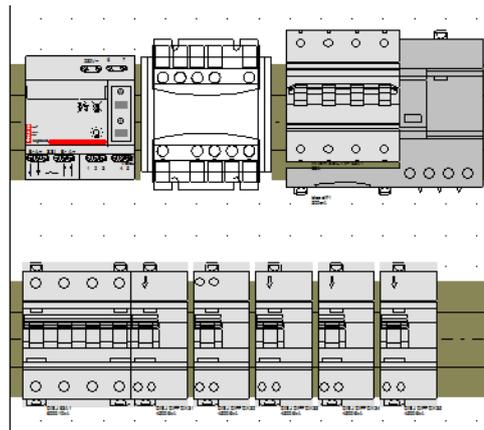




# Logiciel WinArmoire

## Astuces pour créer des vues armoires



<b>Caractéristiques de ce document</b>	
Logiciels concernés	WinArmoire & Winsymbole
Versions concernées	Version 2.XX : Version 2.2, 2.2a, 2.3 et 2.4
Date	14 mars 2022
Auteur	Eynard Pascal / Auteur WinRelais
Editeur	INGÉREA
Licence	Libre de droits

## Introduction

Les vues armoires sont des symboles, au graphisme complexe.

Le plus rapide, c'est de récupérer les fichiers DXF livrés par le fabricant du matériel.

Puis de les importer dans WinSymbole.

Ce document présente, page suivante, sous forme d'un tableau ( chronologique ) des astuces pour WinSymbole, pour aller plus vite, lors de la création des symboles vues armoires.

---

▲ **Rappel 1** : Le fichier suivant explique et détaille cette importation DXF:

Aide WR16 - Import DXF & Image arrière plan dans WinSymbole

▲ **Rappel 2** : Les symboles vues armoires:

- Les symboles vue armoires seront dessinés à l'échelle 1 ( **Très important** ),
- Leur champ Spécial sera : " Vue armoire ",
- Leur origine sera à gauche & " au milieu " du rail,
- Ils auront un fond, par convention gris RGB ( 224, 224, 224 ),
- Ils ne contiennent pas de broches, inutiles dans WinArmoire,
- Vos symboles personnels seront sauvés dans un sous dossier personnel, de préférence dans D4.

Et n'oubliez pas, la librairie est gratuite et mutualisée, donc merci d'envoyer vos créations à l'auteur.

Merci par avance ☺

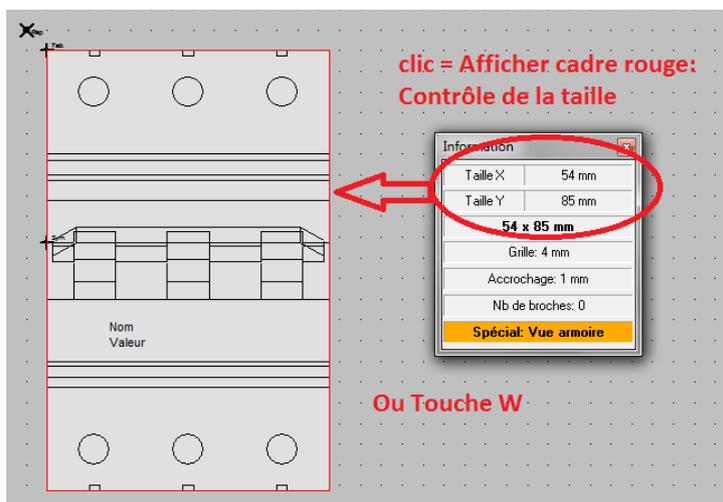
## Astuces WinSymbole

Menu, touche, ou commande	Action
Fichier / Importer [ DXF ]	Importation du fichier DXF
J	Place les 8 champs sous la souris
Z	Ajouter un contour fermé ( fond du symbole )
S	Placer l'origine du symbole ( à gauche, et au milieu du rail )
Définir les champs	Saisir l'abréviation
Définir les caractéristiques	Définir : Champ spécial = Vue armoire Ou Clic sur Info champ spécial dans la palette Information ( F11 ) = Changer ce champ
<b>Autres astuces utiles</b>	
F11	Afficher la palette Information ( pour vérifier la taille ) Clic sur Info champ spécial dans la palette Information = Changer ce champ
W	Afficher un cadre temporaire rouge montrant la taille du symbole: Permet de vérifier l'absence d'objets parasites <sup>(1)</sup> autour du symbole. Ou Clic sur les valeurs Taille X Y dans la palette Information ( F11 )
H, h	Placer une croix d'aide temporaire, pour aligner l'origine ou autre
Touches de direction	Pour déplacer rapidement le symbole et le mettre " au centre de l'écran " ( il se déplace de la valeur de l'accrochage en cours )
*	Zoom sur le symbole ( Permet de vérifier l'absence de trait parasite <sup>(1)</sup> ) Le symbole doit occuper tout l'écran
Supprimer un bloc	Pour supprimer rapidement des traits parasites <sup>(1)</sup>
Optimisation / Modifier la taille	Pour modifier la taille ( Seule la taille X est vraiment importante )

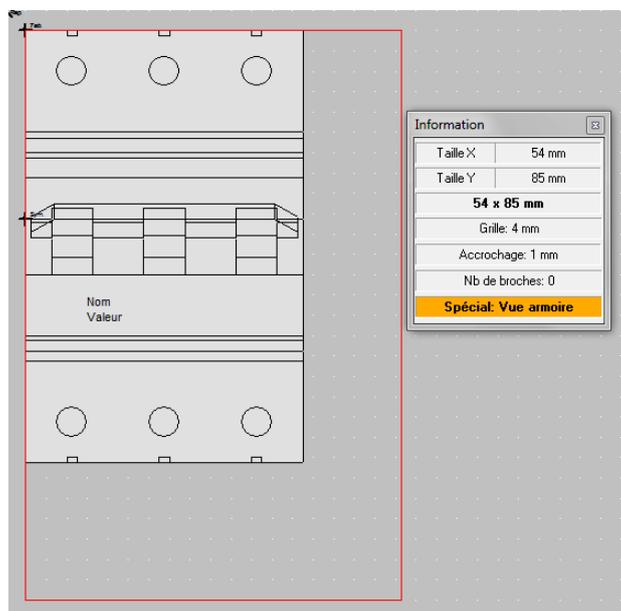
<sup>(1)</sup> : Trait parasite: Après l'importation DXF, il est courant d'avoir des traits inutiles, ou en dehors du symbole. Tout dépend de la "qualité" du DXF récupéré...Il faut supprimer ces traits. Ils ne servent à rien. Le plus rapide est d'utiliser la commande " Supprimer un bloc ". Voir page suivante une astuce sur ce point.

▲ Pour contrôler la taille du symbole, et vérifier l'absence d'objets parasites en dehors :

Les fichiers DXF importés comportent parfois des « éléments parasites » en dehors du symbole. Pour le vérifier, un clic sur la taille dans la palette Information ( ou Touche W ) affiche un cadre rouge autour du symbole : Ce cadre doit être juste autour, sinon, il y a un objet parasite qui augmente la taille du symbole.



WinSymbole : Cadre rouge de contrôle : Correct.



WinSymbole : Cadre rouge de contrôle : Non correct.

Dans ce cas, il faut supprimer l'objet parasite ( en bas à droite du cadre rouge donc ) avec la commande Supprimer un bloc. C'est le plus rapide...

Exemple d'objets parasites :

- Texte vide, ou avec que des espaces,
- Contour si petit qu'il est invisible...