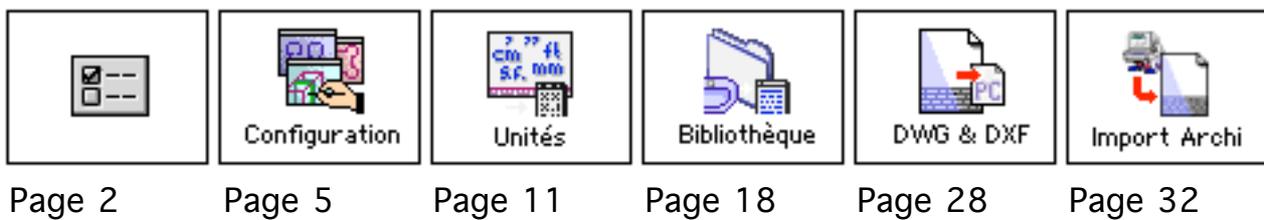


Préférences logiciel

Préférences	Page 2
Configuration	Page 5
Unités de mesure	Page 11
Bibliothèques	Page 18
Fichiers DXF - DWG	Page 28
Import Architriion	Page 32





Préférences logiciel

On regroupe sous le nom de préférences logiciel les gestionnaires qui permettent de gérer les paramètres de travail de BoA concernant tous les fichiers. Les gestionnaires de préférences ne se préoccupent donc pas des paramètres qui varient d'un fichier à l'autre.

Appel des gestionnaires de préférences

On accède aux "Préférences logiciel" à partir de l'item "Préférence logiciel" du menu "Fenêtre".

Fenêtres	
Nouvelle fenêtre	⌘N
Palette principale	⌘M
Coordonnées curseur	⌘C
Plan de travail	⌘W
Utilités Fichier...	⌘U
Préférences Logiciel...	⌘P
Cacher/Montrer	⌘⇧
Fermer les palettes	⌘⇧
Projet3D	

Il est aussi possible d'y accéder à partir de certaines palettes d'outils et de la palette principale en cliquant sur l'icône :



Appel du dernier gestionnaire de préférence

Types des gestionnaires

Il existe 5 gestionnaires de préférences :



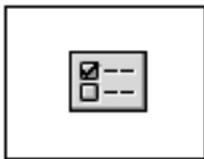
“Import Architrion”, “Bibliothèque” et “DWG & DXF” concernent la gestion de différents types de fichiers.



“Configuration” concerne les préférences générales de présentation du logiciel.

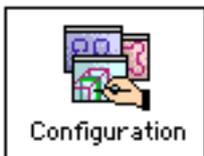


“Unité” est un gestionnaire de liste.



Préférences logiciel

Liste des gestionnaires de préférences



Configuration

Options générales de configuration du logiciel BoA. Le gestionnaire permet de configurer la couleur et le comportement des outils principaux.



Unités

Définition des unités de mesure linéaire.
Choix de l'unité de mesure linéaire utilisé dans le logiciel.
Choix des unités de mesure d'aire et de volume.



Bibliothèque

Gestion des bibliothèques d'accessoires et d'huissieries dans les fichiers 3D, d'accessoires et de projets 3D dans les MEP. Le gestionnaire permet de choisir la position par défaut de ces différents types de fichiers.



DWG & DXF

Option d'import et d'export des fichiers DXF et DWG.
Le gestionnaire permet de choisir le facteur d'échelle des fichiers importés et le type d'unité des fichiers exportés.



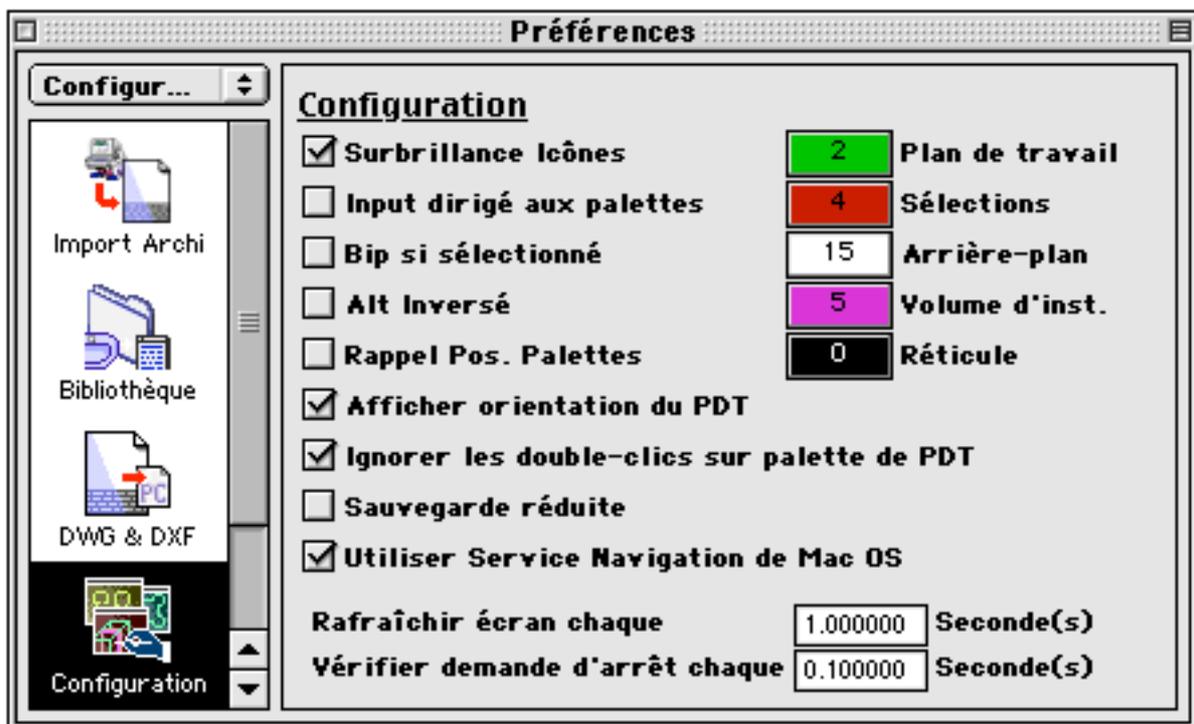
Import Archi

Option d'import des fichiers Architrion. Le gestionnaire permet de choisir le facteur d'échelle des fichiers importé, les types d'objets importés ou refusés, la police utilisée pour les textes et cotations.



Préférences logiciel Configuration

Ce gestionnaire permet de choisir les options générales d'utilisation de BoA.



Informations de configuration

Chaque fichier BoA contient un ensemble d'informations de configuration. Quand on ouvre un nouveau fichier, ces informations sont reprises à partir du gestionnaire de configuration. Le gestionnaire de configuration permet de modifier les options courantes. Une fois modifiées, on les sauvegarde par la commande clavier F. Pour reprendre ces informations on utilise la commande $\text{⌘} F$, cette commande met à jour les informations de configuration sur le fichier courant.

F Sauver les paramètres

$\text{⌘} F$ Charger les paramètres

Les options du gestionnaire

Surbrillance Icônes

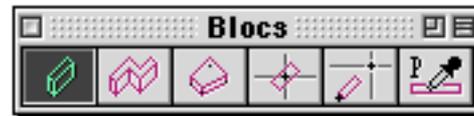
Selon que cette case est cochée ou non, les icônes actives sont dessinées sous

deux aspects différents



Surbrillance Icônes

Sans surbrillance



Surbrillance Icônes

Avec surbrillance

Input dirigé aux palettes

Quand on travaille avec une palette qui contient plusieurs paramètres numériques, la touche Tab permet de naviguer d'un paramètre au suivant de la palette.

Si la case "Input dirigé aux palettes" est cochée, à l'ouverture d'une palette, le premier paramètre est directement sélectionné.

Bip si sélectionné

Quand cette option est choisie, les fonctions de sélection d'objets sont accompagnées d'un bip sonore à chaque fois qu'elles sélectionnent effectivement un ou plusieurs objets. Si on essaie de sélectionner un objet et que la fonction ne le sélectionne pas, quelle qu'en soit la raison, le bip n'est pas émis. Réciproquement, quand un objet est sélectionné, même s'il n'est pas visible, le bip est émis. Cette option permet par exemple de savoir qu'on a sélectionné une dalle même si, à cause d'un zoom important, les limites de la dalle sont entièrement en dehors de la fenêtre de travail.

Alt Inversé

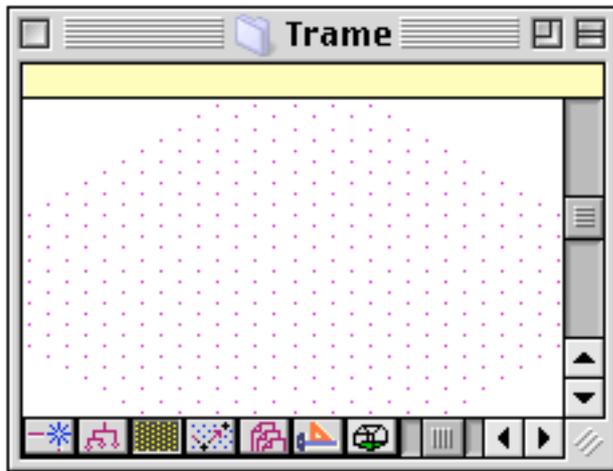
Si cette case est cochée, on inverse le fonctionnement de la touche Alt. Les fonctions cachées sur les palettes d'outils deviennent apparentes, les fonctions normalement apparentes deviennent cachées, et donc seulement accessible en appuyant sur la touche Alt.

