



usBIM.editor

Manuel Utilisateur

	usBIM.editor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	2
		Date	04/06/2025


SOMMAIRE

1	usBIM.editor	4
1.1	DEMARRER USBIM.EDITOR	4
1.2	LA BARRE D'OUTILS DU SERVICE	5
1.3	DEPLACER OBJET	6
1.4	AJOUTER OBJET	7
1.5	SUPPRIMER OBJET	7
1.6	MODIFIER ATTRIBUTS	7
1.7	MODIFIER PROPRIETES	8
1.7.1	Ajouter une nouvelle propriété	9
1.7.2	Ajouter un nouveau Property Set	10
1.7.3	Modifier une propriété	10
1.8	MODIFIER LES CLASSIFICATION	11
1.8.1	Ajouter les éléments à la classification	13
1.8.2	Attribuer une couleur à la classification	13
1.9	GUIDE D'UTILISATION	14

	usBIM.editor – Manuel Utilisateur		Éd.	1
			Rév.	2
			Date	04/06/2025

INDEX DES FIGURES

Figure 1. Ouvrir en modification un modèle IFC.....	4
Figure 2. Accéder à usBIM.editor	5
Figure 3. Barre des outils de usBIM.editor.....	6
Figure 4. Modifier la position d'un élément	6
Figure 5. Ajouter nouvel élément dans le modèle	7
Figure 6. Modifier nom et description entité	8
Figure 7. Lire les nouveaux attributs	8
Figure 8. Modifier propriétés.....	9
Figure 9. Ajouter une nouvelle propriété.....	9
Figure 10. Ajouter les Property Set.....	10
Figure 11. Modifier une propriété.....	11
Figure 12. Ajouter une classification	11
Figure 13. Choisir la classification.....	12
Figure 14. Classifications standard	12
Figure 15. Ajouter les éléments à la classification	13
Figure 16. Attribuer une couleur à la classification	14

	usBIM.editor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	2
		Date	04/06/2025

1 usBIM.editor

usBIM.editor est une application faisant partie du système usBIM, pour la modification de fichiers au format openBIM IFC. usBIM.editor permet de modifier les données géométriques et informatives des modèles BIM. Plus précisément, avec cet éditeur avancé IFC, il est possible d'ajouter, de déplacer et de supprimer des éléments du modèle et de modifier les attributs, les propriétés et les classifications liées à ces entités, pour enfin générer une nouvelle version du fichier IFC avec les modifications apportées.

Les opérations de modification, même sur des modèles fédérés, peuvent être effectuées par plusieurs utilisateurs simultanément sur le même fichier IFC. Grâce à usBIM.editor les modifications sont plus intuitives et moins complexes que les mêmes opérations réalisées avec un logiciel de conception BIM. Des fonctionnalités dédiées permettent de définir au mieux les propriétés d'un fichier IFC : le résultat sera un modèle IFC complet de toutes les informations et de qualité.

1.1 Démarrer usBIM.editor

Pour utiliser usBIM.editor, il est nécessaire d'ouvrir en modification un modèle IFC précédemment téléversé sur usBIM (flèche 1 Figure 1). Suite à cette opération, il sera possible de lancer l'outil depuis le menu contextuel des applications de usBIM.browser (flèche 1 Figure 2), en cliquant sur l'icône usBIM.editor (flèche 2 Figure 2).

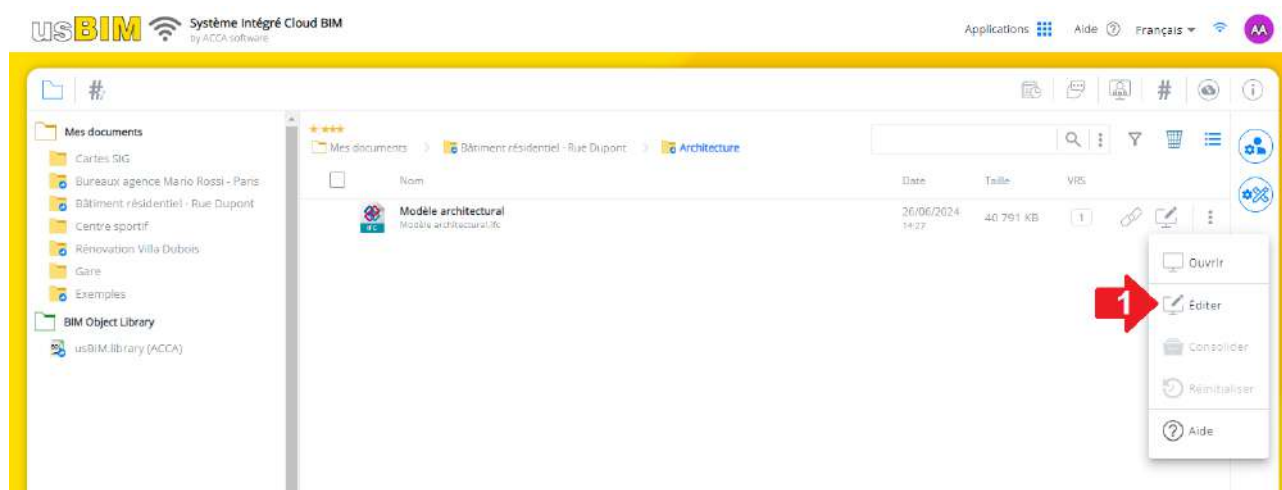


Figure 1. Ouvrir en modification un modèle IFC


	usBIM.editor – Manuel Utilisateur		Éd.	1
			Rév.	2
			Date	04/06/2025



Figure 2. Accéder à usBIM.editor

1.2 La barre d'outils du service

Après avoir lancé le service, dans la partie inférieure de l'écran, la barre d'outils de usBIM.editor (Figure 3) apparaît.

