

## Les pictogrammes mobiles

Conception du Phasage

- [Introduction](#)
- [Gestion des plans](#)
- [Gestion du SIG](#)
- [Gestion des zones et axes](#)
- [Les catégories de zone \(nouveau v7\)](#)
- [Gestion des zones d'impression](#)
- [Gestion des activités](#)
- [Gestion des objets connectés](#)
- **Les pictogrammes mobiles**
- [Le diagramme de Gantt](#)
- [Le Live View \(v6 et v7\)](#)

Les pictogrammes mobiles sont utiles uniquement pour les travaux sur **des axes**.

Ils ont vocation à se déplacer dynamiquement avec les segments de l'axes qui sont en cours d'exécution.

La vidéo ci-après illustre l'intérêt des pictogrammes mobiles :



Video

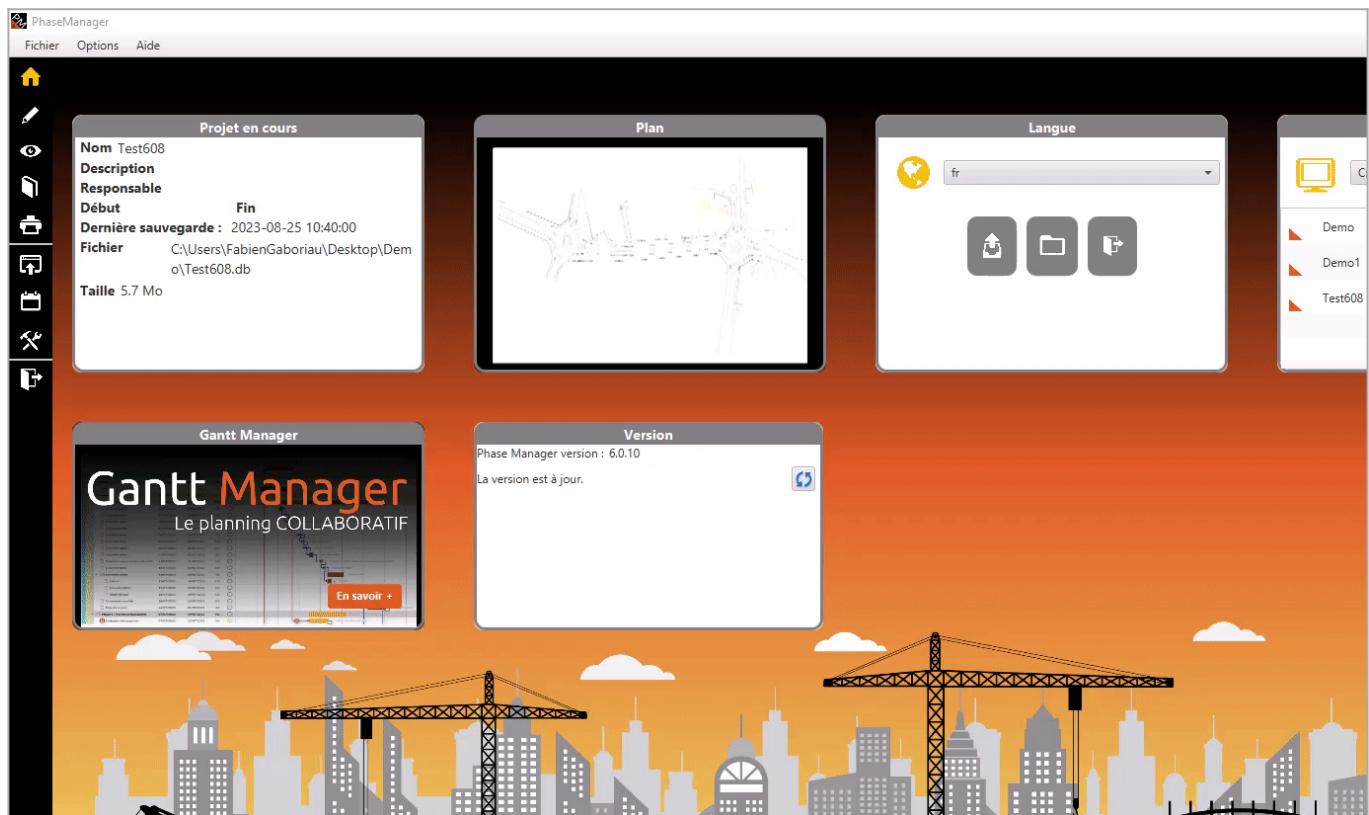
## Prérequis :

Pour que les pictogrammes mobiles aient un intérêt, il faut réunir les conditions suivantes :

- **Avoir créé des axes** sur les fonds de plans (cf. [ajout\\_d\\_axes](#))
- **Avoir associé un axe** à une activité **ET** que cette association ait une **exécution mobile** (cf. [multizone\\_impact\\_emprise\\_et\\_mode\\_d\\_execution](#))

## Créer un profil :

La création d'un profil s'opère depuis le menu **Options - Gérer les profils de pictogrammes mobiles**