Rappel Pos. Palettes

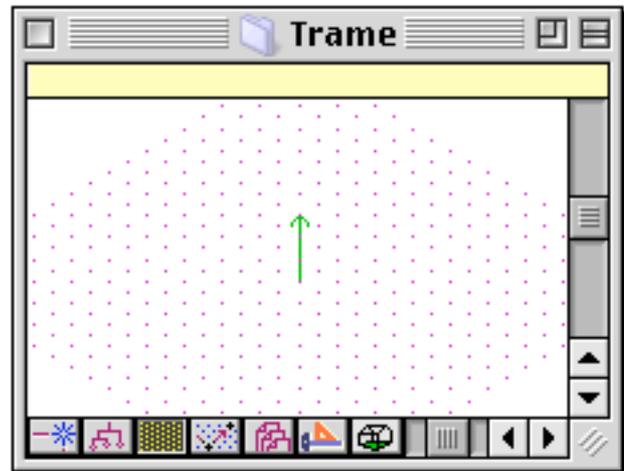
Quand cette option est choisie, la position des palettes d'outils ainsi que leur état (affiché/caché) sont mémorisés à chaque sauvegarde d'un fichier. À la réouverture du fichier, les palettes d'outils qui étaient ouvertes lors de la dernière sauvegarde, s'ouvrent automatiquement à leur position enregistrée.

Afficher orientation du PDT

Quand on affiche la trame, le centre du repère peut être visualisé par une flèche verticale quand la case est cochée.



Sans orientation



Avec orientation

Ignorer les double-clics sur palette de PDT

La palette Plan de travail étant un outil très fréquemment utilisé, il arrive qu'en cliquant sur la palette pour sélectionner une commande, on double clic là ou on devrait faire un simple clic. Cette fausse manœuvre peut se produire souvent pour diverses raisons : souris trop sensible, habitude de l'utilisateur de cliquer très rapidement. La case à cocher permet d'interdire les doubles-clics sur la palette Plan de Travail.

Sauvegarde réduite

Quand cette case est cochée, les fichiers sont sauvegardés en mode réduit. Les paramètres de l'environnement de travail ne sont pas sauvegardés. La réduction de taille pour un fichier est en soi assez faible : de 4 ko à 20 ko. Il est donc inutile d'utiliser cette option pour un classique projet d'architecture. L'option prend son intérêt quand on constitue une bibliothèque d'objets, par exemple une bibliothèque d'ouvertures, de portes, de meubles, de symboles, etc. Chaque élément de la bibliothèque occupe individuellement une place assez réduite, quelques ko ou dizaines de ko. La sauvegarde réduite de ces fichiers permet d'alléger la bibliothèque et ainsi de la rendre plus facilement transférable. Les éléments qui constituent la bibliothèque seront aussi plus rapides à charger en mémoire lors de leur utilisation.

Utiliser Service Navigation de Mac OS

Quand on ouvre un fichier on utilise le dialogue d'ouverture de fichier du système. Selon que la case est cochée ou non, on utilise le dialogue d'ouverture de fichier simplifié ou le dialogue avancé. Cette option n'a d'effet que si BoA est utilisé sur Macintosh en système 9 (classic ou natif)

2 Plan de travail

Cette case appelle le nuancier pour choisir la couleur du PdT. De préférence on conservera la couleur verte car c'est cette couleur qui est utilisée sur les icônes des palettes d'outils pour symboliser le PdT. À certaines occasions il sera cependant préférable de changer la couleur du PdT, en particulier si le projet sur lequel on travaille comporte beaucoup d'objets verts ;-).

4 Sélections

Cette case appelle le nuancier pour choisir la couleur des éléments sélectionnés. Lors des calculs en vue opaque ou en coupe opaque, les objets sélectionnés sont calculés avec la couleur de sélection.

15 Arrière-plan

Cette case appelle le nuancier pour choisir la couleur du fond des fenêtres de travail. Modifier la couleur de l'arrière-plan peut être utilisé quand les objets avec lesquels on travaille sont peu visibles. On peut par exemple choisir un fond noir si on travaille sur un fichier contenant des objets blancs.



Remarque : Arrière-plan des fichiers DXF et DWG

Les fichiers DXF et DWG sont très souvent composés d'objets de couleur blanche. C'est pourquoi, lors de l'import d'un fichier DXF ou DWG, la couleur d'arrière-plan du fichier importé est grise.

5 Volume d'inst.

Cette case appelle le nuancier pour choisir la couleur du volume d'installation quand le projet sur lequel on travaille est prévu pour servir d'accessoire ou d'hubrisserie.

0 Réticule

Cette option est utilisable quand on travaille sur le système Macintosh OS X. Elle est sans effet si on travaille sur le système Macintosh OS 9. La case de couleur appelle le nuancier pour choisir la couleur du réticule.

Rafraîchir écran chaque **Seconde(s)**

L'affichage à l'écran se fait en deux étapes. Le logiciel dessine la vue courante dans une fenêtre virtuelle. Quand le dessin est terminé, la fenêtre virtuelle est

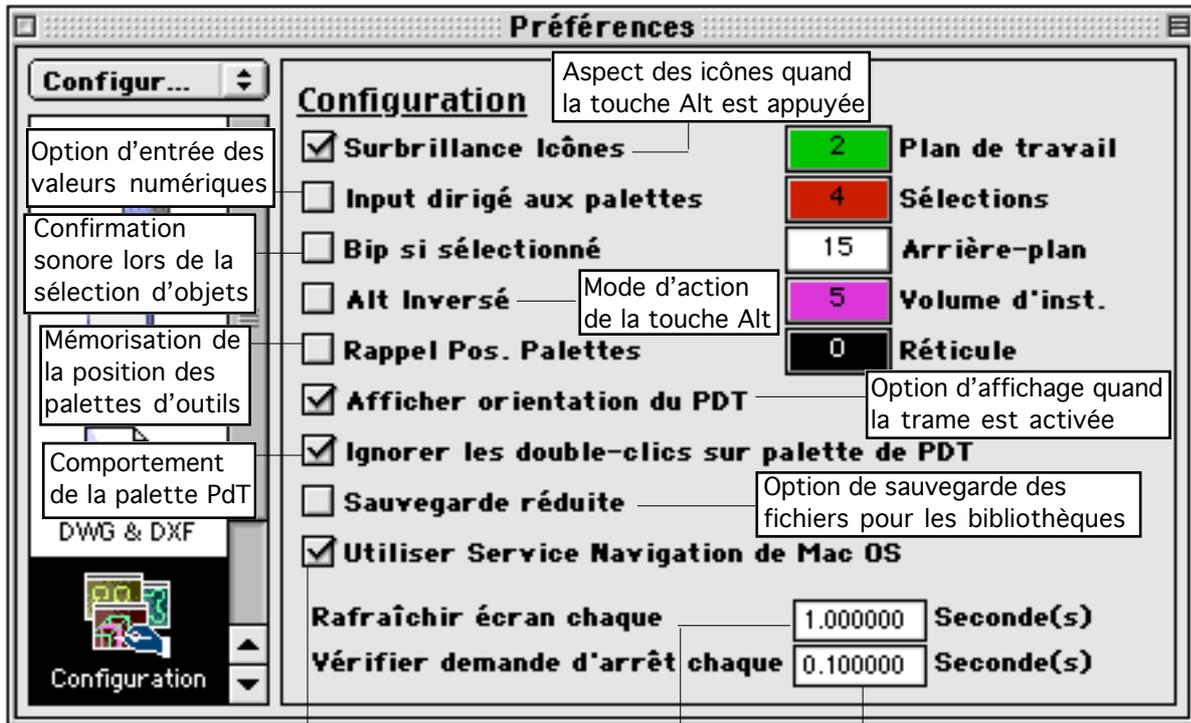
recopiée dans la fenêtre courante. Pour un fichier contenant beaucoup d'objets, il se peut que l'affichage dure assez longtemps. On peut alors recopier périodiquement la fenêtre virtuelle dans la fenêtre courante, sans attendre que le redessin soit complet. L'option "Rafraîchir écran" permet d'ajuster le délai entre les redessins périodiques.

Vérifier demande d'arrêt chaque **Seconde(s)**

Les calculs d'enlèvement de parties cachées (perspective, coupe) peuvent prendre beaucoup de temps si on travaille sur un gros projet. Il est possible d'arrêter un tel calcul en appuyant la sur la touche Esc. Le calcul s'arrêtera alors au bout d'un délai que l'on peut choisir. Il vaut mieux ne pas choisir un délai trop court, car les vérifications de demande d'arrêt ralentissent les calculs d'enlèvement de partie cachée.