Cette barre d'outils contient les fonctionnalités suivantes :

- Sélectionner des objets (flèche 1)
- Déplacer objet (flèche 2)
- Ajouter objet (flèche 3)
- Supprimer objet (flèche 4)
- Modifier Attributs (flèche 5)
- Modifier Propriétés (flèche 6)
- Modifier Classifications (flèche 7)
- Guide vidéo d'utilisation du service (flèche 8)
- Quitter usBIM.editor (flèche 9)


	usBIM.editor – Manuel Utilisateur		Éd.	1
			Rév.	2
			Date	04/06/2025



Figure 3. Barre des outils de usBIM.editor

1.3 Déplacer objet

En sélectionnant le bouton « déplacer objet » (flèche 2 Figure 3), il est possible de déplacer un objet sélectionné, à l'intérieur du modèle (flèche 1 Figure 4), en utilisant la poignée, l'élément sélectionné peut se déplacer dans la direction souhaitée (flèche 2 Figure 4). En outre, en saisissant une distance, ainsi qu'en spécifiant un angle de rotation, l'objet se positionne sur le point prédéfini (flèches 3 et 4 Figure 4).

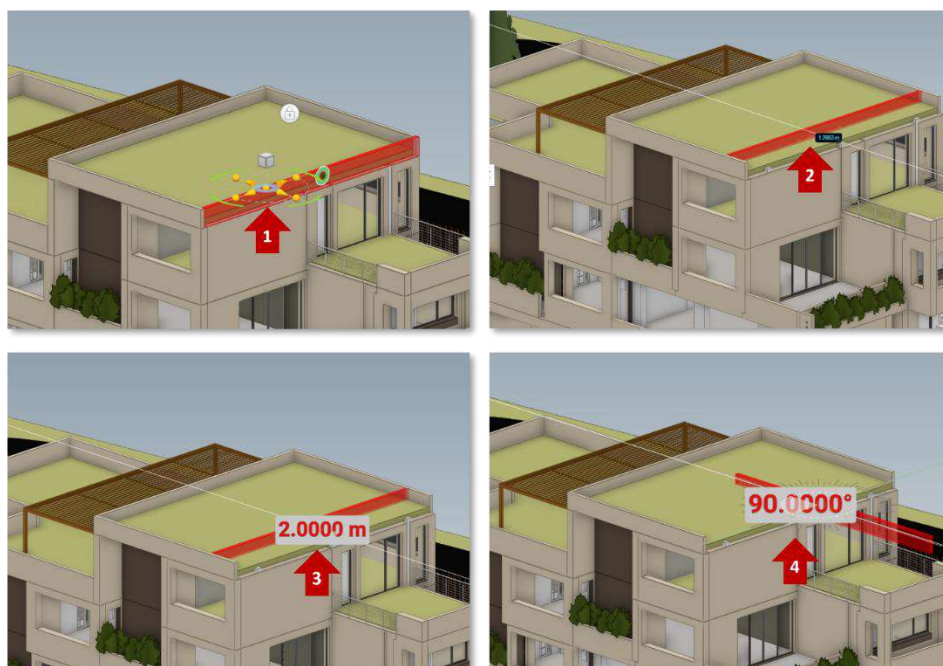



Figure 4. Modifier la position d'un élément

	usBIM.editor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	2
		Date	04/06/2025

1.4 Ajouter objet

En cliquant sur l'icône « Ajouter objet » (flèche 3 Figure 3) deux nouvelles fenêtres s'ouvriront :

1. Choisir l'élément de la bibliothèque d'objets à insérer dans le modèle (flèche 1 Figure 5) ;
2. Définir le positionnement de l'objet choisi dans la structure en arborescente IFC (flèche 2 Figure 5) ;