## Ajouter et paramétrer une image dans le profil :

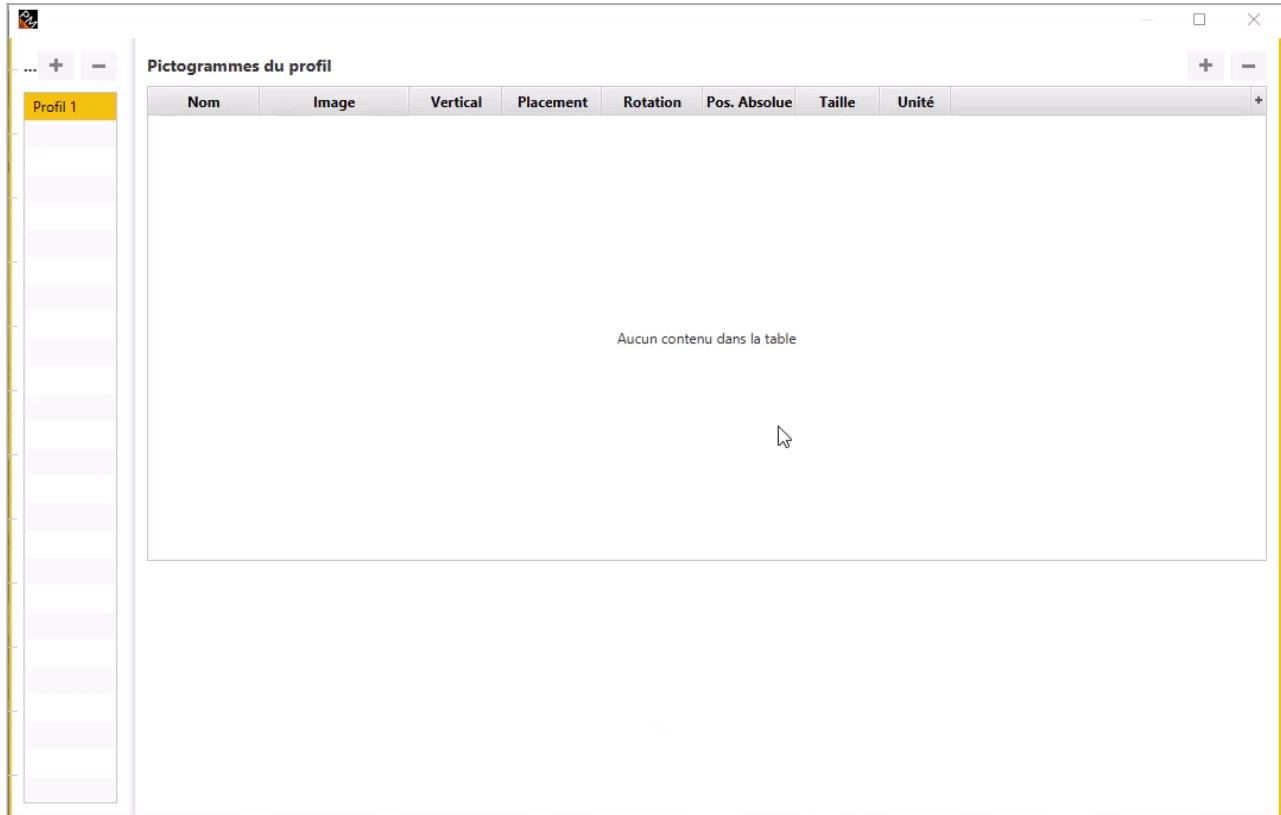
Une fois le profil créé, vous allez pouvoir ajouter autant d'images à l'intérieur que de besoin. Pour cela il faut sélectionner le profil dans le panneau latéral de gauche puis cliquer sur le du panneau de droite.

Pour chaque image, vous allez devoir définir différents attributs :

Nom	Image	Vertical	Placement	Rotation	Pos. Absolue	Taille	Unité	+
-----	-------	----------	-----------	----------	--------------	--------	-------	---

- Le **nom** pour plus aisément identifier votre image,
- Le positionnement **vertical** afin de positionner le pictogramme au-dessus, en dessous ou sur le segment,

- Le **placement** pour déterminer si le pictogramme se situera au début, au milieu ou à la fin du segment ou de son emprise,
- La **rotation** ainsi que la **position absolue/relative** de pictogramme par rapport à l'orientation du segment,
- La **taille** du pictogramme **dans l'unité de votre choix**.



### Associer un profil de pictogramme à une activité :

Une fois le profil de pictogramme créé, vous pouvez l'associer à une activité depuis l'onglet Zones dans la fenêtre d'édition de l'activité.

Pour associer le profil, cochez la case Picto et choisissez le profil précédemment créé.

[2069] Installation and signaling

Task details Dates Areas Links

Copy from another activity

Area	Execution	Full axis	Reverse	Start distance	End distance	Icon	Profiles	Right-of-way (RoW)	Length Before	Length After	Impact	Impact type	Delete
Axe 1 <input type="button" value=""/>	Mob... <input type="button" value=""/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0.0	0.0	<input checked="" type="checkbox"/>	Profil1 <input type="button" value=""/>	<input type="checkbox"/>	0.0	0.0	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value=""/>	<input type="button" value=""/>
Add area <input type="button" value=""/>				0.0	0.0	<input type="checkbox"/>	None <input type="button" value=""/>	<input type="checkbox"/>	0.0	0.0	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value=""/>	<input type="button" value=""/>

## Aperçu du résultat dans le Live View :

Pour observer le résultat, la façon la plus directe est de lancer le Live View comme le présente l'animation ci-dessous. Pour plus d'information sur le LIVE VIEW, rendez-vous sur [Le Live View](#)