Préférences logiciel Configuration



Choix du mode de navigation pour l'ouverture des fichiers sous Mac OS 9

Délai de réaffichage partiel lors des redessins de longue durée pour des fichiers de taille importante

Délai pour les demandes d'arrêt (touche ESC) lors des calculs de perspectives

Couleur ...
 ... des objets coupés par le PdT
 ... des objets sélectionnés
 ... du fond d'écran
 ... du volume des accessoires et huisseries
 ... du réticule sous Mac OS X

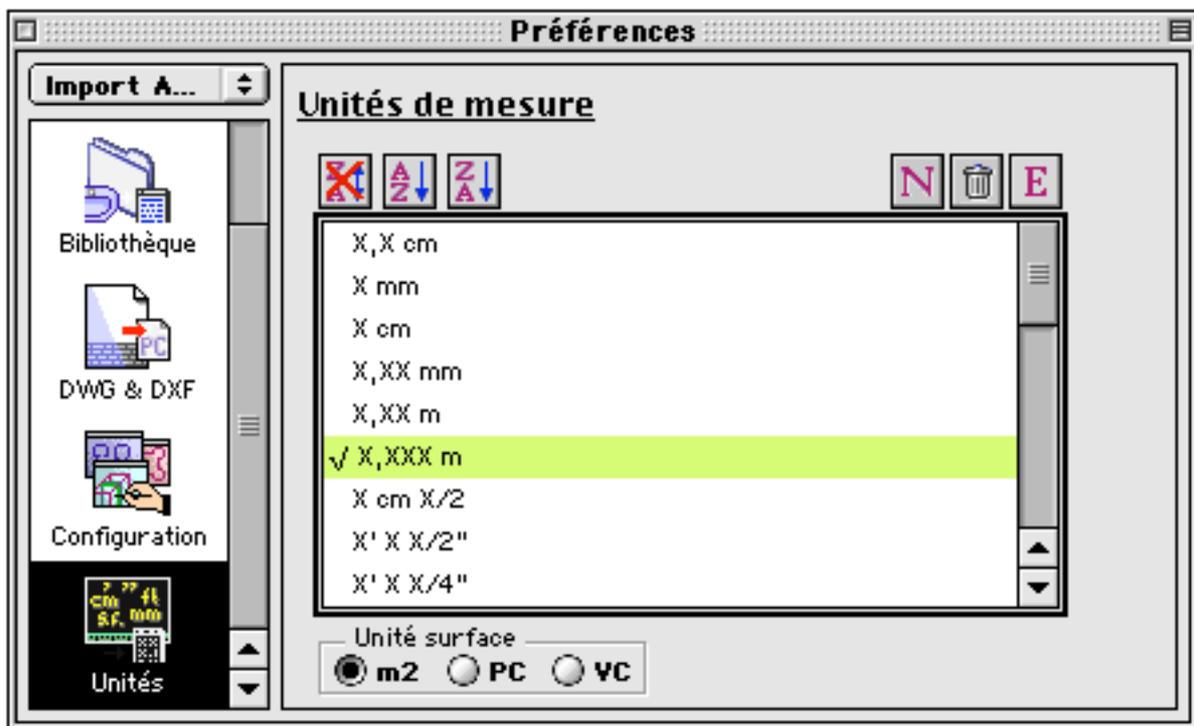




Préférences logiciel

Unités de mesure

Ce gestionnaire permet de choisir, modifier et créer une unité de mesure. Une fois l'unité de mesure choisie, elle sera utilisée dans les dialogues, dans le contrôle numérique, pour afficher les coordonnées du curseur, pour l'affichage des cotations, dans le mini-métré.



Les fonctions de gestion de liste



Afficher la liste dans l'ordre de création

Si on clique cette icône, la liste des unités s'affiche dans l'ordre où les unités ont été créées. Si les unités ont été créées les unes après les autres, c'est exactement l'ordre de création qui sera utilisé. Si des unités sont supprimées dans la liste, elles laissent une place vide pour les prochaines unités à définir. L'ordre de création est alors perturbé car les nouvelles unités occupent les places vides avant de s'ajouter à la fin de la liste.



Afficher la liste dans l'ordre alphabétique

La liste des unités est affichée dans l'ordre alphabétique



Afficher la liste dans l'ordre alphabétique inverse

La liste des unités est affichée dans l'ordre alphabétique inverse.



Nouvelle unité de mesure

Quand on clique cette icône, un dialogue apparaît qui permet de créer une nouvelle unité. (Voir plus loin)



Supprimer une unité de mesure

Cette fonction supprime l'unité de mesure sélectionnée. On ne peut sélectionner qu'une unité de mesure à la fois et donc supprimer une seule unité de mesure à la fois.



Éditer une unité de mesure

Cette fonction édite l'unité de mesure sélectionnée. On clique sur l'icône, un dialogue apparaît, le même que pour la définition d'une nouvelle unité de mesure. Le dialogue permet de modifier la définition de l'unité de mesure éditée. Cette fonction est aussi appelée quand on double clic sur une unité de mesure dans la liste.

Unités de surface et de volume



Les unités de surfaces sont utilisées dans l'affichage des mesures des pièces du métré et dans l'export en mini-métré. Pour les unités de volume, il y a une correspondance entre les unités de surface et de volume.

On peut choisir entre trois unités de surface et de volume :

Type	<u>Unité de surface</u>	<u>Unité de volume</u>
m2 (Mètre carré)	m2	m3
PC (Pied carré)	SF	CF
VC (Verge carrée)	SY	CY

Définition d'une unité de longueur.



Éditer unité



Nouvelle unité

Les fonctions "éditer unité" et "nouvelle unité" appellent un dialogue qui permet de définir (ou modifier) une unité.

nom

Il s'agit du nom de l'unité, tel qu'il apparaîtra dans la liste du gestionnaire d'unités.

US UR UF

Il s'agit des noms abrégés des sous-unités tels qu'ils apparaîtront dans l'expression des valeurs numériques. Ces abréviations ne doivent pas dépasser 2 caractères.

US Unité supérieure

UR Unité de référence

UF Unité fractionnaire

Fraction

Ces cases permettent d'afficher des unités fractionnaires

US UR UF
 Afficher 0

Les cases à cocher "Afficher 0" indiquent si on écrit ou non les unités quand leur valeur est à zéro.

US UR UF
 Afficher 0 avant

Les cases à cocher “Afficher 0 avant” indiquent si on affiche ou non les zéros non significatifs pour les valeurs représentant les sous-unités

Afficher FU

Cette case à cocher indique si on affiche les unités fractionnaires

US= UR UR= UF UF= mm

Définition des rapports entre les sous unité.

L'unité UF est l'unité de base. On la définit en mm.

On définit ensuite la sous-unité UR par rapport à la sous-unité UF.

On définit enfin la sous-unité US par rapport à la sous-unité UR.

100 **Aperçu**

On introduit une valeur numérique au clavier dans la case d'aperçu. Puis on clique sur le bouton “Aperçu”, la valeur numérique s'affiche dans l'unité en cours de définition dans le dialogue.

Annuler

Quitte le dialogue sans définir de nouvelle unité.

OK

Quitte le dialogue et enregistre la nouvelle unité dans la liste.

Exemples de définition d'unité de mesure

Affichage longueur

nom X cm

US UR UF **Fraction** 0

Afficher 0 **Afficher FU**

Afficher 0 avant

US= UR UR= UF UF= mm

100 **Aperçu**

cm

Une seule unité : cm

Affichage longueur

nom

US UR UF **Fraction**

Afficher 0 **Afficher FU**

Afficher 0 avant

US= UR UR= UF UF= mm

Aperçu

Annuler **OK**

m - 1/100

Deux unités : m et cm, les cm sont affichés comme des fractions de m

Affichage longueur

nom

US UR UF **Fraction**

Afficher 0

Afficher 0 avant

US= UR UR= UF UF= mm

Aperçu

Annuler **OK**

cm - 1/2

Deux unités cm et demi-cm, les demi-cm sont affichés comme des fractions

Affichage longueur

nom

US UR UF **Fraction**

Afficher 0 **Afficher FU**

Afficher 0 avant

US= UR UR= UF UF= mm

Aperçu

Annuler **OK**

Pouces - 1/100

Deux unités : pouces et centième de pouce. Les centièmes de pouces sont affichés sous forme décimale

Affichage longueur

nom

US UR UF / "