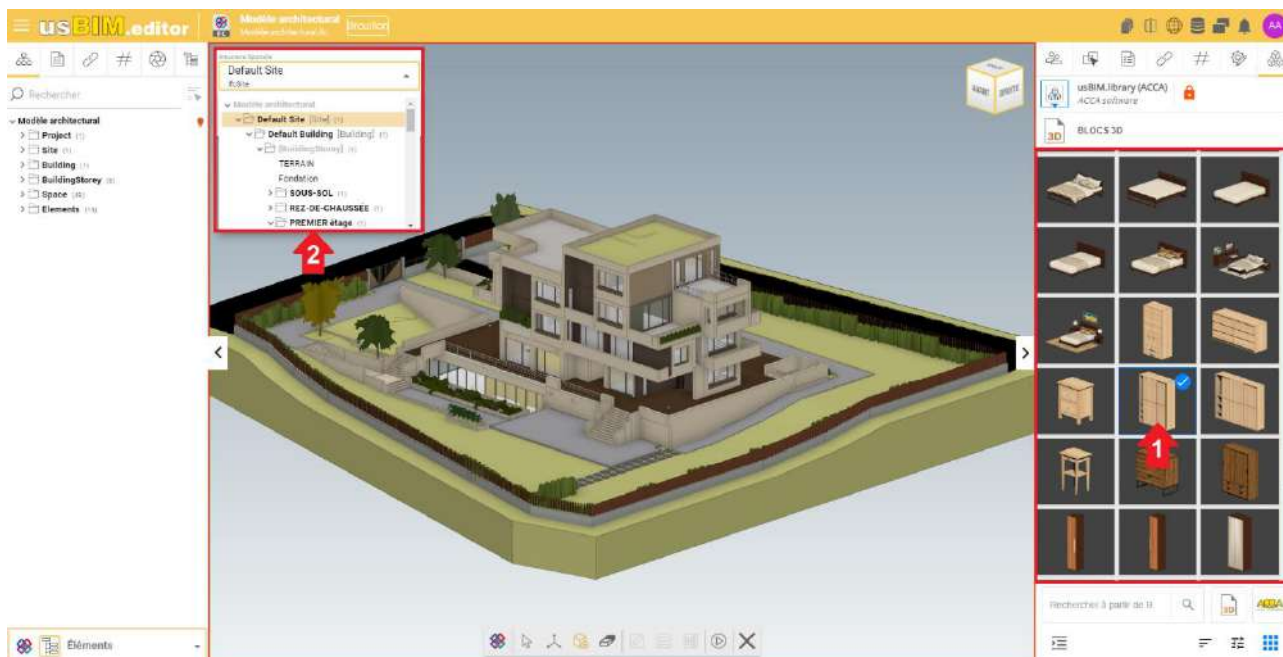


Figure 5. Ajouter nouvel élément dans le modèle


1.5 Supprimer objet

En choisissant l'option « supprimer objet » (flèche 4 Figure 3), il est possible de supprimer un objet présent dans le modèle.

1.6 Modifier attributs

En sélectionnant une entité du modèle et en cliquant sur le bouton « Modifier attributs » (flèche 1 Figure 6), une fenêtre s'ouvrira dans laquelle modifier le nom (flèche 2 Figure 6) ou la description de l'entité (flèche 3 Figure 6).

Une fois l'opération complétée, il est possible de confirmer les modifications (flèche 4 Figure 6) ou de les annuler (flèche 5 Figure 6).

	usBIM.editor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	2
		Date	04/06/2025

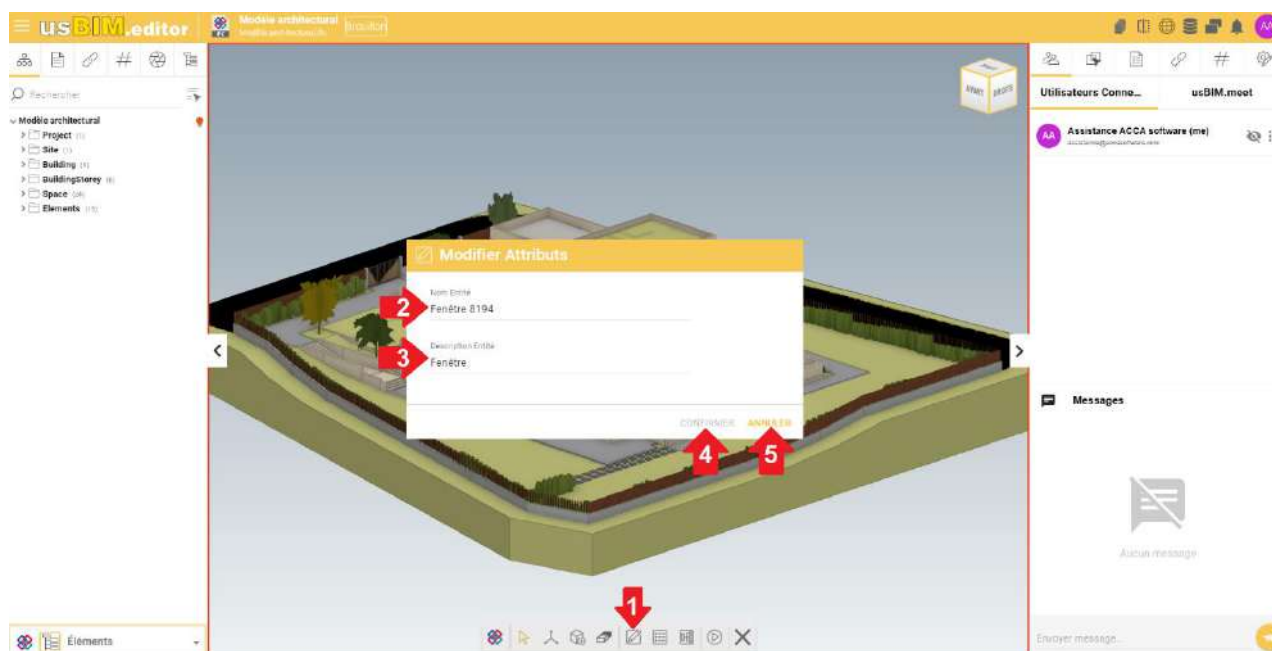


Figure 6. Modifier nom et description entité

Une fois la modification des attributs effectuée, le résultat est visible dans l'onglet Propriétés (flèche Figure 7)




