le plan. Le lecteur reconnaît immédiatement ce qu'il cherche.                                          |
| Facteur global                               | Multiplie l'ensemble, quand les symboles réels sont trop petits ou trop grands pour la mise en page.                                                           |
| Mode normalisé                               | Si l'échelle réelle est décochée : tous les symboles sont ramenés à une taille commune. Utile quand le plan mélange des appareils de tailles très différentes. |

### 5. L'aperçu

Le panneau de droite montre la légende **en rendu papier, aux proportions réelles** : colonnes, regroupements par calque, symboles et libellés. Ce que vous voyez est ce qui sera posé — inutile de générer pour juger.

#### Une légende se régénère

Après ajout de nouveaux appareils, relancez la commande : la légende est recrée avec les nouveaux comptes. Ne la corrigez pas à la main, elle serait fausse au prochain ajout — c'est pour cela que les libellés se renomment *dans la fenêtre* et non sur le dessin.

### 6. Bonnes pratiques

- Nettoyez le plan avant : les blocs fantômes se retrouvent dans la légende.
- Générez la légende en fin de dessin, une fois les appareils tous posés.
- Placez-la dans une zone libre du plan, pas dans une présentation — elle suit l'échelle du dessin.

# 7. Référence des commandes

| Commande                                                                                         | Rôle                                        |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
|  <b>LEGENDE</b> | Générer la légende avec comptage.           |
|  <b>CALEP</b>   | Calepinage (source de nombreux symboles).   |
|  <b>EBFIND</b>  | Palette de blocs.                           |
|  <b>RPURGE</b>  | Purger les blocs fantômes avant génération. |