Fraction

Afficher 0

Afficher 0 avant

US= UR UR= UF UF= mm

Aperçu

Annuler **OK**

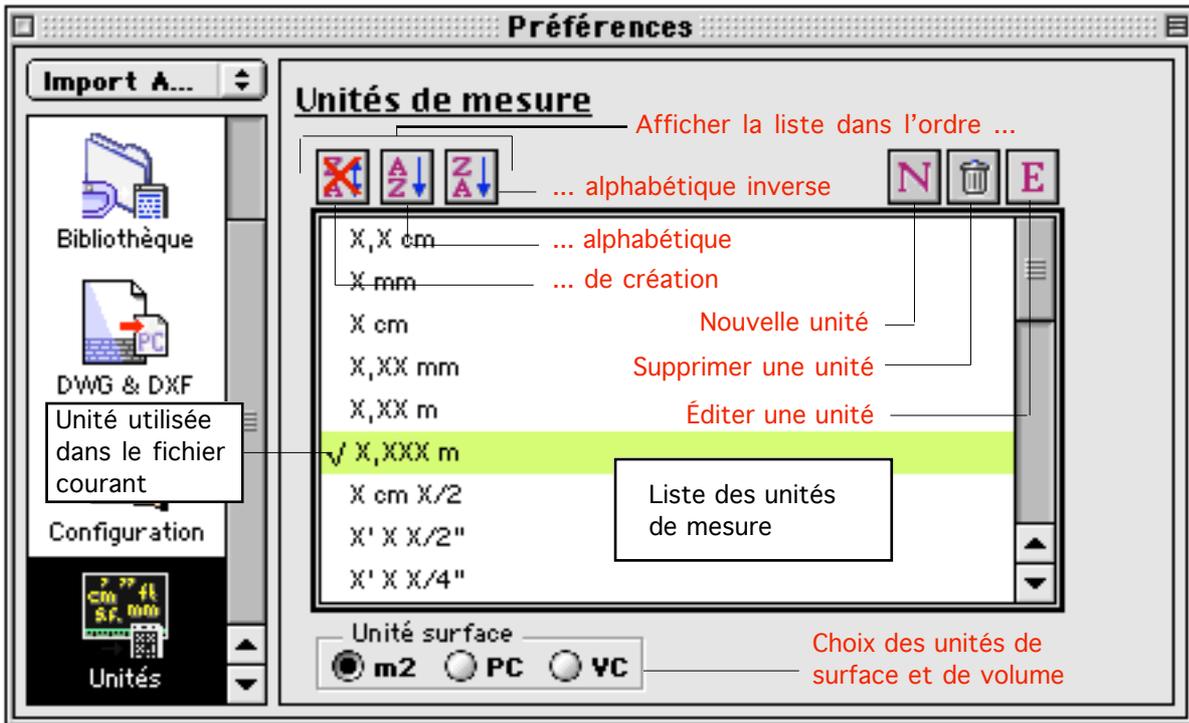
Pieds - Pouces - 1/4

Trois unités : pied, pouces et quart de pouces, les quarts de pouces sont affichés comme des des fractions



Préférences logiciel

Unités de mesure

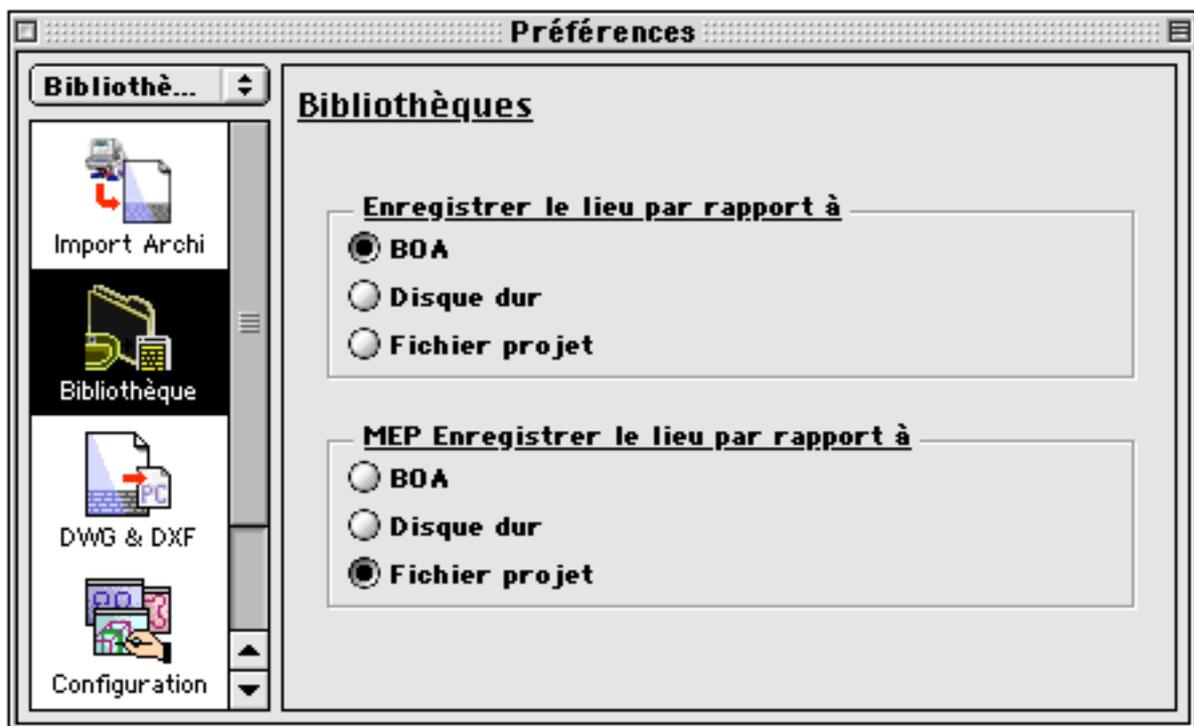




Préférences logiciel Bibliothèques

Ce gestionnaire permet de gérer la position des éléments de bibliothèques

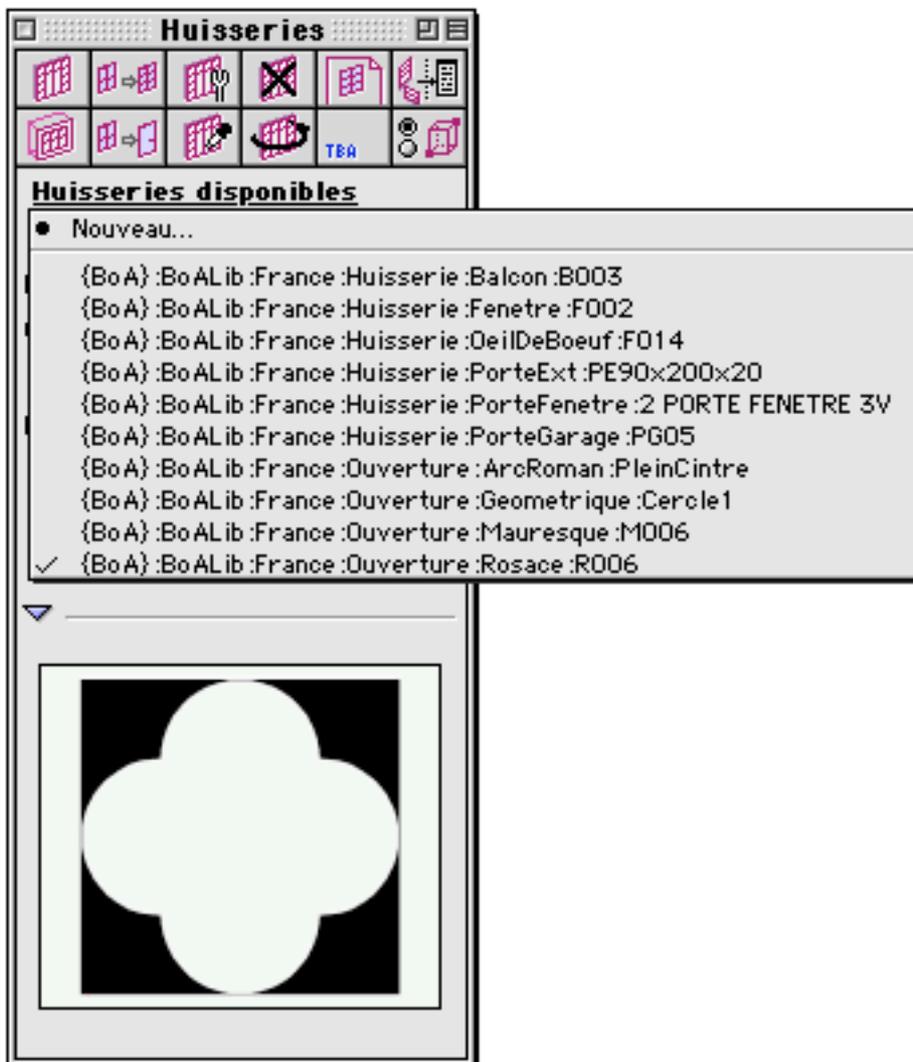
- Fichiers accessoires
- Fichiers huisseries
- Fichiers 3D utilisés dans les cadres de dessin des MEP



Typologie des éléments de bibliothèque

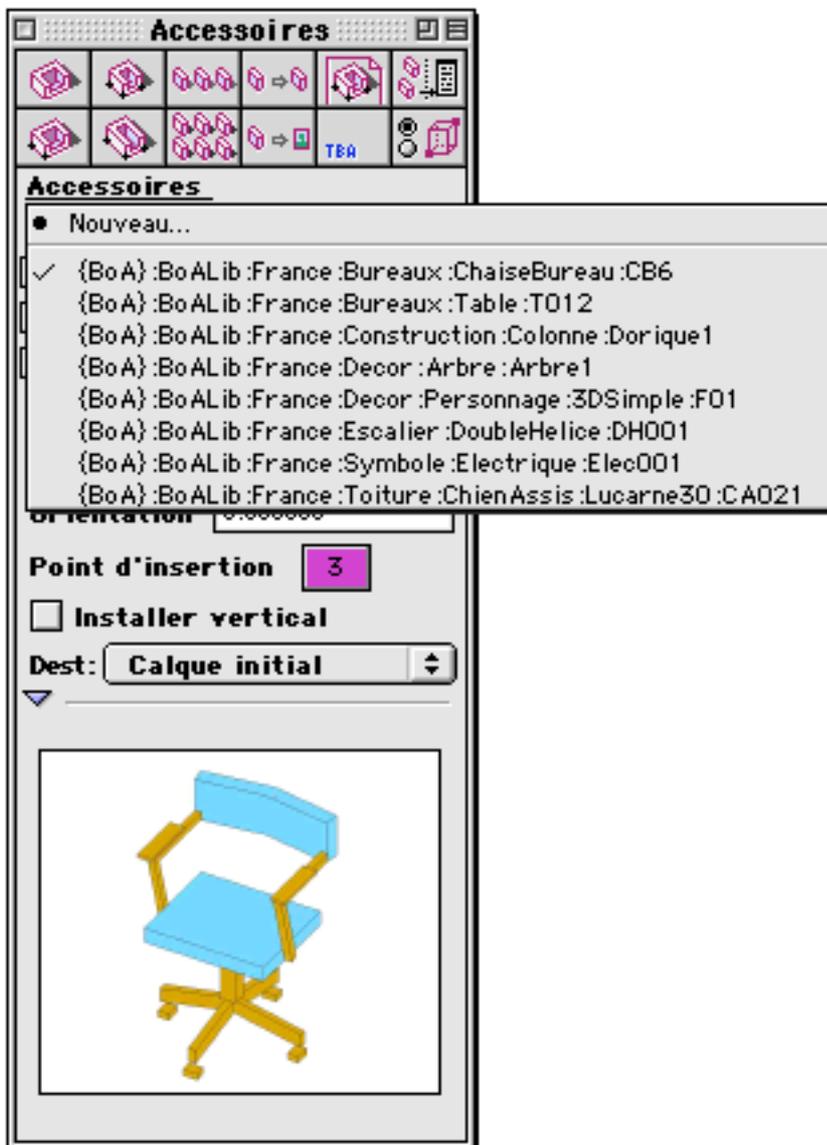
Un fichier BoA contient principalement des objets 2D et 3D mais on peut lui adjoindre des références à des fichiers contenant des éléments prédéfinis. Il peut s'agir d'huisseries, d'accessoires, de fichiers projet.