Figure 7. Lire les nouveaux attributs

1.7 Modifier Propriétés

En sélectionnant une entité du modèle et en cliquant sur le bouton « Modifier propriétés » (flèche 1 Figure 8), une nouvelle fenêtre s'ouvrira dans laquelle il est possible d'ajouter, de modifier ou de supprimer les propriétés des entités sélectionnées (Figure 8). Plus précisément, cette fenêtre permet de :

- Visualiser les jeux de propriétés (Property Set) existants (flèche 2 Figure 8) ;
- Ajouter une nouvelle propriété à un Property Set existant (flèche 3 Figure 8) ;
- Supprimer un Property Set existant (flèche 5 Figure 8)
- Modifier le nom, le type et la valeur d'une propriété existante (flèche 6 Figure 8)
- Ajouter un nouveau Property Set (flèche 7 Figure 8)

	usBIM.editor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	2
		Date	04/06/2025

Une fois les opérations de modification complétée il est possible de les confirmer ou de les annuler (flèches 8 et 9 Figure 8)

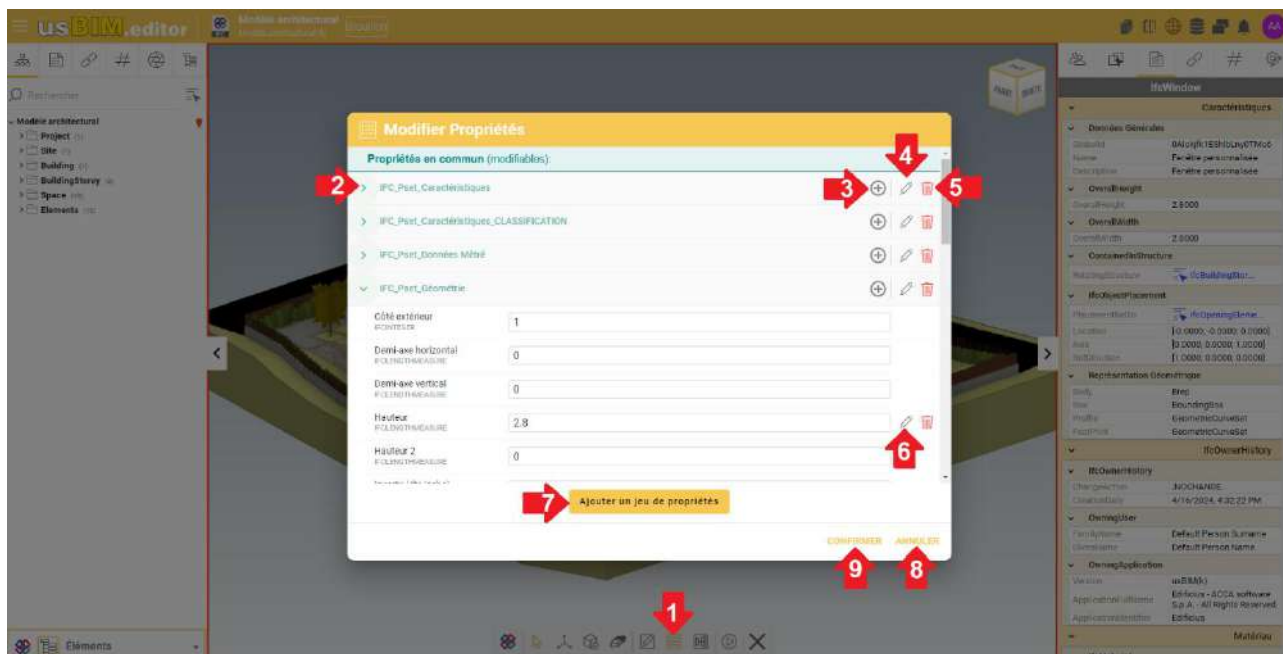



Figure 8. Modifier propriétés

1.7.1 Ajouter une nouvelle propriété

En cliquant sur le bouton « Ajouter nouvelle propriété » (flèche 3 Figure 8) d'un Property Set existant, une autre fenêtre s'affichera dans laquelle caractériser la nouvelle propriété avec un Nom (flèche 1 Figure 9), un Type (flèche 2 Figure 9) et une valeur (flèche 3 Figure 9).

	usBIM.editor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	2
		Date	04/06/2025

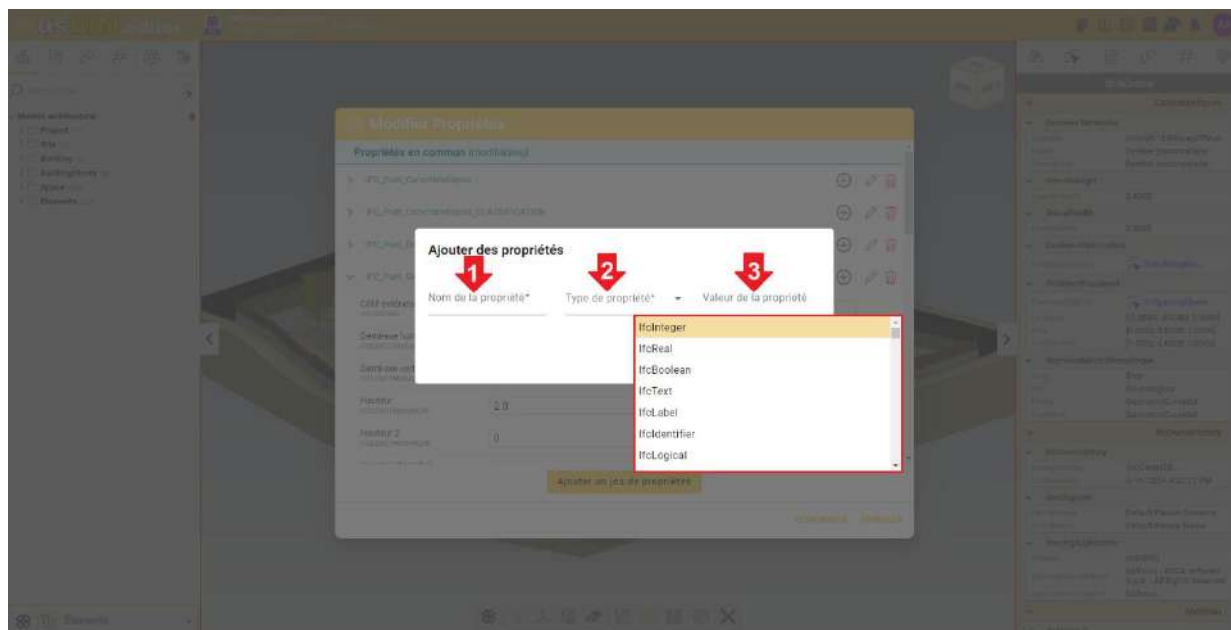


Figure 9. Ajouter une nouvelle propriété

1.7.2 Ajouter un nouveau Property Set

En cliquant sur le bouton « Ajouter un jeu de propriétés » (flèche 1 Figure 10), une fenêtre s’affichera dans laquelle saisir le nom du nouveau Property Set (flèche 2 Figure 10). Une fois le nom attribué, il est possible d’insérer des propriétés comme expliqué au par. 1.7.1

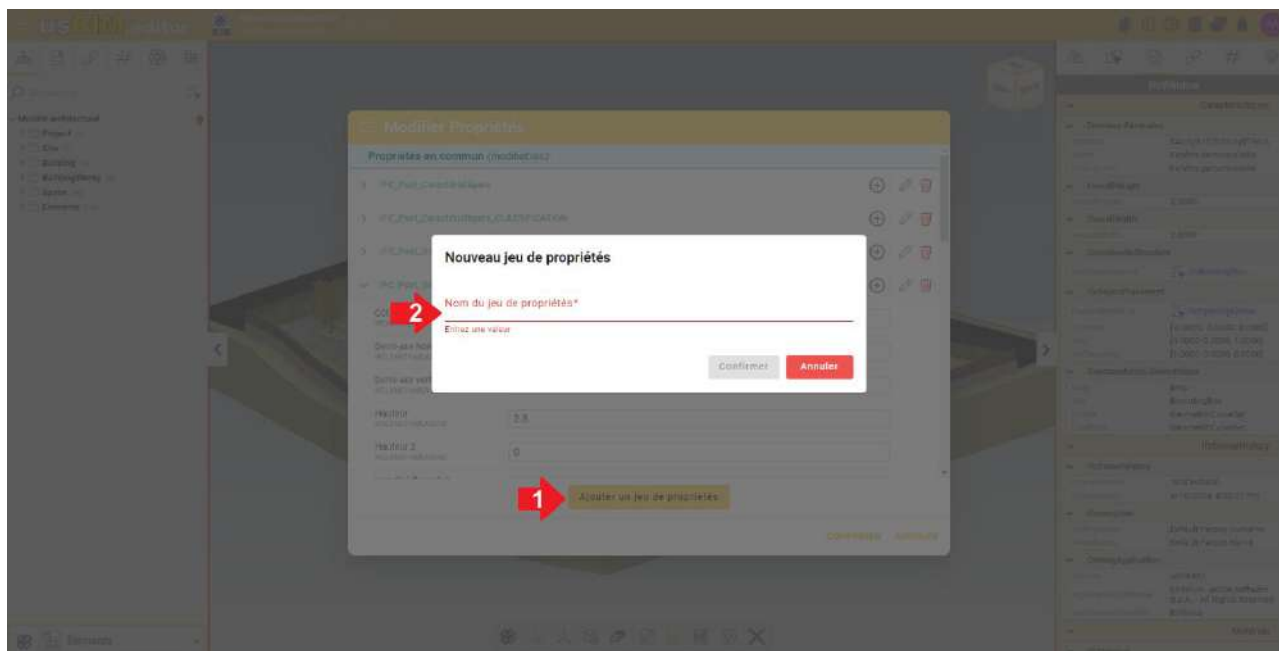



Figure 10. Ajouter les Property Set

	usBIM.editor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	2
		Date	04/06/2025

1.7.3 Modifier une propriété

En cliquant sur le bouton « Modifier propriété » (flèche 6 Figure 8) une nouvelle fenêtre s'ouvrira, dans laquelle le nom, le type et la valeur actuelle sont présents. Il est donc possible de modifier ces informations et confirmer (Figure 11).

De plus, il est possible de modifier aussi le nom des Property Set existants en cliquant sur le bouton correspondant (flèche 4 Figure 8).