Huisserie



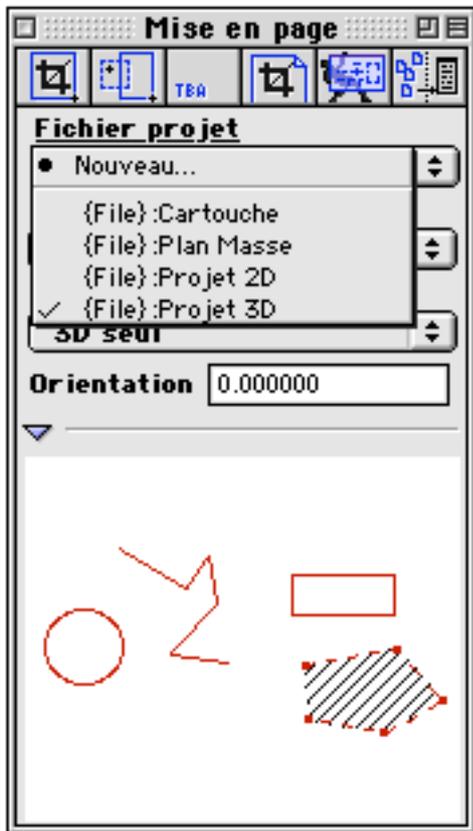
C'est un fichier 3D qui sera placé dans une ouverture. L'objet 3D correspondant s'insérera dans l'encombrement de l'ouverture. L'objet sera étiré de telle façon que son volume d'installation corresponde à la géométrie de l'ouverture. Une huisserie est donc toujours liée à une ouverture. La liste des huisseries se trouve dans le menu "Huisseries disponibles" de la palette "Huisserie"

Accessoire



C'est un fichier 3D qui sera placé dans l'espace 3D à une position choisie par l'utilisateur. L'objet 3D correspondant sera posé dans le projet avec un facteur d'échelle en X, Y, Z précisé par l'utilisateur. Un accessoire est un objet indépendant à moins, comme pour n'importe quel autre objet, qu'il ne soit lié à un ou plusieurs autres objets par un lien de dépendance géométrique. La liste des accessoires se trouve dans le menu "Accessoires" de la palette "Accessoire".

Fichier Projet



C'est un fichier 3D qui sera visualisé dans un cadre de dessin. Dans le cadre de dessin, on visualisera un des dessins qui a été préalablement défini dans le fichier projet (Voir gestionnaire de dessin). Les cadres de dessins sont utilisables uniquement dans les MEP. Un fichier 3D utilisé de cette manière l'est toujours par rapport à un cadre de dessin. La liste des fichiers projet d'une MEP se trouve dans le menu "Fichiers Projet" de la palette "Mise en page".

Position des éléments de bibliothèque

Les éléments de bibliothèque se différencient par leur utilisation : accessoire, huisserie, fichier projet. On les différencie encore par leur type : BoA, Architrion, DXF, DWG. Quel que soit le fichier, le logiciel BoA garde en mémoire sa position sur le disque de l'ordinateur.

On peut indiquer la position d'un fichier par rapport au disque dur, par rapport à la position de l'application BoA, par rapport au fichier qui lui fait référence.

Selon la référence de position qui leur est affectée, les fichiers apparaissent dans les menus avec un préfixe différent :

<u>Préfixe</u>	<u>Position du fichier défini par rapport...</u>
{BoA}	... à l'application BoA
{File}	... au fichier qui fait appel à lui
Pas de préfixe	... à l'arborescence de fichiers de l'ordinateur



Remarque : Fichier de calage

Les fichiers de calage sont toujours définis par rapport au disque dur.

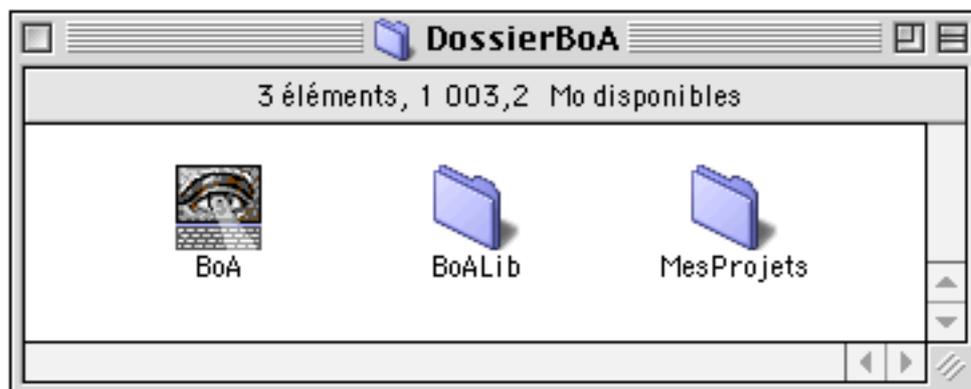
Utilisation des différents types de références de position

Quand on travaille avec plusieurs fichiers BoA (différents projets, bibliothèques d'accessoires, etc.) il est conseillé de les classer logiquement sur le disque de l'ordinateur.

Selon l'usage que l'on compte faire d'un fichier, le choix adéquat d'un type de référence de position facilitera l'usage du fichier.

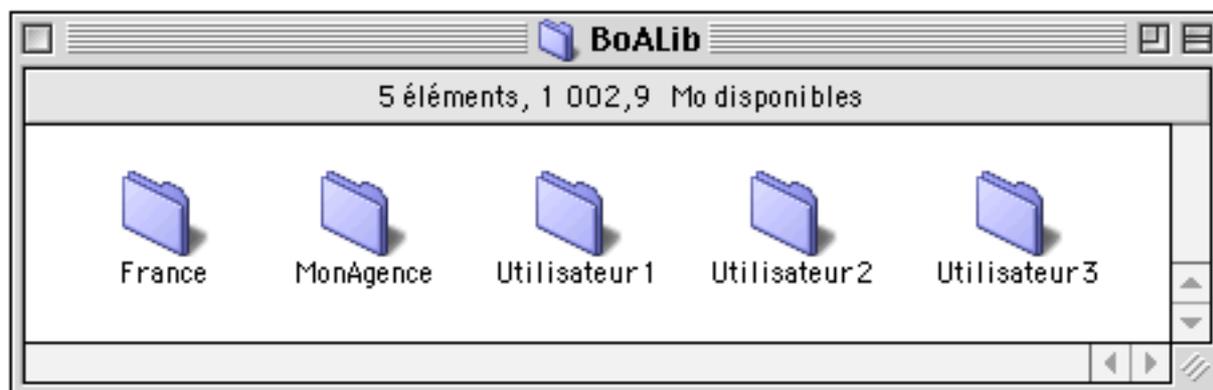
Quand un projet comporte plusieurs fichiers (fichier principal, plan-masse, sous éléments, élément de bibliothèque, accessoire ou huisserie personnalisé, etc.) les différents éléments seront placés de préférence dans un dossier commun. Ce n'est pas une contrainte absolue, en particulier :

- Le dossier pourra contenir des sous-dossiers pour les éléments de bibliothèque personnalisés
- Les éléments de bibliothèque standard resteront à leur place dans une bibliothèque définie dans le dossier BoALib.

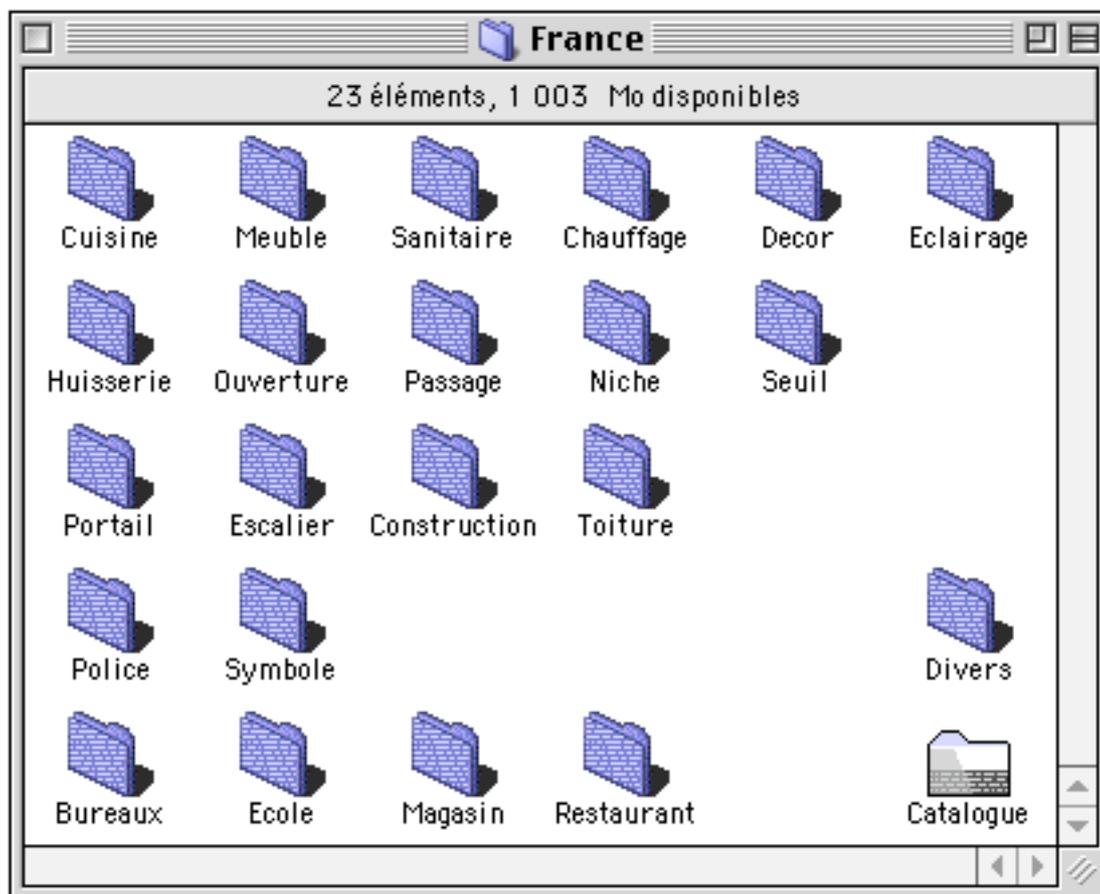


Il est de loin préférable de définir une bibliothèque pour contenir les éléments standards : huisseries, formes d'ouverture, mobilier, éléments de

construction, ensemble de symboles, etc. Le fait de définir la même bibliothèque d'élément d'un utilisateur à l'autre permet de faciliter les échanges de fichier. La méthode préconisée consiste à définir un dossier BoALib à côté de l'application BoA.



Ce dossier BoALib contiendra les bibliothèques d'éléments prédéfinis. Au départ, le logiciel BoA est livré avec une bibliothèque nommée "France" qui doit être placée dans le dossier BoALib. Il est conseillé pour chaque utilisateur de définir une autre bibliothèque, elle aussi placée dans BoALib. Cette bibliothèque se présentera comme un dossier dont le nom est choisi par l'utilisateur. À côté de la bibliothèque France fournie avec le logiciel BoA et de la bibliothèque de l'utilisateur, on pourra ajouter les bibliothèques personnalisées d'autres utilisateurs de BoA avec lesquels on échange des fichiers. Réciproquement, avant de transmettre un fichier à un autre utilisateur, on lui fournira sa bibliothèque personnalisée. Il est inutile de transmettre la totalité de la bibliothèque. Ceci pour des raisons de taille de fichier : une bibliothèque peut occuper plusieurs dizaines de Mo, et des raisons de confidentialité : on peut souhaiter ne pas distribuer sa bibliothèque d'éléments personnalisés.



À l'intérieur d'un dossier bibliothèque, l'organisation des fichiers est libre au départ. Il faut cependant prendre la précaution de ne pas modifier la position des fichiers et des sous-dossiers qui composent le dossier bibliothèque. Une fois qu'un sous-dossier est défini dans la bibliothèque ce dossier prend une position fixe. Il en est de même pour les fichiers qui sont dans la bibliothèque. Si pour une raison ou une autre, on modifie néanmoins la position d'un fichier ou d'un sous-dossier, tous les projets qui font appel au fichier déplacé ou à l'un des fichiers du dossier déplacé devront être remis à jour. Pour plus de détail sur la manière de mettre à jour un fichier contenant un accessoire, une huisserie ou un fichier projet, on se référera à la documentation des palettes "Accessoire", "Huisserie" et "Mise en page".

Exceptionnellement, une bibliothèque pourra être définie par rapport au disque dur de l'ordinateur. Ce sera le cas par exemple si on place une bibliothèque sur une partition du disque dur.

Si le logiciel BoA est utilisé sur plusieurs postes de travail, le dossier BoALib devra être placé sur tous les postes de travail, à chaque fois à côté de l'application BoA. La structure complète de BoALib : bibliothèques, sous-

dossiers et fichiers, devra être identique sur tous les postes de travail. En cas d'ajout de fichiers dans BoALib sur un des postes de travail, l'ajout devra être fait à l'identique sur les autres postes de travail. Au cas ou, pour une raison ou une autre, des différences existeraient entre les dossiers BoALib de plusieurs postes de travail, il est possible qu'en ouvrant un fichier BoA, des accessoires ou des huisseries soient introuvables. Dans ce cas la solution la plus simple est de quitter le fichier, remettre à jour BoALib sur le poste de travail où a été ouvert le fichier, puis rouvrir le fichier en cause.



À retenir : Position des fichiers

D'une manière générale on peut donc résumer :

- Les fichiers liés à un projet particulier (y compris accessoires et huisseries personnalisés pour ce projet) seront tous placés dans le même dossier. Quand ils seront utilisés, leur position sera définie par rapport au fichier projet.
- Les Accessoires et Huisseries standards (fournis avec le logiciel BoA, spécifiques à l'utilisateur ou provenant d'un autre utilisateur) seront placés dans BoALib. Leurs positions seront définies par rapport à BoA.
- Si le logiciel BoA est utilisé sur plusieurs postes de travail, le dossier BoALib devra être identique sur tous les postes de travail.

Paramètres du gestionnaire

Enregistrer le lieu par rapport à

BOA

Disque dur

Fichier projet

Ces trois boutons permettent de choisir l'emplacement par défaut des huisseries et des accessoires qui seront référencés dans les fichiers 3D.

MEP Enregistrer le lieu par rapport à

BOA

Disque dur

Fichier projet

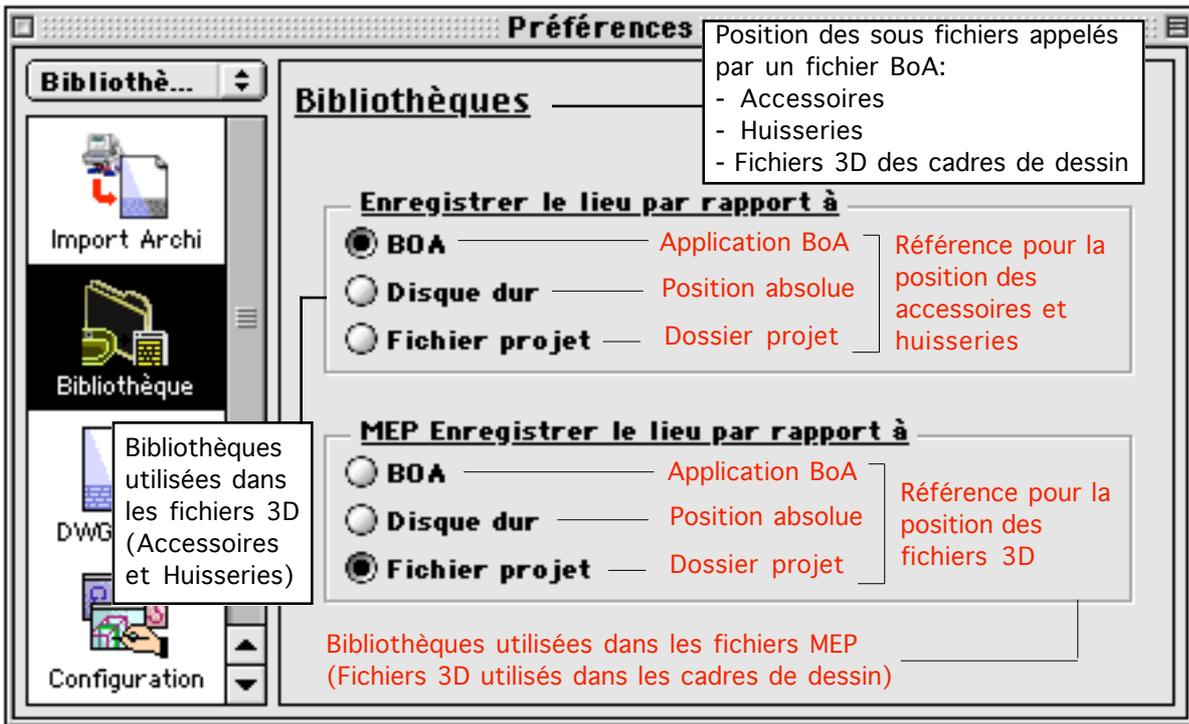
Ces trois boutons permettent de choisir l'emplacement par défaut des accessoires et des fichiers projet qui seront référencés dans les fichiers MEP.