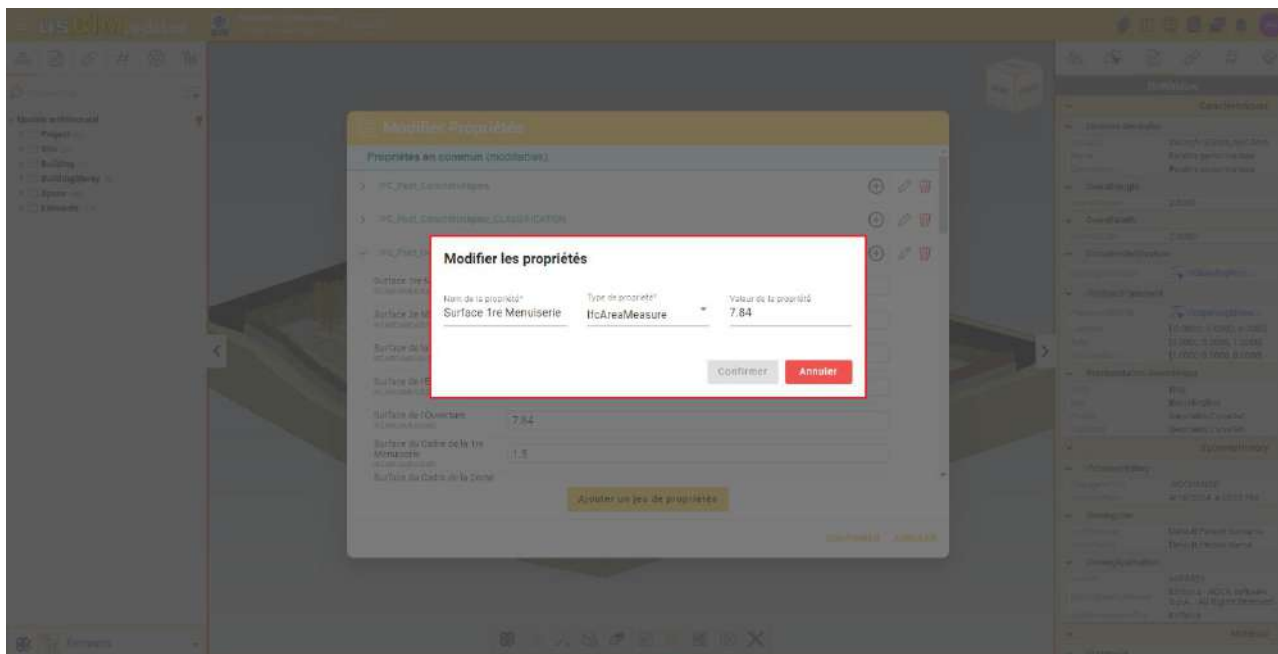


Figure 11. Modifier une propriété

1.8 Modifier les Classification

En cliquant sur le bouton « Modifier Classifications » (flèche 1 Figure 12), il est possible d'ajouter des classifications aux éléments sélectionnés dans le modèle IFC (flèche 2 Figure 12). Pour insérer une nouvelle classification il est nécessaire d'en définir le nom (flèche 3 Figure 12), la source (flèche 4 Figure 12) et l'édition (flèche 5 Figure 12). Il est facultatif de saisir la date (flèche 6 Figure 12). Pour procéder, cliquer sur le bouton « Confirmer » (flèche 8 Figure 12).



Figure 12. Ajouter une classification

Une fois la nouvelle classification créée, il est possible de procéder à sa modification en choisissant si « Associer un système de classification standard » (flèche 1 Figure 13), « Ajouter un nouveau CODE de classification » (flèche 2 Figure 13) ou « Supprimer la CLASSIFICATION de tous les objets » (flèche 3 Figure 13).

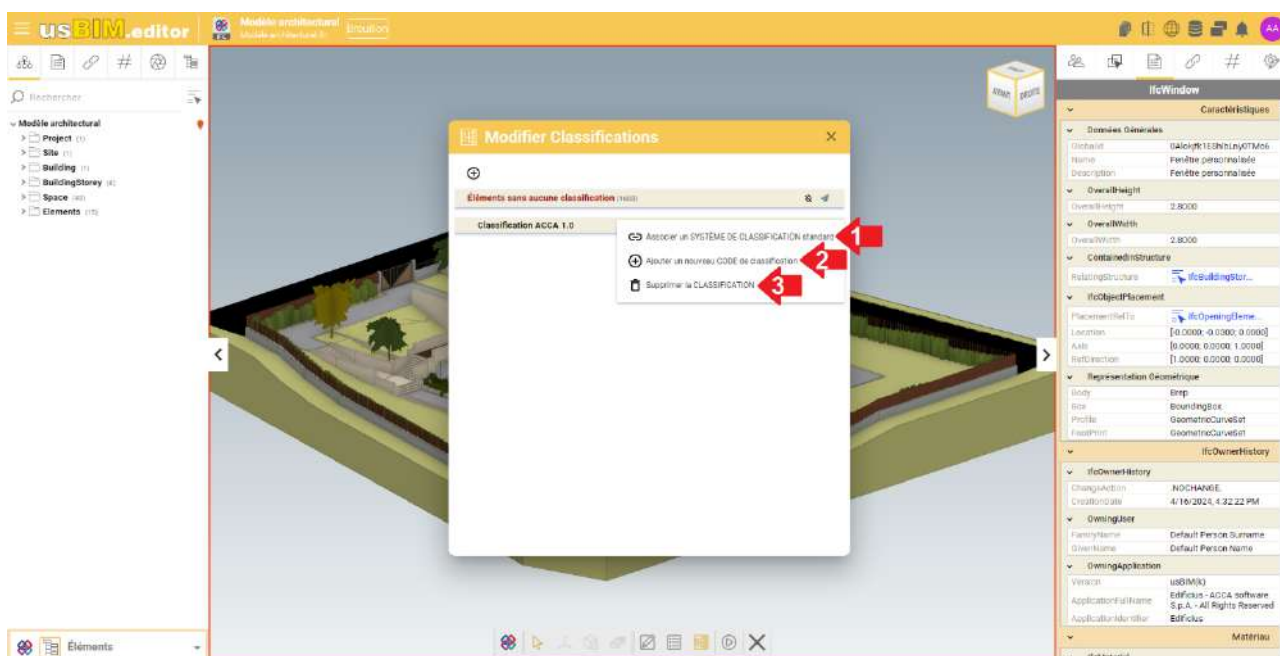



Figure 13. Choisir la classification

En choisissant d'associer un système de classification standard, il est possible de choisir laquelle associer en la sélectionnant dans la liste proposée par le logiciel (Figure 14).

	usBIM.editor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	2
		Date	04/06/2025

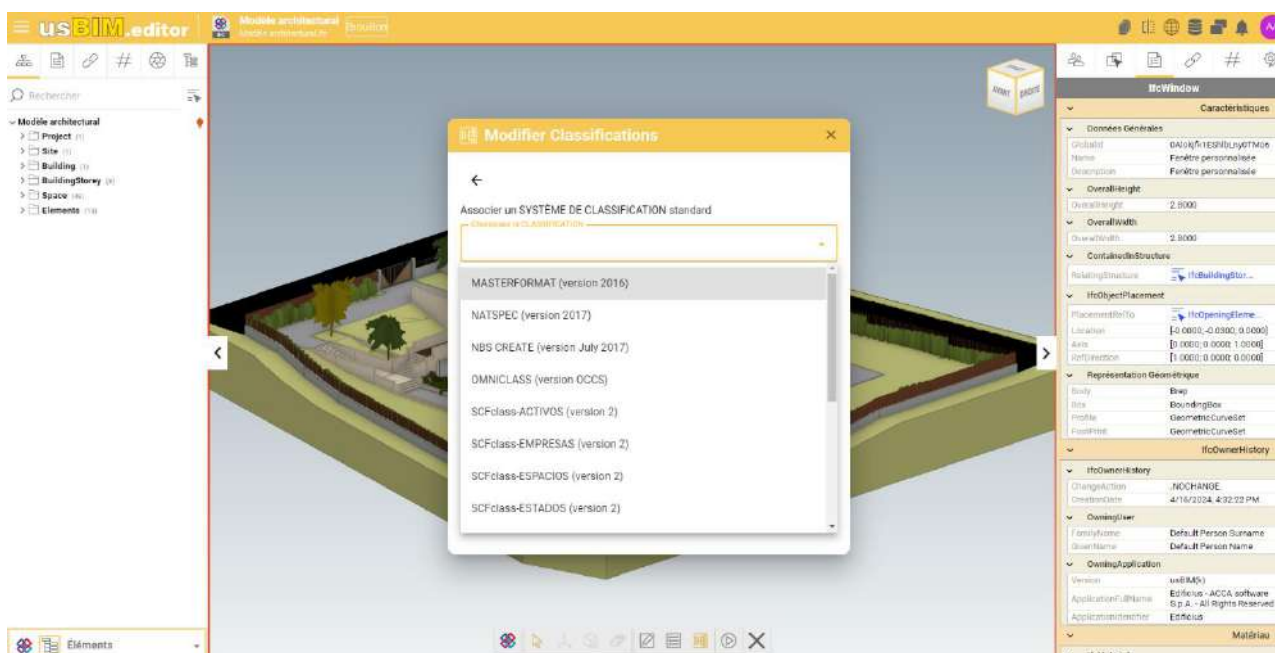



Figure 14. Classifications standard

1.8.1 Ajouter les éléments à la classification

Pour procéder à la classification des entités il suffit de :

- sélectionner l'entité à classer (flèche 1 Figure 15) ;
- ouvrir le menu contextuel du code de la classification d'intérêt (flèche 2 Figure 15) ;
- cliquer sur le bouton « ajouter les objets sélectionnés » (flèche 3 Figure 15).

Depuis la même fenêtre, il est possible de visualiser le nombre « d'éléments sans aucune classification » (flèche 4 Figure 15) et les « Éléments avec une classification différente » (flèche 5 Figure 15).