Quand un nouvel accessoire, une nouvelle huisserie ou un nouveau fichier projet est inséré, sa position est définie par le mode de référence indiqué dans le

gestionnaire. On peut néanmoins modifier cette référence dans les listes d'huissier, d'accessoire et de fichier projet, fichier par fichier.



Préférences logiciel Bibliothèques



The screenshot shows the 'Préférences' dialog box with the 'Bibliothèques' tab selected. The left sidebar contains 'Import Archi', 'Bibliothèque', 'DWG', and 'Configuration'. The main area is titled 'Bibliothèques' and contains two sections: 'Enregistrer le lieu par rapport à' and 'MEP Enregistrer le lieu par rapport à'. Each section has three radio button options: 'BOA', 'Disque dur', and 'Fichier projet'. A callout box at the top right lists 'Position des sous fichiers appelés par un fichier BoA: - Accessoires, - Huisseries, - Fichiers 3D des cadres de dessin'. Another callout box at the bottom right explains the 'Fichier projet' option: 'Bibliothèques utilisées dans les fichiers MEP (Fichiers 3D utilisés dans les cadres de dessin)'. A third callout box at the bottom left explains the 'Bibliothèque' option: 'Bibliothèques utilisées dans les fichiers 3D (Accessoires et Huisseries)'.

Préférences

Bibliothèques

Position des sous fichiers appelés par un fichier BoA:
- Accessoires
- Huisseries
- Fichiers 3D des cadres de dessin

Enregistrer le lieu par rapport à

- BOA** — Application BoA
- Disque dur** — Position absolue
- Fichier projet** — Dossier projet

Référence pour la position des accessoires et huisseries

MEP Enregistrer le lieu par rapport à

- BOA** — Application BoA
- Disque dur** — Position absolue
- Fichier projet** — Dossier projet

Référence pour la position des fichiers 3D

Bibliothèques utilisées dans les fichiers MEP (Fichiers 3D utilisés dans les cadres de dessin)

Bibliothèques utilisées dans les fichiers 3D (Accessoires et Huisseries)



Préférences logiciel

Fichiers DXF - DWG

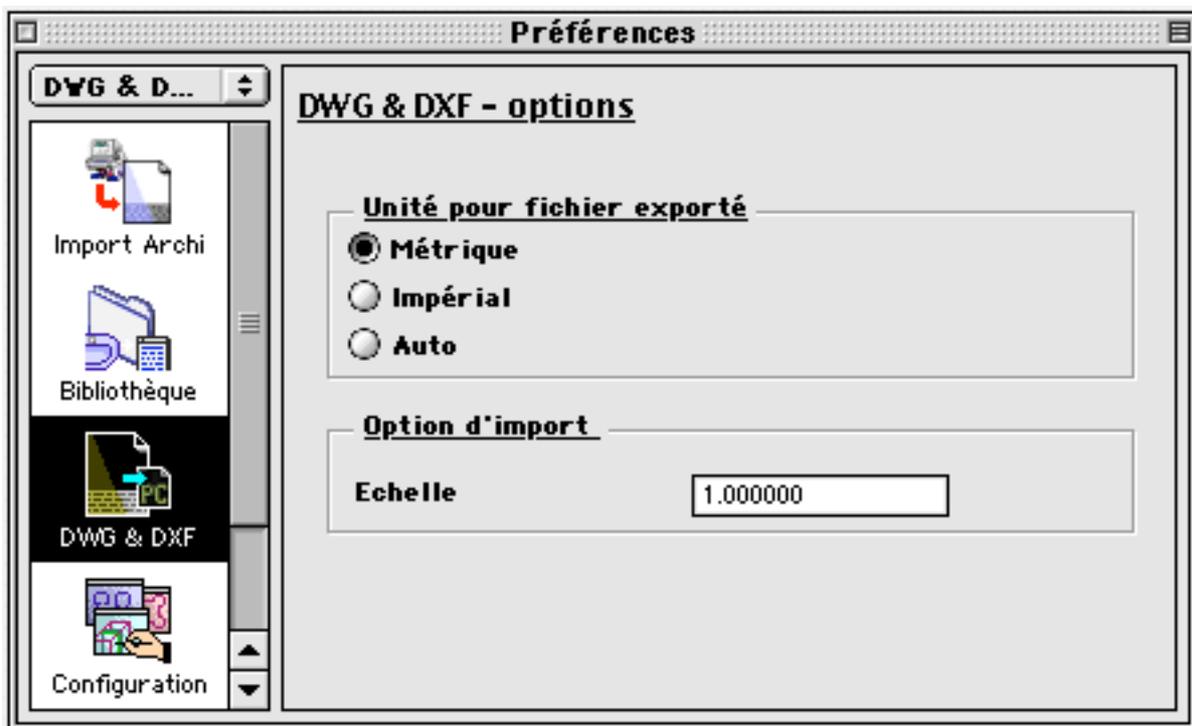
Ce gestionnaire permet de gérer l'import et l'export des fichiers AutoCAD.

Il existe deux types de fichiers AutoCAD :

DXF Les informations sont codées sous forme de texte

DWG Les informations sont codées en binaire

BoA exporte les fichiers au format DXF 14 et DWG 14 et importe les fichiers AutoCAD jusqu'au format DXF 2000 et DWG 2000.

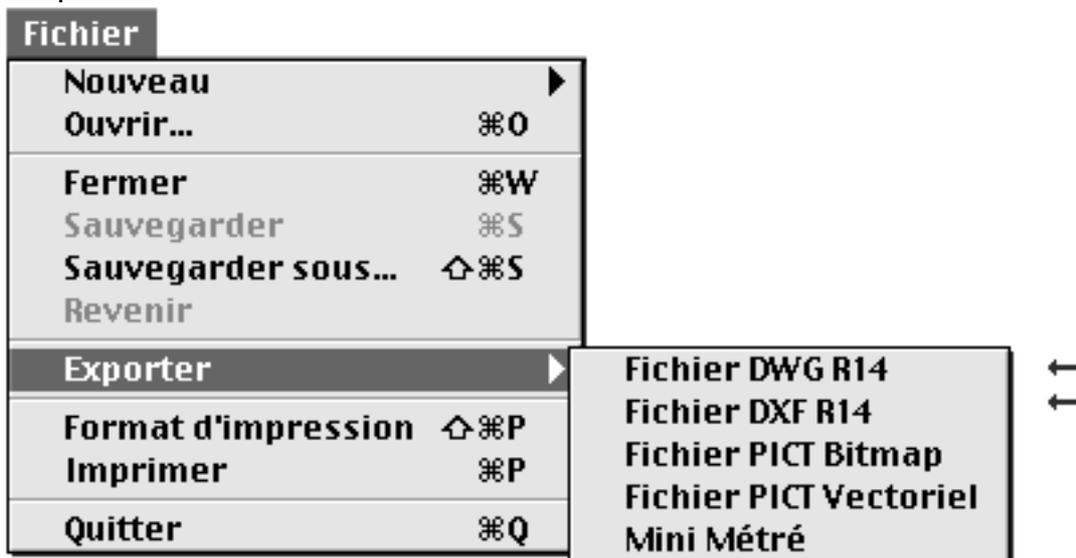


Importation et exportation de fichiers

Il n'y a pas de commande spécifique pour l'importation de fichiers DXF et DWG. On utilise la commande "Ouvrir..." du menu "Fichier", le logiciel BoA reconnaît directement le type du fichier que l'on souhaite ouvrir.



Pour l'exportation de fichiers, on utilise les commandes du sous-menu "Exporter" du menu "Fichier"



Options d'exportation



Les objets d'un fichier BoA comportent des données (Cordonnées des points, rayons des cercles, etc.) qui sont exprimées dans une certaine unité de mesure.

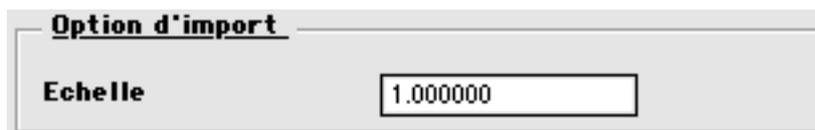
Le choix de l'unité de mesure se fait dans le gestionnaire d'unité de mesure. Quand on exporte un fichier au format DXF ou DWG, on peut au choix l'exporter en conservant son unité de mesure ou forcer son unité de mesure à un type métrique ou impérial.

Unité de type métrique : cm, m, etc.

Unité de type impérial : pieds, pouces, etc.