 ACCA SOFTWARE	usBIM.editor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	2
		Date	04/06/2025

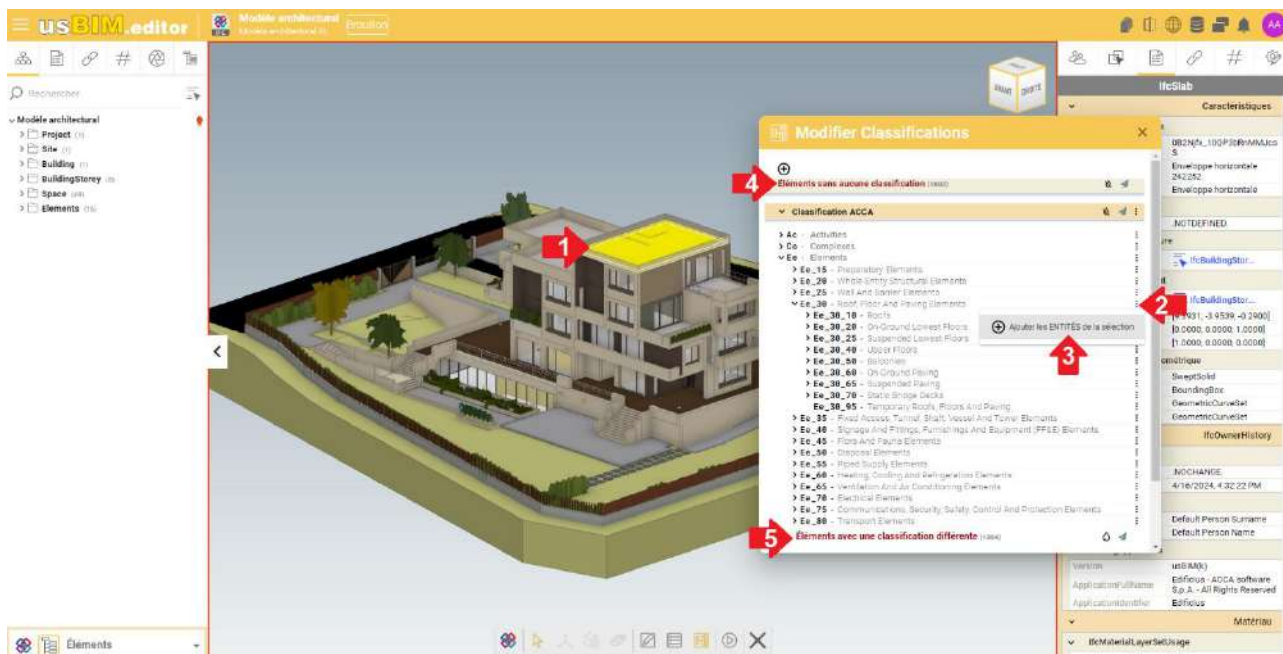


Figure 15. Ajouter les éléments à la classification

1.8.2 Attribuer une couleur à la classification

Une fois la classification associée, il est possible d'y attribuer une couleur à travers le bouton « Gestion couleurs » (flèche 1 Figure 16).

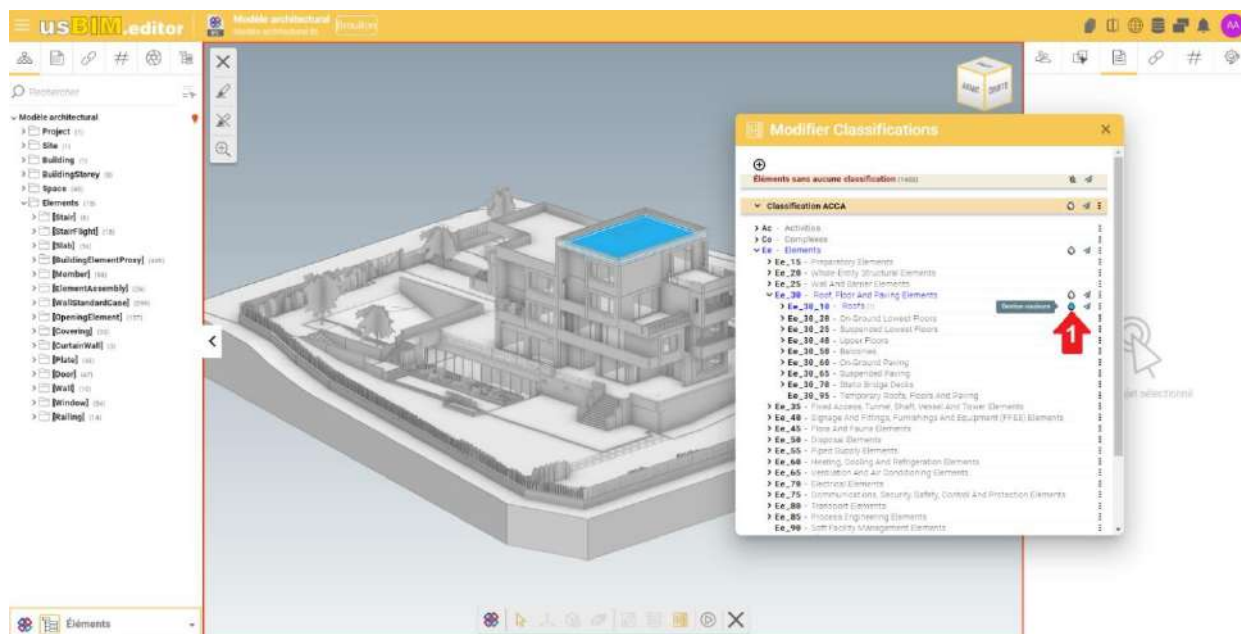



Figure 16. Attribuer une couleur à la classification

 ACCA SOFTWARE	usBIM.editor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	2
		Date	04/06/2025

1.9 Guide d'utilisation

Dans la barre d'outils de usBIM.editor le bouton « Guide d'utilisation » (flèche 8 Figure 3) est présent, qui permet de visualiser une vidéo qui montre toutes les fonctionnalités de l'application appliquées sur un modèle IFC.