<u>Option</u>	<u>Effet</u> : Le fichier exporté aura...
<input checked="" type="radio"/> Métrique	... une unité de type métrique
<input type="radio"/> Impérial	... une unité de type impérial
<input type="radio"/> Auto	... le même type d'unité que le fichier BoA

Options d'importation



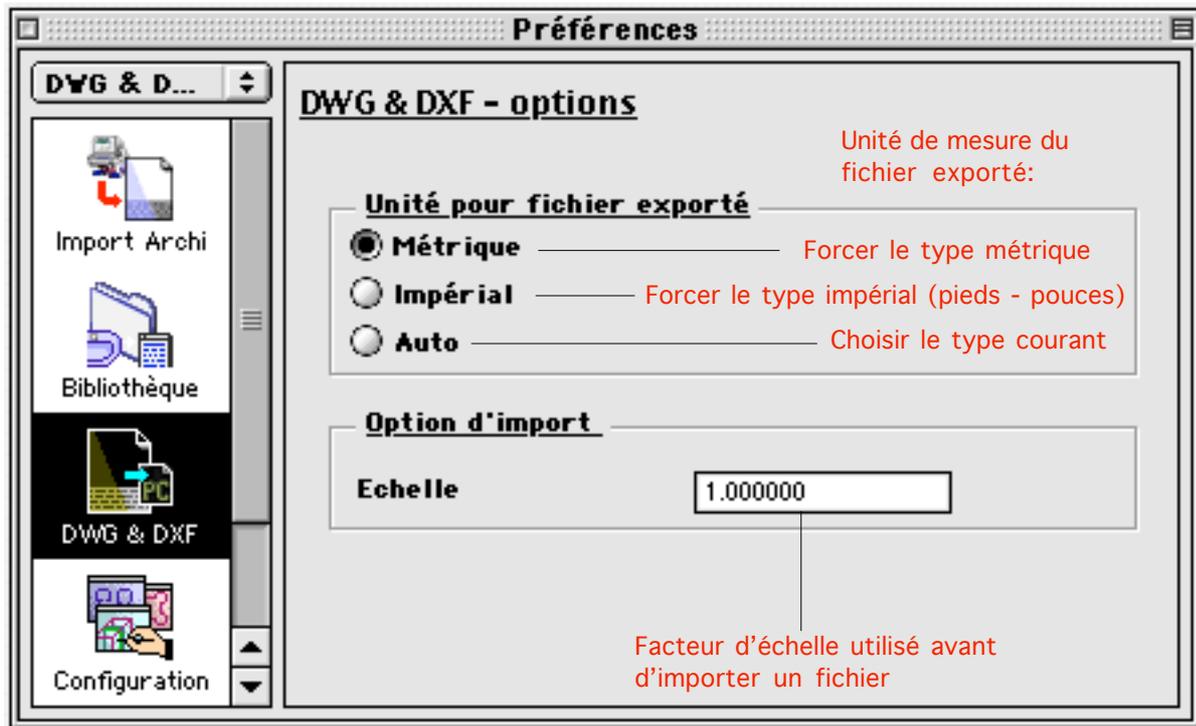
The image shows a dialog box titled "Option d'import". Inside the dialog, there is a label "Echelle" followed by a text input field containing the value "1.000000".

Quand on importe un fichier de type DXF ou DWG, il se peut que l'unité utilisée dans le fichier à importer ne corresponde pas à celle que l'on souhaite utiliser. Le facteur d'échelle à l'importation permet de modifier le fichier à importer. Ce facteur d'échelle peut servir à corriger une erreur d'unité qui a eu lieu quand le fichier DXF ou DWG a été généré. Il se peut en effet qu'un fichier en unité métrique ait été stocké en unité impériale ou vice versa. Dans ce cas il faudra appliquer un facteur d'échelle de 2,54 (1 pouce = 2,54 cm) ou bien 0,3937 (1 cm = 1/2,54 pouce = 0,3937 pouce) pour retrouver la bonne unité lors de l'import du fichier.



Préférences logiciel

Fichiers DXF - DWG

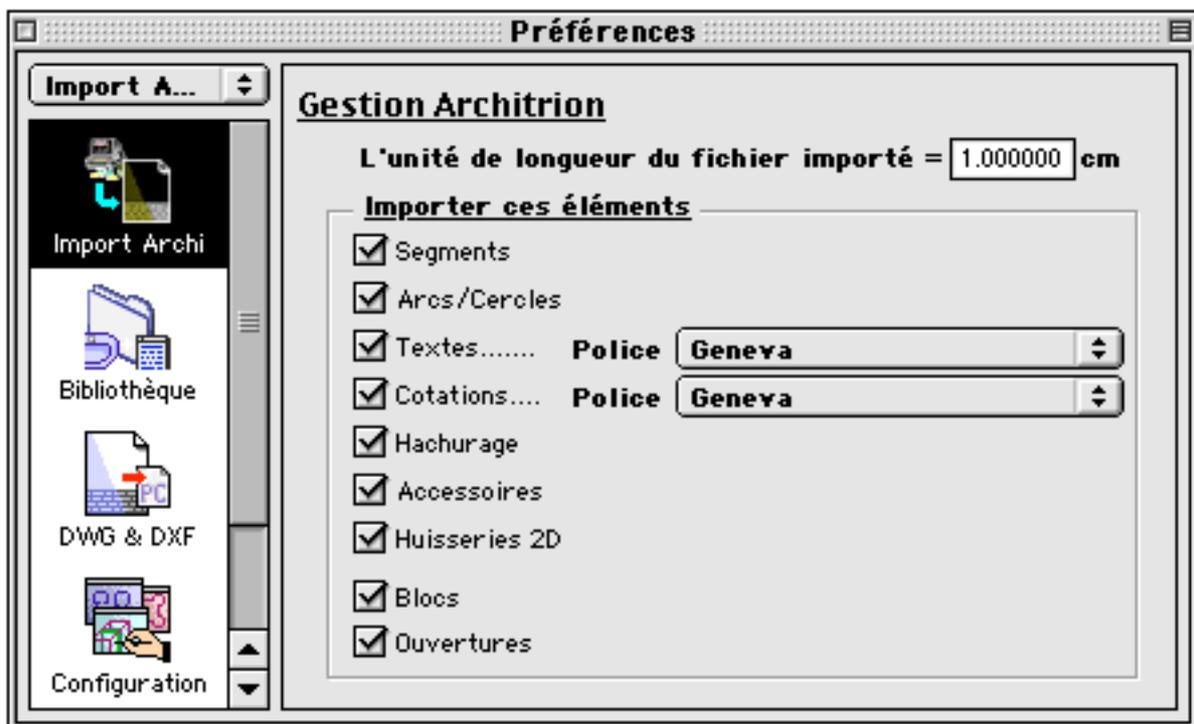




Préférences logiciel

Import des fichiers Architrion

Ce gestionnaire permet de gérer l'importation des fichiers Architrion.



Importation de fichiers Architrion

Importer un fichier Architrion se fait avec la commande "Ouvrir" du menu "Fichier". Il n'existe pas de commande spécifique d'importation. BoA reconnaît directement les fichiers Architrion, qu'ils soient 2D ou 3D.



Icônes des fichiers Architriion

Selon que les logiciels Architriion et BoA sont ou ne sont pas installés sur votre ordinateur, les fichiers Architriion sont visualisés dans le finder avec des icônes différentes.



Fichier Architriion 3D si BoA est installé mais pas Architriion



Fichier Architriion 2D si BoA est installé mais pas Architriion



Fichier Architriion 3D en présence du logiciel Architriion



Fichier Architriion 2D en présence du logiciel Architriion



Remarque : Ouverture automatique des fichiers Architriion

Si Architriion n'est pas installé sur un ordinateur mais que BoA est installé, les fichiers Architriion s'ouvrent directement dans BoA. Il suffit de double cliquer sur l'icône du fichier pour qu'il s'ouvre dans BoA.

Unité de longueur

Il existe deux types de fichiers Architriion, les fichiers 2D et 3D.

Fichiers 2D : les coordonnées des objets sont exprimées en haute précision, c'est-à-dire que les valeurs des coordonnées sont des nombres entiers codés

sur 4 octets. Les fichiers 2D contiennent uniquement des objets 2D, les points caractéristiques de ces objets ont deux coordonnées X,Y. Il n'y a pas de coordonnées Z. Dans le logiciel BoA, les objets 2D peuvent être placés n'importe où dans l'espace, les points qui les constituent ont donc 3 coordonnées X,Y,Z. Quand on importe un objet 2D à partir d'un fichier Architrion, on ajoute une coordonnée $Z = 0$ pour chacun des points de l'objet. Une fois importé, les objets qui constituent un fichier Architrion 2D sont donc tous placés sur un plan horizontal d'altitude $Z = 0$.

Fichiers 3D : les coordonnées des objets sont exprimées en basse précision, c'est-à-dire que les valeurs des coordonnées sont des nombres entiers codés sur 2 octets. Les fichiers 3D contiennent des blocs et des ouvertures.

L'unité de longueur du fichier importé = 1.000000 cm

Les fichiers Architrion, 2D et 3D, n'ont pas d'unité propre. C'est-à-dire que l'unité de longueur dans laquelle les coordonnées des objets sont exprimées, est une unité générique. Au moment de l'import du fichier, on précise donc l'unité du fichier importé.

Type d'objets à importer

Le gestionnaire d'import Architrion permet de choisir les objets qui vont être importés :

<input checked="" type="checkbox"/> Blocs	<input checked="" type="checkbox"/> Segments
<input checked="" type="checkbox"/> Ouvertures	<input checked="" type="checkbox"/> Arcs/Cercles
	<input checked="" type="checkbox"/> Textes.....
	<input checked="" type="checkbox"/> Cotations....
	<input checked="" type="checkbox"/> Hachurage
	<input checked="" type="checkbox"/> Accessoires
	<input checked="" type="checkbox"/> Huisseries 2D

Fichiers 3D

Fichiers 2D

En ce qui concerne les textes et les cotations, on peut choisir la police qui sera utilisée pour l'importation de ces objets dans BoA.



Préférences logiciel

Import des fichiers Architriion

